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

PC POWER PLAY

MIT 2 SPIELE-VOLLVERSIONEN!

NUR 3,60 € INKL. 8,5 GB DVD

beide erstmals auf Heft-DVD



16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß §14 JuSchG
usk

VOLL-VERSION: BLITZKRIEG

Klasse Kampagnensystem: Führen Sie den Zweiten Weltkrieg auf deutscher, alliierter und russischer Seite. Über 80 Missionen!



Packende Gefechte auf hoher See: U-Boote jagen, Flieger abwehren, Konvois versenken – Sie haben die Kontrolle! Koppelbar mit Silent Hunter 2!

VOLL-VERSION: DESTROYER COMMAND

3 RIESIGE TOP-DEMOS!



RAINBOW SIX **LOCKDOWN** (519 MB)



STAR WARS **EMPIRE AT WAR** (740 MB)



DTM RACE DRIVER 3 (555 MB)

+ 17 HIRES-VIDEOS!
ÜBER 100 MINUTEN GESAMTLÄNGE!



4 196680 803607 02
CyPress
VOGEL

+ Exklusives HiRes-Video über 10 Minuten Länge!

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

SUCHTGEFAHR: Helden-Leveln, Belagerungen, Rohstoffrausch!
AUSFÜHRLICH GESPIELT: So funktioniert das neue Schlachtsystem

ELDER SCROLLS OBLIVION

AUSPROBIERT: Warum der Morrowind-Nachfolger so genial wird
Alles über die riesige Spielwelt, Quests, Kämpfe, Charaktere

+ HiRes-Video!

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

BETA-TEST: Die Macher von C&C Generäle übertreffen sich selbst!
SPIELBERICHT: Mit Sauron und Galadriel in Multiplayer-Schlachten

+ HiRes-Video!

DER PATE

AUFGEDECKT: Was Der Pate besser macht als GTA & Mafia – und was schlechter



The Bloodrayne 2 logo, characters, and artwork are trademarks of Majesco Entertainment. Developed by Terminal Reality. Published by Majesco Entertainment. Distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.
(C) 2005 Majesco Entertainment. All Rights Reserved.

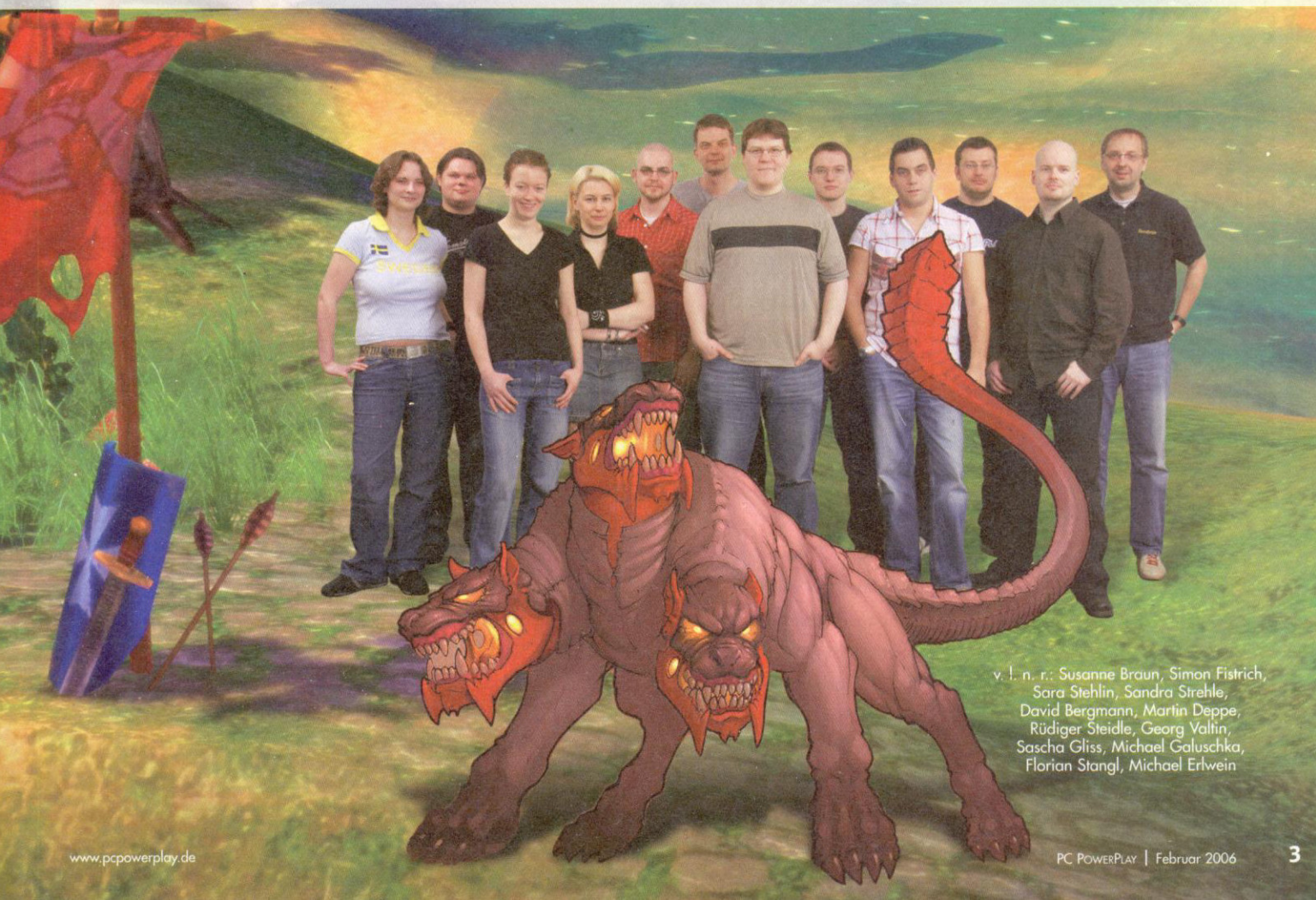
ZITTERPARTIE

Da bekommen selbst die abgebrühtesten Spieletester graue Haare: Exklusiv für PC PowerPlay schickt uns Publisher Ubisoft eine brandneue Version des Rundenstrategie-Epos **Heroes of Might 5**. Die Version ist klasse, tagelang schlagen wir uns für die Titelgeschichte durch das Fantasy-Reich. Doch auf dem Bildschirm prangen so genannte Wasserzeichen: »Homm5 beta«, gleich in vierfacher riesiger Ausführung! Damit wollten wir Sie auf Screenshots und in unserem HiRes-Video natürlich nicht quälen, also haben wir unsere Shots- und Videowünsche an Ubisoft weitergegeben. Drei Tage vor DVD-Schluss erhalten wir auch prompt das Filmmaterial. Ohne Wasserzeichen. Und ohne Ton! Nach Dutzenden Telefonaten mit Ubisoft und Entwickler Nival klappt's dann doch noch mit dem Sound, in letzter Minute. Und die Screenshots? Schauen Sie selbst: In unserer exklusiven Vorschau erstrahlt das Spiel in seiner ganzen Pracht. Wasserzeichenlos.

Was ist eine »early Review«? Auf gut deutsch eine frühe Testversion. Diese so genannte early Review von **DTM Race Driver 3** wollten wir nach ausführlichem Spielen nicht testen. Denn ob die Ungereimtheiten und Fehlerchen bis zur Verkaufsversion bereinigt sein würden, blieb unklar. Wir wollen jedoch absolut sicher sein, bevor wir Ihnen ein Spiel zum Kauf empfehlen. Seien Sie also nicht zu bekümmert, wenn Sie in dieser Ausgabe »nur« eine Vorschau auf **DTM Race Driver 3** lesen. Den Test des wirklich fertigen Spiels bekommen Sie in unserer kommenden Ausgabe, garantiert gründlich.

Zum Schluss eine Personalie in eigener Sache: Unser Trainee Simon Fistrich ist kein Trainee mehr. Sondern Redakteur. Glückwunsch, Simon! Und jetzt wieder an die Arbeit, zackzack!

Viel Spaß beim Schmökern und Spielen
wünscht Ihr Team von PC PowerPlay!



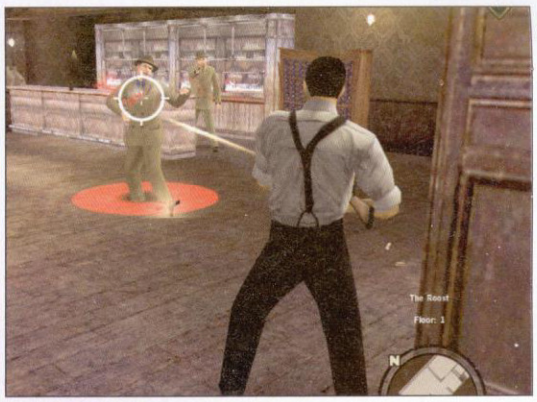
v. l. n. r.: Susanne Braun, Simon Fistrich, Sara Stehlin, Sandra Strehle, David Bergmann, Martin Deppe, Rüdiger Steidle, Georg Valtin, Sascha Gliss, Michael Galuschka, Florian Stangl, Michael Erlwein



Tolle Grafik, knobelige Schlachten und der gute, alte Suchtfaktor: Heroes 5 wird wieder ein Rundenstrategie-Spiel erster Kajüte. Wir haben's als einziges Magazin ausführlich gespielt!
Seite 24

TITELGESCHICHTE

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5



30 **DER PATE**

Lahmer Filmlizenz-Shooter? Brillante Gangster-Ballade?



36 ELDER SCROLLS **OBLIVION**

Wir haben die ersten Quests und Kämpfe gemeistert.

AKTUELL

20 Termin-Kalender

NEWS

10 Da Vinci Code – Sakrileg
11 World of WarCraft: The Burning Crusade
12 Medieval 2
12 Die Sims 3
13 Herr der Ringe: Der weiße Rat
14 GTR 2
16 Jet Thunder
17 Gewinner der Jubiläumsverlosung von PC PowerPlay

KOLUMNE

10 Mehr Sex, bitte!

CHARTS

12 Leser-Charts
14 Verkaufs-Charts

LESERPREIS 2005

18 Die Spiele des Jahres

AKTUELL

TITELGESCHICHTE

24 Heroes of Might & Magic 5

VORSCHAU

30 Der Pate
34 Guild Wars: Factions
36 The Elder Scrolls – Oblivion
40 Schlacht um Mittelerde 2
44 Spellforce 2
48 Runaway 2
50 Splinter Cell 4
52 Tony Hawk's American Wasteland
54 DTM Race Driver 3
56 Tony Tough 2
58 Crashday
60 Rainbow Six Lockdown
61 Commandos Strike Force
62 Sims 2: Open for Business
63 Quake Wars
64 Mad Tracks
65 Tycoon City New York

TEST

68 Teamseite
71 So testen wir
72 Hitlisten

ACTION

76 Vivisector
80 The Regiment
84 Psychonauts (dt.)
86 SWAT 4: Stetchkov Syndicate
88 Big Mutha Truckers 2

STRATEGIE

90 Empire Earth 2: The Art of Supremacy
91 Prison Tycoon
92 American Conquest 2
94 Call a Pizza Dude
95 Wildfire

ABENTEUER

96 Scratches

TEST

SPORT

100 Torino 2006
103 Winterspiele
104 Biathlon 2006
105 Trackmania Original – Extended Version

BUDGET

106 Budgetliste
108 GTA San Andreas
109 SWAT 4

TIPPS & TRICKS

110 Der König von Narnia
110 Harry Potter und der Feuerkelch
111 Shrek Superslam
111 Trackmania Original – Extended Version
111 Vivisector
112 Die Unglaublichen 2
112 Psychonauts
112 X-Men Legends 2
113 The Regiment





40 SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Goblins vs. Zwerge im Multiplayer: unser Spielbericht.

100 TORINO 2006

Olympia am PC: Wir haben die 15 Disziplinen getestet.





44 SPELLFORCE 2

Gespielt: Warum der Rollenspiel-Strategiemix so fesselt.

154 WORLD OF WARCRAFT

WoW als Brettspiel? Macht das Spaß? Unser Test zeigt's.

HARDWARE

114 Chip + PCP Testcenter
114 FAQ: Sie fragen, wir antworten
134 Bestenlisten

HARDWARE-NEWS

116 Geforce 7900 Ultra, Geforce 7800 GS AGP
116 Club 3D Radeon X1800 CE
116 AMD Athlon 64 FX-60
117 Dell E196FP, Videoseven L19WA, Yakumo 20LXP
117 Pioneer BDR-101A
117 Sony Playstation 3
117 MSI K8N Diamond Pulse LE
117 iMac mit Intel-Prozessor

KOLUMNE

116 PCP DSGVSBGBFESS-MDLDVD

HARDWARE

SCHWERPUNKT

122 Machen Sie Ihr XP fit für Spiele!
123 Windows flott machen
126 Windows-Treibereien
128 Mit Sicherheit ins Internet
130 Alte Spiele unter Windows XP

TESTS

118 X1900 XT: Atis neues Topmodell holt auf
131 E-Plus UMTS-Flatrate
132 Saitek Pro Gamer Command Unit
132 Raptor-Gaming H1
133 Cooltek Hurricane
133 Creative HN-700

MAGAZIN

138 World of LagCraft
140 PCP 2005: Zahlen, Daten, Fakten
146 Tops & Flops 2005
152 Die Top 10 der wichtigsten Spiele-Innovationen
154 World of WarCraft: Das Brettspiel
156 Retro: Diablo
158 Leserbriefe

SERVICE

3 Editorial
4 Inhalt
6 DVD-Inhalt
8 HiRes-Videos
162 Im nächsten Heft
162 Impressum
163 DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

Age of Pirates – Captain Blood | News 16
Age of Pirates – Carribean Tales | News 16
American Conquest 2 | Test 92
Battle over Europe | News 16
Battlefield 2: Armored Fury | News 11
Battlefield 2: Euro Force | News 11
Biathlon 2006 | Test 104
Big Mutha Truckers 2 | Test 88
Call a Pizza Dude | Test 94
Commandos Strike Force | Vorschau 61
Crashday | Vorschau 58
Da Vinci Code – Sakrileg | News 10
Das Eulemberg-Experiment | News 14
David Douillet Judo | News 14
Der König von Narnia | Tipps 110
Der Pate | Vorschau 30
Die Sims 3 | News 12
Die Unglaublichen 2 | Tipps 112
DTM Race Driver 3 | Vorschau 54
Dungeon Siege: Ultima 5 Lazarus | News 11
Elveon | News 11
Emergency 4 | News 10
Empire Earth 2: The Art of Supremacy | Test 90
Everquest 2: Kingdom of Sky | News 15
GTA San Andreas | Budget-Test 108
GTA San Andreas | News 13
GTR 2 | News 14
Guild Wars: Factions | Vorschau 34
Half-Life 2: Aftermath | News 16
Harry Potter und der Feuerkelch | Tipps 110
Herr der Ringe: Der weiße Rat | News 13
Homeworld 2: Warlords 0.5 | News 11
Jet Thunder | News 16
Mad Tracks | Vorschau 64
Medal of Honor Airborne | News 10
Medieval 2 | News 12
Microsoft Flight Simulator X | News 11
Onimusha 3 | News 15
Prison Tycoon | Test 91
Psychonauts (dt.) | Test 84
Psychonauts (dt.) | Tipps 112
Quake Wars | Vorschau 63
Rainbow Six Lockdown | Vorschau 60
Rise & Fall | News 13
Runaway 2 | Vorschau 48
Schlacht um Mittelerde 2 | Vorschau 40
Scratches | Test 96
Seed | News 16
Serious Sam 3 | News 15
Shrek Superslam | Tipps 111
Sims 2: Open for Business | Vorschau 62
Spellforce 2 | Vorschau 44
Splinter Cell 4 | Vorschau 50
Star Trek Legacy | News 14
Stargate SG 1 The Alliance | News 14
SWAT 4 | Budget-Test 109
SWAT 4: Stetchkov Syndicate | Test 86
The Elder Scrolls - Oblivion | Vorschau 36
The Endless Forest | News 13
The Regiment | Test 80
The Regiment | Tipps 113
Tony Hawk's American Wasteland | Vorschau 52
Tony Tough 2 | Vorschau 56
Torino 2006 | Test 100
Trackmania – Extended Version | Test 105
Trackmania – Extended Version | Tipps 111
Two Worlds | News 11
Tycoon City New York | Vorschau 65
Vivisector | Test 76
Vivisector | Tipps 111
War on Terror | News 14
War World | News 15
Wildfire | Test 95
Winterspiele | Test 103
WoW: The Burning Crusade | News 11
X-Men Legends 2 | Tipps 112

DVD INHALT

DEMOS



EMPIRE AT WAR

Genre	Strategiespiel
Minimum	CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM
Umfang	1,2 GB
Sprache	englisch

Im Bereich der Strategiespiele konnten Titel aus dem Star-Wars-Universum bisher keinen Blumentopf gewinnen. Mit Empire at War stehen die Chancen aber mehr als gut, dass Sie ein richtig geniales Spiel erhalten. Einen ersten Eindruck verschafft Ihnen diese über 750 MB starke Demo, in der Sie auf der Seite der Rebellen in die Schlacht ziehen. Mit dabei: Weltraumschlachten mit spektakulärer Optik.

- 5 Tutorial-Missionen
- 1 Galactic-Conquest-Karte mit 3 Planeten
- Hans Solo und Chewbacca



RAINBOW SIX LOCKDOWN

Genre	Taktik-Shooter
Minimum	CPU mit 1,5 GHz, 512 MB RAM
Umfang	830 MB
Sprache	englisch

Wenn es irgendwo auf der Welt brenzlig wird, dann holen die Jungs der Rainbow-Six-Einheit die Kastanien aus dem Feuer. Ein Team aus vier Spezialisten kommandieren Sie in dieser Demoversion durch die düsteren Gänge eines Parkhauses. Achten Sie auf verdächtige Geräusche, prüfen Sie Türen, bevor Sie sie öffnen, und gehen Sie mit Bedacht vor. Denn planloses Herumballern endet hier im Fiasko!

- 1 Einzelspieler-Mission
- 1 Mehrspieler-Map
- 17 verschiedene Waffen



DTM RACE DRIVER 3

Genre	Rennspiel
Minimum	CPU mit 1,5 GHz, 512 MB RAM
Umfang	750 MB
Sprache	deutsch

Nachdem die erste im Internet aufgetauchte Demoversion eher mager war, legt Codemasters nun mit einer frischen, umfangreichen und stark aufpolierten Probiervariante nach. Ob Mercedes-Benz aus der DTM oder Baja-Buggy für Geländerennen durch tiefen Dreck, jetzt können Sie sich endlich einen richtigen Überblick über die Vielfalt an Rennserien und Fahrzeuge des dritten Teils machen.

- 3 Fahrzeuge
- 3 verschiedene Strecken
- umfangreiches Fahrzeugtuning

PANZER ELITE ACTION

Genre	Actionspiel
Minimum	CPU mit 1,4 GHz, 256 MB RAM
Umfang	550 MB
Sprache	englisch

Steigen Sie ein in 30 Tonnen Stahl und walzen Sie jeglichen Widerstand nieder! Denn in Panzer Elite Action steuern Sie die geballte Feuerkraft eines amerikanischen Panzers über Stock, Stein und Feinde hinweg. Ein wahres Feuerwerk, dass sich erfrischend anders spielt und dass Sie auf jeden Fall einmal anspielen sollten.

ANKH

Genre	Adventure
Minimum	CPU mit 1,5 GHz, 256 MB RAM
Umfang	140 MB
Sprache	deutsch

Gehören Sie auch zu den Leuten, die sich nach einem Spiel wie Monkey Island sehnen? Das Warten hat ein Ende: Ankh hat alles, was sich Adventure-Fans wünschen – Humor, Spannung, originelle Rätsel und einen wahnwitzige Story. Nicht umsonst hat Ankh schon viele namhafte Preise für sich verbuchen können.

MX VS. ATV UNLEASHED

Genre	Rennspiel
Minimum	CPU mit 1,2 GHz, 256 MB RAM
Umfang	128 MB
Sprache	englisch

Wollen Sie Motocross fahren? Oder Monster Trucks? Oder Quadbike, Wüsten-Buggy oder getuntes Golf-Kart? In diesem neuen Funracer von THQ geht es um pure Action, heiße Sprünge, Stunts und waghalsige Manöver auf halsbrecherischen Strecken. Testrunde gefällig? Dann auf- oder eingestiegen und los geht's!

TOOLS

- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- Ati Tool 0.24
- D-Fend
- Divx Play Bundle
- DosBox
- Fraps 2.72
- Hijack This
- HyperSnap-DX
- PowerStrip 3.63
- RivaTuner 2.0
- Slowdown
- VDMSound 2.0.4
- Windows Media 9 Codec
- Windows Media Player 9 & 10
- WinZip 9.0
- XP-Antispy
- Zone Alarm

SCREENSHOTS

- Big Mutha Truckers 2
- Crashday
- Die Sims 2: Open for Business
- DTM Race Driver 3
- The Regiment
- Trackmania Original – Extended Version
- Tycoon City New York
- Vivisector

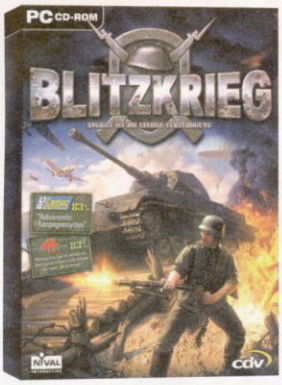
PATCHES

- Age of Empires 3 Patch 1.02 auf 1.03
- Brothers in Arms Patch 1.11
- Call of Duty 2 Patch 1.01
- Civilization 4 Patch 1.52
- Destroyer Command Patch 1.1
- Need for Speed Most Wanted Patch 1.3
- The Movies Patch 1.1
- X3 Update 1.20.1 auf 1.3

TREIBER

- Ati Catalyst 5.13
- DirectX 9.0c
- Nvidia Forceware 81.98

VOLLVERSIONEN



BLITZKRIEG

Genre	Strategiespiel
Minimum	CPU mit 366 MHz, 64 MB RAM
Umfang	2,29 GB
Sprache	deutsch

Laut Lexikon ist Blitzkrieg die Bezeichnung für einen kombinierten Angriff verschiedener Truppentypen, der durch unerwartete Vorstöße dem Gegner keine Chance lässt, seine Verteidigung zu organisieren. Laut der Spiele-Fachpresse steht dieser Begriff zudem für eines der besten Strategiespiele der letzten Jahre. Denn die Masse an Features ist gigantisch und die technische Umsetzung schlichtweg genial. Dabei bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie einen Blitzkrieg versuchen oder ob Ihre eigene ausgeklügelte Taktik zum Sieg führt. Setzen Sie Ihre Truppen richtig ein, nutzen Sie Geländevorteile und zwingen Sie den Feind in die Knie. Und sind alle Schlachten geschlagen, dann bauen Sie mit dem Editor ganz einfach Ihre eigenen. Ab hier übernehmen Sie!

- 200 verschiedene Fahrzeuge
- mehr als 250 Gebäudearten und Objekte
- 40 Infanterietypen mit speziellen Waffen
- spannender Mehrspielermodus
- taktisch nutzbares 3D-Terrain
- Szenario-Editor für eigene Missionen

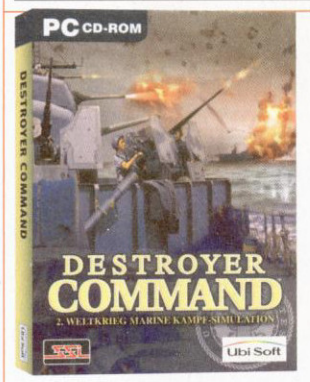
Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 98SE/ME/2000/XP
- Pentium 366 MHz oder vergleichbar
- 64 MB RAM
- 2,29 GB HD
- 8 MB Grafikkarte
- DirectX 8.1
- DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von Blitzkrieg 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.





DESTROYER COMMAND

Genre	Simulation
Minimum	CPU mit 266 MHz, 64 MB RAM
Umfang	650 MB
Sprache	Deutsch

Wenn Silent Hunter die Referenz für U-Boot-Simulationen ist, dann ist Destroyer Command das Pendant über dem Wasser. Hier sind Sie der Kommandant eines Verbandes aus Zerstörern, den Sie durch die raue See im Pazifik oder Atlantik steuern und heil durch die Seeschlachten des Zweiten Weltkrieges führen müssen. Die Gefahr droht durch feindliche Flugzeuge, Zerstörer und Kanonenbootes der anderen Seite, sowie durch U-Boote, die sich unbemerkt an Ihre Schiffe heranschleichen. Wenn Sie im Besitz von Silent Hunter 2 sind, können Sie beide Spiele im Mehrspielermodus kombinieren und sich auf und unter Wasser mit menschlichen Mitspielern messen.

- 2 Kampagnen
- 40 Missionen
- historisch akkurate Einsätze aus dem 2. Weltkrieg
- komplexer Mehrspielermodus
- kombinierbar mit Silent Hunter 2

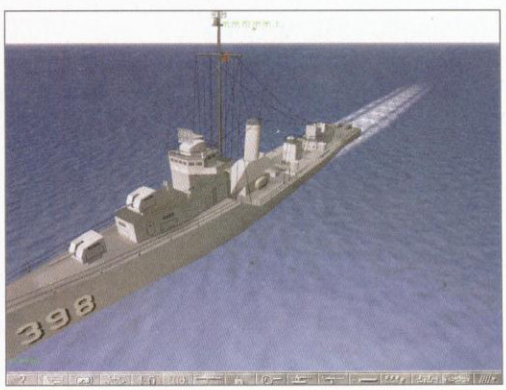
Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 98SE/ME/2000/XP
- Pentium 266 MHz oder vergleichbar
- 64 MB RAM
- 650 MB HD
- 16 MB Grafikkarte
- DirectX 8.0
- DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von Destroyer Command 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.

Bei der Installation von Destroyer Command kann unter Umständen eine Meldung erscheinen, dass die Ausführung des Programms unter Windows NT, 2000 und XP nicht unterstützt wird. Dies ist bei unserer Version aber NICHT der Fall. Sie können die Installation problemlos durchführen und das Spiel mit den genannten Betriebssystemen einwandfrei ausführen!



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.





HIRES-VIDEOS IN 1.024 x 768 PIXEL

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Genre Rundenstrategie

Unser exklusives Video zeigt Ihnen brandneue HiRes-Aufnahmen aus dem fünften Teil der Heroes of Might & Magic-Serie. In der aktuellen Version erstrahlt das Spiel in zeitgemäßer 3D-Optik, ohne dabei durch zu viele Neuerungen seine Stärken zu verlieren. Unser Experte für Runden-Strategie, Martin Deppe, zeigt Ihnen im ausführlichen Vorschau-Video das Kampfsystem und lässt Sie an seinen Eindrücken dieses sehnsüchtig erwarteten Spieles teilhaben.

DER PATE

Genre Actionspiel

In den Räumen von PC PowerPlay gab sich die Mafia die Ehre, und der Pate selbst lud Sascha Gliss ein, an seinen Machenschaften teilzuhaben. Ob Sascha den Versuchungen eines Lebens in Saus und Braus, aber immer auf der Flucht, erlegen ist, und ob ihm der neueste Herausforderer auf den GTA-Thron schon in der Vorabversion gefallen hat, erfahren Sie in unseren Video. Wir zeigen Ausschnitte aus dem Intro und spielen einige actionlastige Missionen.

SCHLACHT UM MITTELERDE 2



SPELLFORCE 2



CRASHDAY



COMMANDOS STRIKE FORCE



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND



WEITERE VIDEOS

- Big Mutha Truckers 2
- Diablo
- Mad Tracks
- Psychonauts
- The Regiment
- Tony Tough 2
- Torino 2006
- Trackmania Original – Extended Version
- Vivisector
- Winterspiele

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC®

NEUE STRATEGISCHE TIEFE

NEUE HÖHEN DES RUHMES







Ein neues Zeitalter der Strategiespiele hat begonnen. Tauche ein in das authentische Fantasy-Universum dieser Genre-definierenden Serie mit überwältigender Next-Generation 3D-Grafikpracht, bahnbrechenden strategischen Kämpfen, innovativen Multiplayer-Features und süchtig machenden Rollenspielelementen.

www.mightandmagic.com

PC DVD ROM

NIVAL INTERACTIVE

UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.

NEWS

KOLUMNE

Mehr Sex, bitte!



Am 8. Juni findet sie also statt, die erste Konferenz zum Thema »Sex in Computerspielen« (siehe Meldung auf Seite 11). Zeit wird's. Abgesehen von Schmuddelgurken wie Lula 3D, abstrusen japanischen Schulmädchen-Simulationen und einer handvoll »erwachsener« Online-Universen wie Second Life herrscht tote Hose, was Liebe und Erotik in PC-Spielen anbelangt.

Wie viele Adventures mit Hollywood-tauglicher Love-Story kennen Sie? Wie viele Shooter, bei der man(n) die Hauptdarstellerin auch ohne inoffiziellen Nackt-Patch entblättern darf? Bislang trauen sich nur Hinterhof-Entwickler an das Thema heran. Selbst die sonst wenig zimperlichen Rockstars verstecken ihren Hot-Coffee-Rammelmodus verschämt im Programmcode. Entsprechend peinlich waren die Ergebnisse bisher.

Liebe Publisher, die große Schar eurer erwachsenen Kundschaft hat sicher keine Berührungsängste, was Sex in PC-Spielen anbelangt. Ihr könnt das Feld doch nicht kampflos Hollywood überlassen. Warum muss Sam Fisher wie ein Mönch leben und James Bond darf sich austoben? In diesem Sinne: Nur keine Hemmungen!

Rüdiger Steidle

EMERGENCY 4

Tatü-Tata – jetzt mit Story

Im März kommen alle Hobby-Unfallmanager wieder zum Zuge: Sixteen Tons bastelt an einem neuen **Emergency**-Teil. Das Spielprinzip haben die Entwickler kräftig überarbeitet: Zunächst brauchen Sie jede Menge Kohle, um an den 20 storybasierten Einsätzen teilzunehmen. Die erwirtschaften Sie in zufällig generierten Missionen. Zahlreiche neue Vehikel wie Helikopter und Rettungsflugzeuge stehen zur Krisenbewältigung bereit.

Entwickler: Sixteen Tons
Termin: März 2006

DA VINCI CODE – SAKRILEG

Action-Adventure zu Dan Browns Bestseller

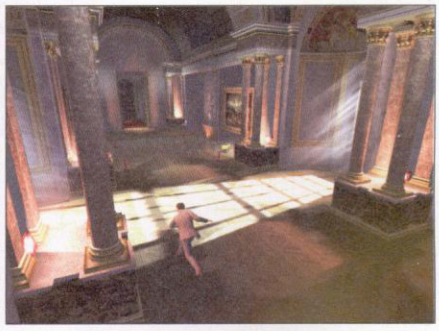
Es gibt wohl kaum einen Thriller-Fan, der Dan Browns Erfolgsroman **Sakrileg** (im Original: **The Da Vinci Code**) noch nicht verschlungen hat. Am 18. Mai 2006 läuft die Verfilmung in den Kinos an, und ebenfalls im Mai bringt Take 2 das dazugehörige PC-Spiel heraus.

Um die Entwicklung kümmert sich Genre-Veteran Charles Cecil (**Baphomets Fluch**-Reihe). Der Titel setzt die besten Szenen aus Buch und Film um, wobei sich Puzzles und Action-Einlagen abwechseln. Letztere bestehen oft darin, sich an Gegnern vorbei zu pirschen oder sie aus dem Hinterhalt auszuschalten. Der Spieler kann zwischen den Hauptfiguren Robert Langdon und Sophie Neveu wechseln. Beide sollen eigene Stärken haben.

Gespräche spielen im Vergleich zu anderen Adventures eine kleinere Rolle, allerdings verbergen sich in Dialogen mit NPCs mitunter entscheidende Hinweise.

Entwickler: The Collective | Termin: Mai 2006





MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Per Fallschirm in den Krieg

Nach dem Pazifik (**Pacific Assault**) kämpfen Sie diesmal als Private Boyd Travers in Sizilien und Deutschland zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Viele Einsätze beginnen Sie am Fallschirm hängend. Je nachdem, wo Sie runterkommen, soll die Mission einen unterschiedlichen Verlauf haben. Im Gegensatz zum Vorgänger **Pacific Assault** (Bild) verspricht EA eine deutlich detailreichere Grafik.

Entwickler: EA Games | Termin: Winter 2006



CRYSIS

Wahnsinnsoptik: Cryteks neues Abenteuer

Crytek arbeitet derzeit am inoffiziellen **Far Cry**-Nachfolger. In **Crysis** verschlägt es Sie abermals in die Südsee. Diesmal haben Sie es aber nicht mit dem Regime eines Inselstaats zu tun, sondern kämpfen gegen fiese Außerirdische, welche die Erde in eine neue Eiszeit stürzen wollen. Um die Grafik kümmert sich die neue, mächtige Cry-Engine 2.

Entwickler: Crytek | Termin: 4. Quartal 2006

ELVEON

Diablo trifft Tolkien

Das auf der Unreal Engine 3 basierende Action-Rollenspiel **Elveon** soll mit einer epischen Story à la Tolkien aufwarten. Zwar ist Ihr Charakter, ein Elf, vorgefertigt. Er kann aber im Spielverlauf nach Gutdünken entwickelt werden. Die Macher versprechen ein actionorientiertes Kampfsystem mit einer großen Anzahl Waffen und Bewegungsabläufen.
Entwickler: 10tacle Slovakia
Termin: 2. Quartal 2007



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Neue Instanz enthüllt

Langsam aber sicher dringen mehr und mehr Infos über das **World of WarCraft**-Addon **The Burning Crusade** ans Tageslicht. Blizzard hat Bilder aus einer der neuen Instanzen enthüllt, die bislang nur Besucher der Messe BlizzCon zu Gesicht bekamen. In der schaurigen Zwergenfeste Karazhan herrscht momentan noch friedliche Stille. Beim Besuch der ersten Level-60-Abenteurer dürfte sich das aber gewaltig ändern. Die **WoW**ler in der Redaktion können es kaum erwarten ...
Entwickler: Blizzard | Termin: Herbst 2006



DUNGEON SIEGE: ULTIMA 5 LAZARUS

Der Avatar kehrt zurück

Ultima 5 ist ein echter Klassiker der Rollenspielgeschichte. Wenn Sie die Abenteuer des Avatars in nie gekannter Pracht erneut erleben wollen, sollten Sie sich schnellstens den **Lazarus**-Mod für **Dungeon Siege** installieren. Lord British wartet schon! Infos & Download unter: **www.u5lazarus.com**.

DOOM 3: IN HELL

Neue Abenteuer aus der Hölle

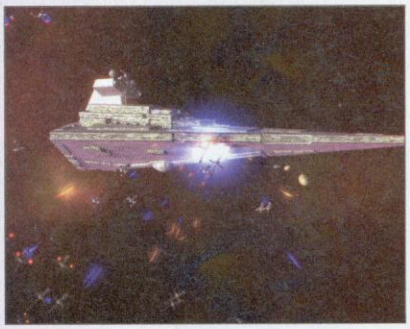
Frisches Futter für Ego-Shooter-Fans, vollkommen kostenlos: Die **In Hell**-Mod für **Doom 3** bietet acht aufwändige Einzelspieler-Level mit neuer Story sowie drei neue Karten für gediegene Multiplayer-Action. Infos & Download unter: **http://wwwstud.fh-zwickau.de/~stki/DOOM_html**.

DIE KLEINE MOD-ECKE Die spannendsten und genialsten Mods kurz vorgestellt!

HOMEWORLD 2: WARLORDS 0.5

Homeworld mit Star Wars

Mit **Warlords** transportieren findige Mod-Entwickler George Lucas' legendären Sternenkrieg ins **Homeworld**-Universum. Unser Screenshot beweist, dass sich das Ergebnis durchaus sehen lassen kann. Sie dürfen rund 80 Schiffe aus der Sternensaga selbst steuern und sich spannende Raumschlachten liefern. Infos & Download gibt's unter: **http://warlords.swrebellion.com**.



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X

Echte Missionen

Der **Flight Simulator** startet Ende des Jahres in eine weitere Runde. Die auf der kommenden DirectX-Version 10 basierende Grafik-Engine ermöglicht aufwändige Details wie herumfliegende Vögel sowie Licht- und Wettereffekte. Zudem wollen die Entwickler missionsbasierte Elemente einbauen. Für das Erfüllen der Ziele gibt's als Belohnung etwa verbesserte Flugskills.
Entwickler: Microsoft
Termin: Weihnachten 2006



TWO WORLDS

Nach Earth ein Rollenspiel

Bereits auf der E3 2000 kündigte der Zuxxez-Vorläufer Topware ein Rollenspiel unter dem Namen **Two Worlds** an. Die **Earth 2160**-Entwickler Reality Pump basteln derzeit emsig an der Fertigstellung des Titels. **Two Worlds** soll mit eindrucksvoll inszenierten Kämpfen und einer überzeugenden Fantasy-Welt aufwarten.
Entwickler: Reality Pump
Termin: 3. Quartal 2006



BATTLEFIELD 2 BOOSTER PACKS

Nachschub für Krieger

Nach dem Addon **Special Forces** gibt's diesen und nächsten Monat neue Inhalte für **Battlefield 2**. Bei **Euro Force** und **Armored Fury** handelt es sich um so genannte Booster Packs, die jeweils drei neue Karten und zusätzliche Waffen, Vehikel sowie Einheiten mit sich bringen. Beide Packs sind nur per Download erhältlich und kosten je knapp 10 Euro.
Entwickler: Dice
Termin: 8. Februar / 23. März



KONFERENZ: SEX IN VIDEOSPIELEN

Erotische Multiplayer-Spiele

Träumen auch Sie von einem Massively Multiplayer Online Erotic Game? Am 8. Juni 2006 startet in San Francisco die erste Konferenz zum Thema »Sex in Computerspielen«.

Dort wird unter anderem der Betreiber von MMOrgy.com (eine un(an)gezogene Online-Version der Sims) erläutern, wie man sich selber eine »SeXbox« bastelt.

LESER-CHARTS

1 — (1) **GOTHIC 2**



Entwickler Piranha Bytes
Publisher Jowood

Hinz & Kunz haben bei den Feuermagiern keine Chance. Die Anforderungen: eine auf 400 Grad waschbare Stoffrobe, eine Eins in Runenkunde und ein Faible für scharf gewürztes Essen. Na, dann: Feurio!

2 ▲ (5) **KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**



Entwickler Bioware Publisher Activision

Dunkel & Hell gleichzeitig ist bei Jedis verpönt. Deshalb gibt's da nur unflexible Weicheier und dumme Finsterlinge. Wie wär's mal mit einem Mischling?

3 — (3) **PRO EVOLUTION SOCCER 5**



Entwickler Konami Publisher Konami

Rote Karte für **Asterix & Obelix**! Zaubertrank-Genuckel und Hinkelstein-Grätsche sind selbst für den geschmierten Schiedsrichter Robert H. zu viel. Die spinnen, die Gallier!

4 NEU **FAR CRY** (DT.)



Entwickler Crytek Publisher Ubisoft

Clever & Smart schleicht sich Jack Carver durchs brandgefährliche Inselparadies. Hätte er doch bloß nicht den Frühbucher-Termin verschlafen ...

5 ▼ (4) **BALDUR'S GATE 2**



Entwickler Bioware Publisher Interplay

Es braucht schon Unterstützung aus **Tausend & einer Nacht**, um gegen Jon Irenicus eine Chance zu haben. Warum sind Dschinns eigentlich stets blau?

6 ▼ (2) **NEED FOR SPEED MOST WANTED**



Entwickler EA Games Publisher Electronic Arts

Rasen macht Spaß! Dumm nur, dass die Polizei **Vorne & Hinten** mit dabei ist. Dort bräuchten wir auch Augen, um den fiesen Gesetzeshütern immer zu entkommen.

7 — (7) **GTA SAN ANDREAS**



Entwickler Rockstar Publisher Take 2

Fette Burger, kein Training und ultrapeinliche Klamotten: In GTA San Andreas ist es kein Problem, **Dick & Doof** zu sein. Jetzt aber ab ins Studio, CJ!

8 — (8) **WARCRAFT 3**



Entwickler Blizzard Publisher Vivendi

Arthas verhält sich alles andere als **Heiter & Lustig**. Richtig stinkig wird der Prinz aber erst, wenn er sich auf dem eisekalten Thron seinen Popo abfriert.

9 NEU **GUILD WARS**



Entwickler Arenanet Publisher Ncsoft

Attraktiv & Preiswert kommt Guild Wars daher. Weil Eigenlob stinkt, schreiben wir jetzt nicht, dass es das mit unserem Heft gemeinsam hat ...

10 NEU **HALF-LIFE 2**



Entwickler Valve Publisher Vivendi

Grün & Blau geschlagene Combines pflastern Dr. Freemans Weg. Physikern geht man halt besser aus dem Weg, besonders, wenn ein Brecheisen mit im Spiel ist.

Quelle: Online-Hitlisten. Machen Sie mit auf http://forum.pcpowerplay.de/hitliste oder im Community-Menü unter Leserwertungen.

MEDIEVAL 2

10.000 KRIEGER GLEICHZEITIG

Nach **Shogun**, **Medieval** und **Rome** steht mit **Medieval 2** ein neuer Teil der **Total War**-Reihe an. Das Strategiespiel soll gewaltige Echtzeit-Schlachten mit bis zu 10.000 Einheiten gleichzeitig ermöglichen. Trotz dieser gigantischen Zahl sollen auch Einsteiger schnell mit der Spielmechanik zurechtkommen. Zeitlich spielt **Medieval 2** zwischen 1080 und 1530 und dreht sich in erster Linie um die Entdeckung Amerikas und den blutigen Krieg gegen das Volk der Azteken.

Die Entwickler versprechen 200 unterschiedliche Einheiten, große Spieltiefe, effektreiche Grafik und eine umfangreiche Multiplayer-Kampagne.

Entwickler: Creative Assembly
Termin: Winter 2006



DIE SIMS 3

FORTSETZUNG KOMMT

Eine offizielle Ankündigung gibt es zwar noch nicht. Allerdings verdichten sich die Hinweise auf einen dritten Teil der erfolgreichen Lebenssimulation **Die Sims**. Der Titel **Sims 3** tauchte unlängst auf den Projekt-Webseiten der amerikanischen Studios Feng Zhu Design und Gamma Ray auf, die Hintergrund- und Charakterdesigns für Filme und Spiele erstellen. Weitere Infos und Bilder der Fortsetzung wurden aber noch nicht enthüllt.

Entwickler: Maxis | Termin: nicht bekannt

VITALSIGN

KOREANISCHER ONLINE-KRIEG

Vitalsign aus Korea tritt gegen **Unreal Tournament** & Co. an. Spielerisch durchaus solide, hinkt der Online-Shooter der Konkurrenz technisch allerdings weit hinterher. Wer sich überzeugen möchte: Unter **www.vitalsigngame.de** gibt es eine Vorabfassung zum kostenlosen Download. Die vollständige, aber kostenpflichtige Version will Publisher Frogster noch im Februar veröffentlichen.

Entwickler: EGN Interactive
Termin: Februar 2006

HERR DER RINGE: DER WEISSE RAT

Neues aus Mittelerde

EA-Entwickler Jim Norwood hat sich in einem Online-Interview mit seinem ehemaligen Arbeitgeber 3D Realms verplappert. Auf die Frage, woran er derzeit arbeitete, antwortete Jim: »Ich bin mit **Lord of the Rings: The White Council** beschäftigt.« Die Passage wurde kurze Zeit wieder gestrichen. Allerdings zu spät: Mehrere amerikanische Webseiten hatten die Info bereits aufgeschnappt. Über den Inhalt des Spiels gibt es bislang nur Spekulationen. EA hat sich noch nicht dazu geäußert.

THE ENDLESS FOREST

Sei ein Hirsch

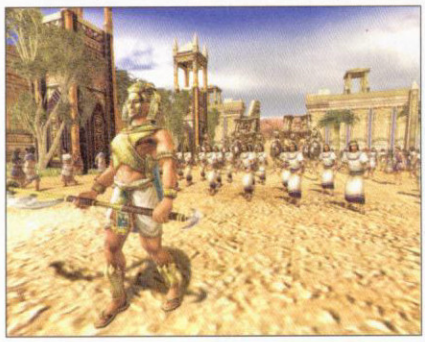
Im interaktiven Bildschirmschoner **The Endless Forest** übernehmen Sie allen Ernstes die Rolle eines Hirschs, der zusammen mit Geweihten (gesteuert von menschlichen Mitspielern) in einem Online-Wald wohnt. Die Aktionen versprechen tierischen Spaß: hinlegen, sich das Fell an einem Baum reiben oder einfach entspannt durch den Wald laufen. Erhältlich ist das kuriose Programm kostenlos unter **www.tale-of-tales.com/TheEndlessForest**.

TOP-NEWS

RISE & FALL

Erscheint im Juni

Wenn das mal keine guten Nachrichten sind: In einer Pressemitteilung hat Publisher Midway bestätigt, dass **Rise & Fall** aller Unkenrufe zum Trotz im Juni erscheinen soll. Das bange Warten ist damit endlich vorüber. Ursprünglich entwickelten die mittlerweile aufgelösten Stainless Steel Studios um Designer Rick Goodman (**Age of Empires**, **Empire Earth**) das viel versprechende Echtzeit-Spektakel. Nach der Stainless-Pleite (siehe News 01/06) kümmert sich nun ein internes Team bei Midway um die Fertigstellung des weit fortgeschrittenen Spiels. Hoffentlich machen die Jungs dabei nichts kaputt ...



FLOP-NEWS

GTA SAN ANDREAS

Anwalt setzt Kreuzzug fort

Jack Thompson ist wieder da. Wir haben uns aber auch schon langsam Sorgen um ihn gemacht. Sie erinnern sich sicher an das frivole **Hot Coffee**-Mod in **San Andreas**? Bereits da versuchte der Anwalt, **GTA** aus dem Verkehr zu ziehen. Jetzt gibt's neue Angriffsfläche: Im amerikanischen Ft. Lauderdale haben Jugendliche einen Obdachlosen mit Baseballschlägern zu Tode geprügelt. Und da es in **GTA** Baseballschläger gibt, ist für unseren eifrigen Advokaten natürlich sonnenklar, dass Publisher Take 2 an allem Schuld ist. Er fordert, **GTA** flugs aus dem Handel zu nehmen. Super, Jack!





GTR 2

Erste Screenshots und Infos

Nach ihrem Ausflug in die Welt der historischen Rennwagen kehren die Simulations-Experten bei Simbin zurück in die Gegenwart. Wie beim ersten Teil wollen die Macher mit **GTR 2** die Messlatte für realistische Rennspiele ein gutes Stück höher legen.

Erste Bilder der Boliden und Strecken lassen unseren Geschwindigkeitsfanatikern schon jetzt das Wasser im Mund zusammen laufen. Abgesehen von hoch aufgelösten Cockpits und einem spektakulären Schadensmodell dürfte sich aber auch in spielerischer Hinsicht einiges tun. So soll **GTR 2** eine Fahrschule bieten, in der wir die Geheimnisse der Rennfahrerei erlernen, und der Mini-Karrieremodus soll – ähnlich wie in **GT Legends** – für mehr Motivation im Einzelspielermodus sorgen. Die Rennexperten in der Redaktion ölen schon mal die Force-Feedback-Lenkräder und entstauben die Pedalsets ...

Entwickler: Simbin | Termin: Juni 2006



STARGATE SG-1 – THE ALLIANCE

Entwicklung eingestellt?

Wenn die zahlreichen Gerüchte stimmen, dann ist es eine traurige Nachricht für alle **Stargate**-Fans: Das seit geraumer Zeit angekündigte Spiel von Perception wird voraussichtlich nicht erscheinen – höchstwahrscheinlich wegen des Zanks um Geld, den der Entwickler seit einiger Zeit mit Publisher Jowood führt. Eine offizielle Meldung seitens Jowood und Perception lag uns bis Redaktionsschluss allerdings noch nicht vor. Es besteht also Hoffnung.

ID SOFTWARE

Kein Doom oder Quake

Details gibt es noch nicht. Es ist aber davon auszugehen, dass es sich bei id Softwares neuem Spiel um keine Fortsetzung der bekannten Serien **Quake** oder **Doom** handelt. John Carmack: »Wir arbeiten an einem neuen Titel, haben aber noch keine festen Pläne für die Zukunft von **Wolfenstein**, **Doom** oder **Quake**.«

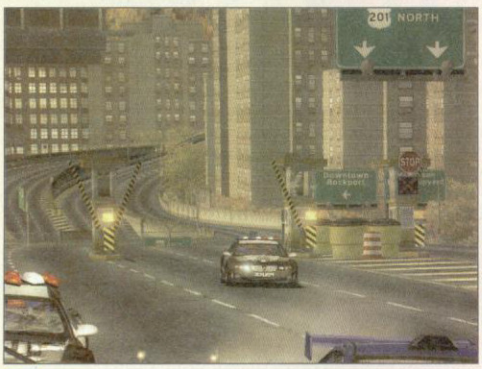
DAS EULEMBERG-EXPERIMENT

Martin Mystère kommt doch

Das Comic-Adventure **Martin Mystère** sollte bereits letztes Jahr erscheinen. Jetzt wurde es unter dem Titel **Das Eulemberg-Experiment** angekündigt. Sie steuern den Wissenschaftler Adam Quinn, der es mit dem bösen Doktor Faustus aufnehmen muss.

Entwickler: Artematica | Termin: April 2006

VERKAUFS-CHARTS



1	▲	(3)	NFS MOST WANTED
2	▼	(1)	AGE OF EMPIRES 3
3	▲	(6)	BF 2: SPECIAL FORCES
4	▲	(7)	DIE SIMS 2: NIGHTLIFE
5	NEU	(–)	DIE SIMS 2
6	▼	(2)	CALL OF DUTY 2
7	▼	(4)	CIVILIZATION 4
8	–	(8)	WORLD OF WARCRAFT
9	NEU	(–)	HARRY POTTER U. D. FEUERKELCH
10	NEU	(–)	FIFA 06

Verkaufscharts Dezember 2005 von Media Control

STAR TREK LEGACY

Quer durchs Universum

Achtung, Trekker: Mad Doc Software arbeiten an einem ambitionierten Action/Strategie-Mix im **Star Trek**-Universum. Die Geschichte zieht sich durch sämtliche Epochen der Kultserie, inklusive **Enterprise** und **Voyager**. Auf der Seite der Föderation kämpfen Sie gegen Romulaner, Klingonen und natürlich die Borg. Pro Mission dürfen Sie mehrere Schiffe befehligen. Darunter die aus **Deep Space Nine** bekannte Defiant mit Tarnfunktion. Im Multiplayer-Modus nehmen Sie die Geschicke einer beliebigen Fraktion in die Hand und düsen zusammen mit bis zu siebenSpielern durch die Galaxis.

Entwickler: Mad Doc Software
Termin: 4. Quartal 2006

WAR ON TERROR

Effekt-Feuerwerk

Wir haben die aktuelle Betaversion des Echtzeit-Taktikspektakels gespielt: umwerfende Optik, fordernde Einsätze, erschreckendes Szenario. Einzig die Bedienung hat Macken.

Entwickler: D. Reality | Termin: 17.03.2006



DAVID DOUILLET JUDO

Aufs Kreuz gelegt

Öfter mal was Neues: Die 10tacle Studios Belgien arbeiten derzeit an der ersten Judo-Simulation für PC. In **David Douillet Judo** beginnen Sie als Neuling und arbeiten sich über Erfolge bei Turnieren nach und nach an die Spitze. Wie sich die komplexen Wurf-, Halte-, und Schlagtechniken umsetzen lassen, wird erst eine spielbare Version zeigen.

Entwickler: 10tacle Studios Belgien
Termin: 2. Quartal 2006



SERIOUS SAM 3

Der Cartoon-Terminator kehrt zurück

Die **Serious Sam**-Macher sind schwer beschäftigt. Momentan arbeiten sie an diversen Patches und den Konsolenversionen von Teil 2. Danach wollen sich die Shooter-Spezialisten gleich an die Entwicklung von **Serious Sam 3** machen. Zudem erfuhren wir, dass die Kroaten derzeit ein Mehrspieler-Projekt planen, das mit **Sam** nichts zu tun haben wird.

Entwickler: Croteam | Termin: nicht bekannt

ONIMUSHA 4: DEMON SIEGE

Prügeln auf dem PC



Das PS2-Prügel-Strategiespiel **Onimusha 3** erscheint diesen Monat für PCs. Die Version bringt verfeinerte Grafik und wesentlich mehr Gegner.

Entwickler: Capcom
Termin: Februar 2006

Und die Superzahl ist ...

Die unglaubliche Menge von einer Million Kunden spielen **World of WarCraft** – wohlgemerkt nur in Europa. Das gaben die Entwickler stolz in einer Pressemitteilung bekannt. International beschäftigen sich fast vier Millionen Menschen mit dem Online-Rollenspiel. Hut ab, Blizzard!



WAR WORLD

Blechbüchsen-Alarm



Bis zu acht Spieler beharken im Actionspiel bei CTF, Deathmatch oder Assault. Nach einem Sieg können die Mechs mit neuen Waffen aufgerüstet werden.

Entwickler: Third Wave
Termin: Februar 2006

Präsentiert von MMOG WELTEN

EVERQUEST 2: KINGDOM OF SKY

Königreich der Himmel

Nach **Die Wüste der Flammen** steht mit **Kingdom of Sky** das zweite Addon zu **Everquest 2** in den Startlöchern. Zehn frische Schauplätze erweitern die Welt von Norrath: darunter dichte Urwälder und prachtvolle Tempel. 25 neue Monstertypen erschweren die Erkundung der Areale. Eine zusätzliche Form der Charakterentwicklung soll mehr Abwechslung ins Spiel bringen, außerdem hat Sony die Level-Grenze erhöht. Arena-Kämpfern stehen vier neue Champions zur Verfügung.



Entwickler: SOE
Termin: 21.02.06

PIMP DEIN HANDY
WWW.GIGAHANDY.DE

Handy-Ringtones: HITS und KULT !!!

TOP-HITS
82958 Everything I Do
82959 Heart Of Glass
82960 My Humps
82955 Banana Boat
82952 Pikachu
82930 Space Cowboy
82933 Shake Your Balla
82936 Engel fliegen einsam

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
81040 Türkische Hymne
81043 Sexbomb
81104 Shalala
81113 Tequila
81117 YMCA
81119 Toccata
81132 Knight Rider
81134 Jesus Christ Superstar
81138 Halloween
81140 (Meet) The Flintstones
81143 Underberg

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
43117 43121 43122 43124 43127 43128 43120
43069 43070 43071 43072 43074 43075 42239
42911 43077 43078 43083 42078 42752 43081
43088 43087 42234 42803 43086 43085 43084
43089 43118 42750 43091 43093 43096 42409
42511 42956 42751 42802 43119 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 PPJ + Bestell-Nr. an: 86688* z.B. PPJ 42819
Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende START PPJ + Best.Nr. an: 87555** z.B. Start PPJ 42819
Sende PPJ und Bestell-Nr. an die: 0900 560330 €2/SMS max 2 SMS/Produkt
Sende PPJ 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. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PPJ + 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 Losch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). ***max.1,86/min

JET THUNDER

Falklandkrieg von Hobby-Programmierern

Kein großes Team, sondern eine Gruppe von südamerikanischen und britischen Flugenthusiasten steht hinter dem **Jet Thunder**-Projekt, das schon seit einigen Jahren in der Entwicklung ist. Das Spiel wird uns in die Pilotensessel der A-4 Skyhawk, der Super Etendard oder des Sea Harrier versetzen, in denen wir den Falklandkrieg am PC noch einmal schlagen sollen. Auf der offiziellen Website **www.thunderworks.com** sind seit kurzer Zeit neue Videos von atemberaubenden Tiefflugmanövern und Schiffsangriffen verfügbar. Das Flugverhalten macht schon einen sehr viel versprechenden und realistischen Eindruck.

Entwickler: Thunderworks
Termin: nicht bekannt



AGE OF PIRATES – CARRIBEAN TALES

Herren der sieben Meere

Hängen Ihnen Krieger, Paladine und Hexenmeister schon zum Hals raus? Dann könnte **Age of Pirates – Carribean Tales** genau das Richtige für Sie sein. Als mutiger Pirat Blaze oder rothaarige Draufgängerin Beatrice kämpfen Sie sich durch ein Rollenspiel voller Schiffe und Schwertkämpfe.

Entwickler: Akella | Termin: 1. Quartal 2006



BATTLE OVER EUROPE

Luftkämpfe über Europa

Black Bean hat das Actionspiel **Battle over Europe** angekündigt, das Sie in die gefährlichen Lüfte des Zweiten Weltkriegs entführt. In 16 Missionen müssen Sie über London und Deutschland unterschiedliche Aufgaben erfüllen. Darunter Dogfights mit feindlichen Fliegern und Bombenangriffe auf stationäre und bewegliche Ziele.

Entwickler: Black Bean
Termin: März 2006



HALF-LIFE 2: AFTERMATH

Addon im April

Valves Doug Lombardi hat einen konkreten Termin für das **Half-Life 2**-Addon **Aftermath** genannt: Am 24. April soll die Erweiterung über **Steam** erhältlich sein.



AGE OF PIRATES – CAPTAIN BLOOD

Handfeste Säbel-Action

Und noch Mal in die Karibik: **Captain Blood** ist ein Action-Adventure, das auf dem gleichnamigen Roman von Rafael Sabatini basiert. Sie schlüpfen im Jahr 1685 in die Haut des edlen Freibeuters Peter Blood, der vor den Spaniern auf der Flucht ist. Während des Spielverlaufs sollen sich seine Fähigkeiten nach und nach verbessern. Die Missionen bieten gleichermaßen Action an Land und zu Wasser.

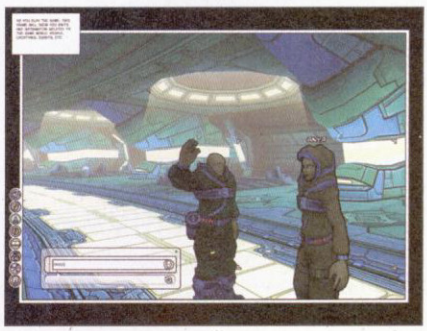
Entwickler: Akella | Termin: 2. Quartal 2006

SEED

Politik und Sozialverhalten

Das Online-Rollenspiel **Seed** soll sich von Konkurrenztiteln vor allem durch die Bedeutung von Politik und Sozialverhalten der Spieler absetzen. Wer diese Mischung spannend findet, kann sich ab sofort für den Beta-Test anmelden. Informationen dazu und zum Spiel im Allgemeinen finden Sie auch in deutscher Sprache unter **www.seedthegame.com**.

Entwickler: Runestone | Termin: April 2006



SAG BLOSS ...



KURZ UND KNACKIG

Gewinnspiel verlängert

Unser Gewinnspiel zu **The Movies**, bei dem Sie Ihre eigenen Filme im WMV-Format einsenden können, wird auf großen Leserwunsch hin bis zum 20. Februar verlängert. Schicken Sie Ihre Werke an: CyPress GmbH, Redaktion PC PowerPlay, Stichwort: The Movies, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg.

Condemned im März

Ab dem 31. März dürfen Sie in die Haut eines FBI-Agenten schlüpfen, um einen Serienmörder zu jagen.

Taxi Driver eingestellt

Die Entwicklungen des Horror-Actionspiels **Demonik** und des auf dem gleichnamigen Scorsese-Film basierenden **Taxi Driver** wurden aufgrund der Finanzlage von Publisher Majesco eingestellt.

Gratisaktion für Earth 2160 verlängert

Zuxxez' Gratisaktion zum Strategiespiel **Earth 2160** wird bis zum 15. Februar verlängert. Wenn Sie ein Exemplar von **Earth 2160** kaufen, erhalten Sie eine weitere Lizenznummer für Freunde.

Wir gratulieren!

Nachdem wir uns durch wahre Berge von Postkarten und Faxe gewühlt haben, stehen die Gewinner unseres großen Jubiläums-Gewinnspiels endlich fest.

Besonders herzliche Glückwünsche gehen an unseren Hauptgewinner Sebastian Herz aus Ludwigsfelde (Bild), der sich über einen Komplett-PC von PC-King im Wert von 1.700 Euro freut. Die Preise gehen den Gewinnern in den kommenden Wochen auf dem Postweg zu. Wir bedanken uns bei allen Teilnehmern für die teils mit viel Liebe gestalteten Zusendungen!



PC King
Highend-Komplett PC:
Sebastian Herz – Ludwigsfelde

Teufel
Concept E Boxenset:
Kai Schenk – Heidelberg
Stephan Ostertag – Solms
Peter Schulze – Berlin
Carsten Schulz – Dortmund
Josef Ries – Selters

Concept G 7.1:
Sylvia Heilwagen – Singen
Renate Renner – Berlin
Erol Soy – Augsburg
Maximilian Klass – Ladenburg
Stefan Preuß – Wittichenau

Take 2
Stronghold 2 Ritter:
M. Albrecht – Frankfurt/Oder

GTA Baseball Cap:
Max Kronibus – Kassel
R. Meyer – Halberstadt
Gerd Schmauch – Bochum

GTA-Kapuzenshirt:
Kerstin Seelig – Maisach
Timo Böning – Mülheim a. d. Ruhr
Ulrich Pieper – Luechow

GTA-Lösungsbuch:
Rene K. Müller – Lehrte
Thomas Späth – Zirndorf
Philipp Reif – Neusäss

GTA-Soundtrack:
Karin Krieg – Korschenbroich
Hans-Martin Schröder – Hannover
Benjamin Neumann – Bergen
Thomas Engelmann – Viersen
Christian Schulze – Hoyerswerda
Daniel Dressler – Halle
M. Wandersleb – Bremerhaven
Kay Luckmann – Zossen

GTA-T-Shirt:
Andreas Macht – Schwendi
W. Baumeister – Westerheim
Sebastian Knaak – Weiler

Sacred Lösungsbuch:
Lothar Matt – Esslingen
Bernd Koziol – Lengede
Ralf Sowa – Telgte

Sacred Roman:
Wolfgang Kappel – Hannover
Felix Obermayer – Aiging

Eidos
Total Overdose-Gitarrenkoffer:
Ian Hughes – Straubing
Frank Hascher – Kahla
Stefan Zapfer – Weimar

Total Overdose-Shirt:
Jennifer Kaal – Kellinghausen
Philip Picker – Gütersloh
Axel Hayne – Frankenberg

Conflict Global Storm:
Sandra Rößler – Hannover
M. Zeilerbauer – Sausenstein
Matthias Lull – Übach-Palenberg

Electronic Arts
Battlefield 2-MP3 Player:
Stefanie Valentin – Altenkassel

Battlefield 2 + Addon:
Sven Wölk – Hanau
Xaver Schiener – Puchheim
Christof Rockmann – Schielo
Frank Weigang – Berlin
Michael Rolshoven – Homburg

Battlefield 2-Mauspad:
Daniela Scheuringer – Fürth

Battlefield 2-Multitool:
Florian Sponsel – Rückersdorf

Battlefield 2-Umhängetasche:
Werner Schettler – Leipzig

Battlefield 2-Jacke:
S. Carcia-Montes – Weingarten
Jürgen Stiedenrod – Schönbeck
Philipp Wurm – Kaltenbach
Elias Berger – Berlin
Helmut Papalla – Senden

Battlefield 2-Spaten:
Stephan Hartmann – Berlin

Battlefield 2-Thermosflasche:
Karma Cherubin – Großenaspe
Philipp Geißler – Ritterhude
K. Arnold – Tauberbischofsheim

Listan
Be quiet Netzteil:
Gisela Beilhardt – Stuttgart
Dominique Barth – Jünkerath
Andy Spengler – Erbenhausen
Martin Rembarczyk – Kiel
Sebastian Delehre – Saarlouis

Aero Cool Gehäuse:
Roberto Tomasko – Blankenfelde
Haidjer Brott – Thandorf
Meik Stummer – Werdohl
Joachim Schmidt – Waltrop
Wulf Pompetzki – Duisburg
G. Lösch – Crock

MSI
Mp3 Player:
Angela Schilling – Frankfurt
Dörte Müller – Bremen
Wolfgang Wernikowski – Waltrop
Kevin Thieson – Oranienburg
Andreas Ziegler – Königsbrunn
Dominik Gerber – Bielefeld

Sapphire
X800 AGP:
Barbara Keller – Berlin

X800 GT PCIe:
Matthias Müller – Berlin

X800 GTO PCIe:
K. Birkener – Münchensteinach

X800 Ultimate:
Oliver Flum – Stuttgart

Speed Link
PC-Keyboard »SL 6466«:
Deborah Eckel – Stadtallendorf
Petra Winter – Freilassing
Kerstin Ruttig – Didderse
Matthias Bachmann – Düren
Konrad Warner – Berlin
Mario Divanovic – Kleve
Simon Singer – Freital
Christopher Ohrnes – Lehrte
Josef Kindt – Bonn
Nico Nissen – Bohmstedtfeld

FF-Lenkrad »SL 6696«:
A. Pongracz – Kaiserslautern
Paul Thiele – Coswig
Alexander Schwarz – Bremen

Ati
Radeon X800 GTO:
Lutz Albrecht – Böhlen
Bodo Mayer – Stadtland
Daniel Kruschina – Alzenau
Michael Walter – Würzburg

Vivendi
Fear:
Manuela Huzel – Büttelborn
Gerald Leubner – Berlin
Kevin Lehmann – Dannewerk
Sascha Friedrich – Mering
Jan Baganz – Dissen

Fear Comic:
Sascha Berens – Reiskirchen
Heino Eilts – Diepholu
Marius Weber – Berlin
Michelle Petry – München
T. Heinevetter – Gudensberg

Fear Poster-Set:
Cordula Beuse – Senden
Mariusz Kukulski – Berlin
Valentin Kuhnert – Reubach
Rijik Lüdke – Berlin
Samir Al-Ammouri – Osnabrück

Fear Taschenlampe:
Torsten Burkhardt – Hamburg
Julian Tollasz – Marl
Kilian Kiko – Mannheim
Florian Scheel – Granzin
Tom Möser – Dresden

Sierra Action Pack:
Claudia Schulze – Düsseldorf
Jonas Weiss – Walting
Daniel Schneller – Radolfzell
Mario Greng – Zwickau
Thomas Poovakkattu – Herne

SL-8794-Headset:
Patricia Bültner – Offenbach
Dieter Scholz – Melle
Thomas Pawlowski – Seeburg

Razer Copperhead Maus:
Patricia Botzen – Trebur
F. Hofmann – Neukirchen Vluyn
K.-L. v. Kammen – Wendisch Rietz

10tacle
GT Legends-Kalender:
Jakob Wojdat – Bremen
Christof Prösler – Friedland
Herbert Klein – Heubach

GT Legends-Lederjacke:
M. Bergner – Münster

GT Legends-Metallpin:
Florian Klein – Stade
Harri Pfaff – Neckarsteinach
Matthias Wick – Lübeck
Daniel Pfaff – Magdeburg
Wolfgang Schulter – Graz
Franz Weber – Riederich
Heiko Meyer – Würselen
Christian Schnell – Muhr am See
Christian Brunner – Nürnberg
Markus Kuchlmeier – Götting
Dominik Gerber – Dörentrup

GT Legends-Poloshirt:
Anja Eschrich – Münster

GT Legends-Schlüsselband:
Ulrike Lang – Auenwald
Steffen Schaller – Bad Homburg
M. Kamp – Chemnitz
Christian Lüdke – Bremen

GT Legends-Winterjacke:
Christian Graser – Niederwerrn

Guillemot
DJ Console:
Eric Keller – Chemnitz

Ferrari GT FFB-Lenkrad:
Dennis Jablonka – Krefeld
Gregory Schmitt – Walldorf
Peter Waury – Berlin

Lautsprecherset XPS 2.140:
Marc Herrmann – Lindenberg
Gregor Walenko – Lünen
Mario Johannsen – Fockbek

Saitek
P2600-Gamepad:
Nina Richter – Remscheid
Anja Persson – Berlin
H. Biermann – Rheda-Wiedenb.
Dirk Balthasar – Mueden
Carsten Schäfer – Kassel
Frank Schwarz – Alfeld
Daniel Raue – Bad Wildungen
Thomas Hebel – Lötzbeuren
M. Eichholz – Essen
Dennis Pump – Hamburg

R440-FF-Lenkrad:
Gabriele Pfauler – Panketal
Nico Bild – Idar-Oberstein
Günter Maywald – Forstlausitz
Boris Büschler – Lübeck
Kai Morawek – Grevesmühlen

Midway
LA Rush Ferngesteuertes Auto:
T. v. Gratowski – Haltern am See

Midway Midway Fan Paket:
Jennifer Caßemeyer – Bochum
Wilfried Buck – Stuttgart
Thomas Romahn – Bochum

PC-Cooling.de
Cooltek Maus:
M. Arnemann – Seelze
Claus Schomaker – Ostbevern
Kevin King – Waldfischbach
Gerd Bredtmann – Velbert
Erwin Neumann – Kürs-Oberl.

Cooltek Netzteil:
Ulrike Fleischer – Erding
Sabine Rösnick – Badnehausen
F. Heberlein – Stegaurach-Höfen
S. Weinert – Frankfurt / Oder
Polychronis Michailidis – Bremen

Bvg Games
Narnia Figur:
Sergej Kurz – Bochum

Narnia iPod:
M. Marx – Ober-Hilbersheim

Narnia Fan Paket:
Anke Valenta – Braunfels
Yvonne Bartel – Bielefeld
Constanze Kuban – Gifhorn

Sharkoon
Headset »Dynamic 5.1«:
Michael Fuchs – Dachau
Toni Scharitsch – München
Denis Diefenbach – Bischofsheim
Kai Bränzel – Hamburg
Mario Scobel – Berlin

Headset »Cosmic 5.1«:
Hanna Lange – Rellingen
Tobias Wagner – Rülzheim
Stephan Röhrig – Witten
Oliver Wolff – Essen
Hans Ziegelitz – Uehlfeld

Lüfter Silent Eagle 2000:
Mathias Eichmann – Rödermark
Andre Wolfram – Berlin
Christian Empski – Dohndorf
Thorsten Sodemann – Hamburg
J. B. Stein – Sulzbach / TS
Jörg Parotat – Meißenheim
Max Kronibus – Kassel
Björn Hollesen – Itzehoe
Dirk Bindrich – Braunschweig
A. Roschke – Königsbronn

Revoltec
»Lightboard Advanced«:
Benjamin Lorenz – Dossenheim
Günter Katins – Stelle
Rene Stadlbauer – Julbach
Fabian Wakenhub – Bielefeld
Sebastian Hans – Dudenstadt

»Precision-Mouse«:
Christian Heinze – Lüdenscheid
Jacob Saphia – Ingolstadt
Ralph Großmann – Jena
Andreas Fock – Reinfeld
Marvin Klehmet – Herne

Lightpad Mauspad:
Claudia Schawe – Hamburg
Sabine Wehrs – Hagen
H.-U. Hasenmaile – Rutesheim
H. Scheiderbauer – Hattingen
Toke Decvock – Preetz

LCD-Thermometer:
Dagmar Rech – Pirmasens
G. Löhrer – Geislingen/Steige
Rainer Dieckmann – Melchow
Thorsten Perne – Klagenfurt
Henrick Lis – Pirmasens

Ubisoft
Die Siedler 5:
H. Störtz – Offenbach
Frank Nothnagel – Steinbach
A. Sodin-Geiß – Essen
Markus Scheim – Steinhagen
Harald Müller – Emerkingen

Die Siedler 5-Bierglas:
Christiane Müller – Berlin
Lutz Böhmer – Hamburg
David Polke – Waldheim
Rico Schiemann – Grimmen
Oliver Jost – Osnabrück
Michael Winzek – Heide

Die Siedler 5-Mütze:
Marie Georg – Berlin
Maurice Lamade – Heidelberg
Andreas Mansfeld – Altenstadt

Virtual Performance Parts
VPP Pedal-Set Professional 2:
Andreas Kiesel – Allersheim

Jowood
Spellforce Gold:
Manuela Sauer – Kolitzheim
Patrick Schimanski – Essen
Nico Blohm – Ahrensburg
Andreas Krentel – Bad Emstal
Klaus Maschke – Wilhemlshaven
M. Colle – Berlin
Stefan Richter – Hückelhoven
Jochen Stein – Heilbronn
Silvio Jesse – Milmersdorf
Thomas Oelschläger – Frankfurt
Florian Lux – Rinteln
Steffen Gehrmann – Köln
Mathias Damm – Bad Harzburg
Sven Hellmann – Hamm

Black Bean
Handball Manager:
Bettina F. Ganser – Lippstadt
Tanja Galesic – Stuttgart
Mathias Maier – Leipzig
Florian Franz – Leinach
Robin Fahle – Marsberg

Gary Grigsbys World at War:
Andrea Berger – Oyten
Hans Fideeler – Hirzel
Toni Freund – Frankfurt / Oder

Legion Arena:
Juia Hänel – Dresden
Stefan Greissl – Kirchberg
Josef Ernst – Celle

CyPress
Sam-Fisher-Figur:
Christiane Drechsler – Würzburg

LESER-AWARDS 2005

PC PowerPlay ehrt die Spiele des Jahres 2005 – und Sie sind die Jury! Stimmen Sie in vier Kategorien ab, wer Ihr Favorit 2005 werden soll, und kassieren Sie selber tolle Gewinne fürs Mitmachen!

Wen interessiert schon die Oscar-Verleihung, wenn es ein viel spannenderes Thema gibt? Genau, Spiele! Welche Titel haben Ihnen im vergangenen Jahr dermaßen gut gefallen, dass Sie ihnen einen Preis verleihen wollen?

Nominiert sind alle Titel, denen wir eine Spielspaß-Wertung ab 80% gegeben haben. Diese Spiele sind unten aufgeführt, sortiert nach unseren Kategorien Action, Strategie, Rollenspiele/Adventures sowie Sportspiele.

So geht's

Sie wollen mitmachen? Prima. Geht auch ganz leicht: Schicken Sie uns einen Brief, eine Postkarte oder ein Fax mit Ihrem Favoriten pro Genre. Dabei können Sie Genres auch weglassen, aber bitte nicht mehr als ein Spiel pro Kategorie wählen. Die aufgeregten Aspiranten auf Ihre Leser-Awards finden Sie unten aufgelistet. Einsendeschluss ist der 1. März 2006.

Das Beste daran

Aber nicht nur die Spiele heimsen Preise ein – sondern Sie auch Spiele und mehr. Unter allen Einsendern verlosen wir nämlich dicke Gewinne! Also, worauf warten Sie noch?
Unsere Adresse und Faxnummer:
CyPress GmbH
PC PowerPlay / Leser-Award
Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg

ACTION

Advent Rising	Falcon 4.0 Allied Force	Project Snowblind	Star Wars Battlefront 2
Battlefield 2	Fear	Psychonauts	SWAT 4
Brothers in Arms	GTA San Andreas	Quake 4 (dt.)	The Suffering – Ties that bind
Brothers in Arms – Earned in Blood	Gun	Republic Commando	Ultimate Spider-Man
Call of Duty 2	King Kong	Serious Sam 2	
Chronicles of Riddick	Lego Star Wars	Silent Hunter 3	
	Prince of Persia 6	Splinter Cell 3	

STRATEGIE

Act of War	Blitzkrieg 2	Freedom Force 2	Stronghold 2
Age of Empires 3	Civilization 4	Panzers 2	The Movies
Black & White 2	Dragonshard	Shattered Union	

ROLLENSPIEL/ADVENTURES

Ankh	Dungeon Siege 2	Fate	Sudeki
City of Heroes	Fable	Guild Wars	The Bard's Tale
City of Villains	Fahrenheit	Knights of the Old Republic 2	World of WarCraft

SPORT

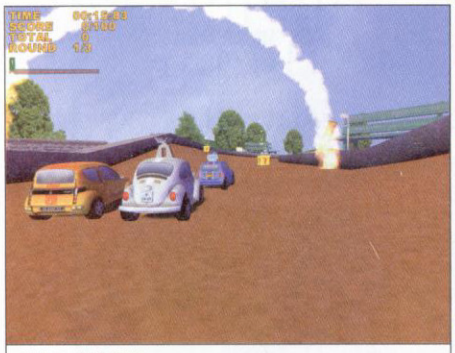
Fifa 06	Madden NFL 06	NHL Hockey Eastside Manager 2005	Tiger Woods PGA Tour 2006
Football Manager 2006	MotoGP 3	Pro Evolution Soccer 5	Trackmania Sunrise
Fußball Manager 2006	NBA Live 2006	R-Factor	World Championship Snooker 2005
GT Legends	Need for Speed Most Wanted	RTL Ski Alpin 2006	
Juiced	NHL 06	RTL Skispringen 2006	
Live for Speed S2			



DIE GEWINNE:

- 3x **GTA San Andreas**
- 3x **Sacred Gold**
- 3x **Sacred**-Roman (handsigniert)
- 3x **Civilization 4**
- 3x **Vietcong 2**
- 5x **Need For Speed Most Wanted** inkl. Longsleeve
- 3x **Battlefield 2** plus Addon **Special Forces** und **Battlefield 2**-Jacke
- 20x **Codename Panzers Phase Two**
- 10x **Brothers in Arms – Earned in Blood**: Fanpaket mit Flachmann, Kaffeebecher, Poster sowie Sticker
- 5x **Brothers in Arms – Earned in Blood**-Umhängetasche
- 10x **King Kong**-T-Shirt
- 10x **Heroes of Might & Magic 5**-Mausepad mit integriertem USB-Hub
- 10x **Heroes of Might & Magic 5**-T-Shirt

TERMIN-KALENDER



MAD TRACKS

Auf den ungewöhnlichsten Rennstecken geht's zur Sache – mit Spielzeugflitzern rasen Sie durch Wohnzimmer und Supermarkt. **neu**



DIE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

Ab März wird in die Hände gespuckt – die Sims eröffnen eigene Unternehmen und verdienen sich das Geld für die Partynächte. **neu**

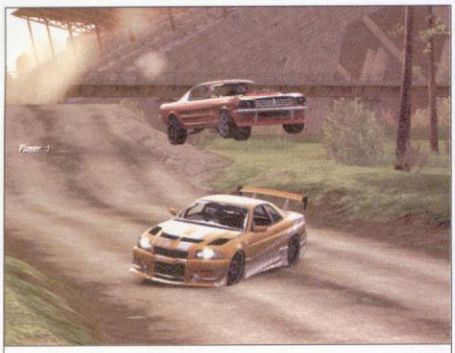


TONY TOUGH 2

Der pfiffige Junior-Detektiv rätselt sich ab April durch das Jahr 1953 und löst einen spannenden Fall. **verschoben**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	ANNO 1701	Aufbauspiel	Related Designs	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	AUTO ASSAULT	Online-Rollenspiel	Netdevil	2. Quartal 2006	BEFRIEDIGEND
	BATTLESTATIONS MIDWAY	Actionspiel	Mithis	2006	NICHT MÖGLICH
	CAESAR 4	Aufbauspiel	Tilted Mill	Herbst 2006	NICHT MÖGLICH
	CITY OF THE DEAD	Ego-Shooter	Hip Games	keine Angabe	NICHT MÖGLICH
	COMMANDOS STRIKE FORCE	Taktik-Shooter	Pyro Studios	März 2006	SEHR GUT
	COMPANY OF HEROES	Echtzeit-Strategie	Relic	4. Quartal 2006	SEHR GUT
	CONDEMNED	Action-Adventure	Monolith	31. März 2006	GUT
NEU!	CRASHDAY	Action-Rennspiel	Moon Byte	23. Februar 2006	SEHR GUT
	CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER	Adventure	Telltale Games	2006	NICHT MÖGLICH
	DARK AGE OF CAMELOT: DAR. RISING	Online-Rollenspiel-Addon	Mythic-Entertainment	1. Februar 2006	GUT
	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	Actionspiel	Arkane Studios	Sommer 2006	SEHR GUT
	DARKSTAR ONE	Weltraumaction	Ascaron	1. Quartal 2006	SEHR GUT
	DER PATE	Actionspiel	Electronic Arts	16. März 2006	BEFRIEDIGEND
	DESPERADOS 2	Echtzeit-Taktik	Spellbound	2. Quartal 2006	GUT
NEU!	DIE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS	Strategiespiel-Addon	Maxis	2. März 2006	SEHR GUT
	DTM RACE DRIVER 3	Rennspiel	Codemasters	24. Februar 2006	SEHR GUT
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	NICHT MÖGLICH
	D&D ONLINE – STORMREACH	Online-Rollenspiel	Turbine	23. März 2006	GUT
	ELDER SCROLLS 4 – OBLIVION	Rollenspiel	Bethesda Softworks	Ende März 2006	SEHR GUT
	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	Adventure	Anim. Arts/Fusion. Sys.	2. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	GETTING UP: CONTENT UNDER PRES.	Actionspiel	The Collective	16. Februar 2006	NICHT MÖGLICH
	GHOST RECON 3	Taktik-Shooter	Grin	März 2006	SEHR GUT
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	2006	SEHR GUT
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	4. Quartal 2006	GUT
	HELLGATE LONDON	Rollenspiel	Flagship	3. Quartal 2006	SEHR GUT
	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	Runden-Strategie	Nival	Ende März 2006	SEHR GUT
	HITMAN 4	Actionspiel	IO Interactive	2. Quartal 2006	SEHR GUT
	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

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.



CRASHDAY

Spannende Modi laden zu lustigen Massenkarambolagen und spektakulären Auffahrunfällen ein. Grafisch und spielerisch ein Hit! **neu**



SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Neue mittelerdische Völker und Helden erwarten Sie in den epischen Schlachten des fulminanten Echtzeit-Strategiespiels. **bestätigt**

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

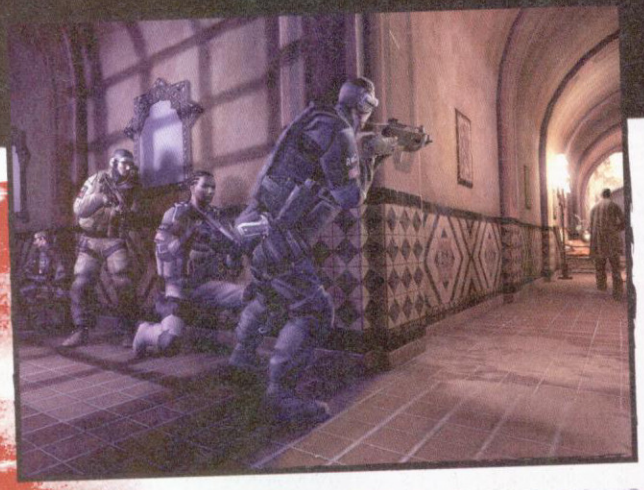
Angesehen/ Präsentation

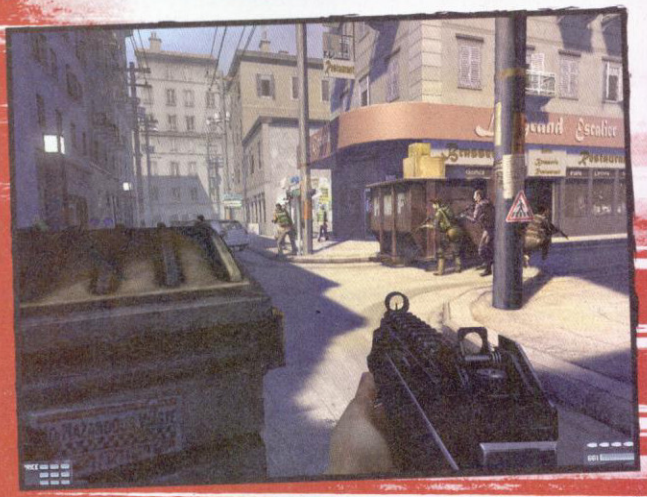
Erscheint in den nächsten zwei Monaten

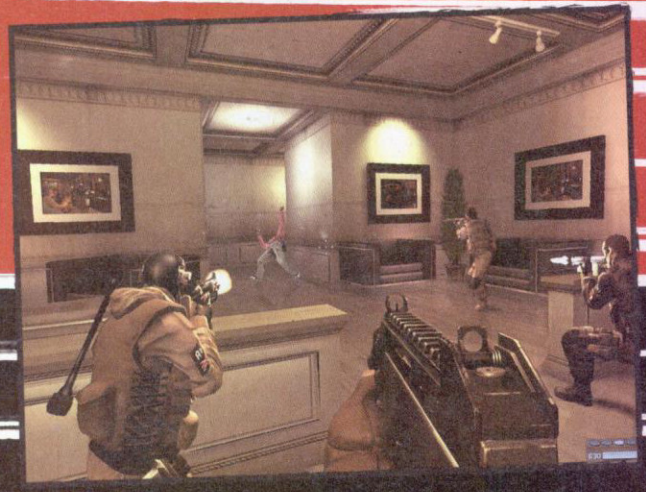
STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
NEU!	MAD TRACKS	Rennspiel	Load Inc.	23. Februar 2006	GUT
	NEVERWINTER NIGHTS 2	Rollenspiel	Obsidian	2. Quartal 2006	SEHR GUT
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Codemasters	2006	NICHT MÖGLICH
	PANZER ELITE ACTION	Actionspiel	Zootfly	31. März 2006	GUT
	PARAWORLD	Echtzeit-Strategie	SEK	1. Quartal 2006	SEHR GUT
	PREY	Ego-Shooter	Human Head	2006	SEHR GUT
	QUAKE WARS	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	2. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	RAINBOW SIX LOCKDOWN	Taktik-Shooter	Red Storm Entertainm.	16. Februar 2006	BEFRIEDIGEND
	RISE & FALL	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel Studios	Juni 2006	SEHR GUT
	RUNAWAY 2	Adventure	Pendulo Studios	Mai 2006	SEHR GUT
	RUSH FOR BERLIN	Echtzeit-Strategie	Stormregion	2. Quartal 2006	SEHR GUT
	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	Echtzeit-Strategie	EA Pacific	3. März 2006	AUSGEZEICHNET
	SPELLFORCE 2	Echtzeit-Strategie	Phenomic	April 2006	SEHR GUT
	SPLINTER CELL 4	Schleich-Shooter	Ubisoft Montreal	2. Quartal 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	16. Februar 2006	SEHR GUT
	SUPREME COMMANDER	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	2007	NICHT MÖGLICH
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	2006	NICHT MÖGLICH
	TITAN QUEST	Action-Rollenspiel	Iron Lore	2006	SEHR GUT
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	23. März 2006	NICHT MÖGLICH
	TOMB RAIDER 7	Action-Adventure	Crystal Dynamics	2. Quartal 2006	SEHR GUT
	TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND	Sportspiel	Neverend	17. Februar 2006	SEHR GUT
	TONY TOUGH 2	Adventure	Prograph	April 2006	SEHR GUT
	TRUE CRIME 2: NEW YORK CITY	Actionspiel	Luxoflux	März 2006	NICHT MÖGLICH
	TYCOON CITY NEW YORK	Wirtschaftssimulation	Deep Red	23. Februar 2006	SEHR GUT
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	Sommer 2006	SEHR GUT
	WAR FRONT	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	2006	NICHT MÖGLICH
	WAR ON TERROR	Echtzeit-Taktik	Digital Reality	17. März 2006	GUT
	WOW: THE BURNING CRUSADE	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	Herbst 2006	SEHR GUT
	WORLD WAR 2 RTS	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	2006	NICHT MÖGLICH



BEREIT FÜR NEUEN







ÜBERNEHME ALS DING CHAVEZ DIE KONTROLLE ÜBER DEIN TEAM UND TREFFE IN 15 MISSIONEN DIE RICHTIGEN STRATEGISCHEN ENTSCHEIDUNGEN. STÜRZE DICH IM MULTIPLAYER-MODUS IN AUFREGENDE ONLINE- UND LAN-GEFECHTE, MODIFIZIERE DIE AKTUELLSTEN WAFFEN MIT NEUEN ERWEITERUNGEN UND ERLEBE PACKENDE KOOP- ODER DEATHMATCH-SCHLACHTEN MIT BIS ZU 16 SPIELERN.

BIST DU BEREIT FÜR LOCKDOWN?



UBISOFT

Red Storm ENTERTAINMENT

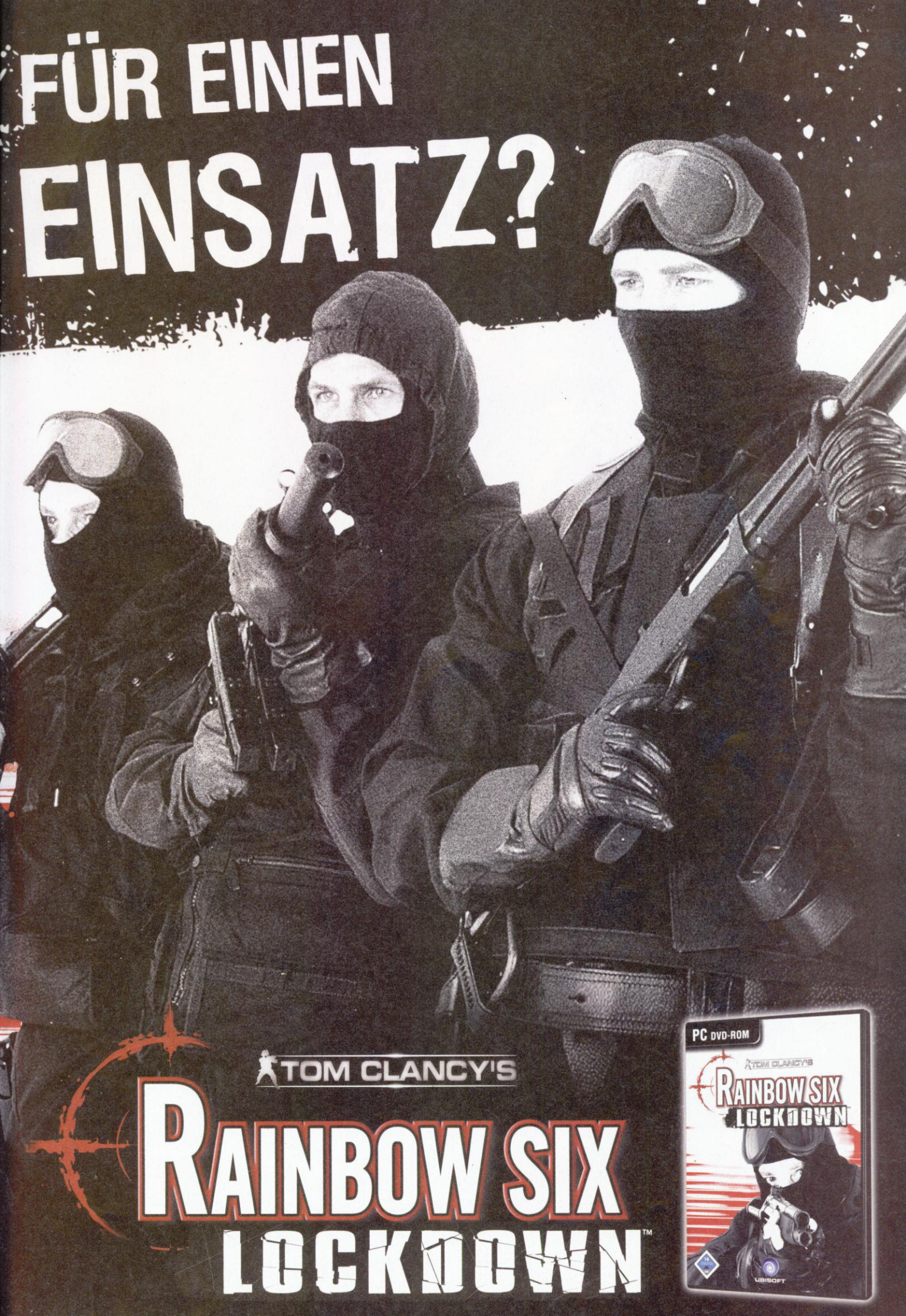
PC DVD ROM

Offizielle Liga ELECTRONIC ESL SPORTS LEAGUE www.esl-europe.net

www.rainbowsixgame.com

© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft, the Soldier Icon and the Ubisoft logo are trademarks

FÜR EINEN EINSATZ?



TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX LOCKDOWN™





HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Rush-Attacken, chaotische Massenschlachten, Mausklick-Dauerfeuer? Vergessen Sie's! Heroes 5 zeigt, dass auch Rundenstrategie verdammt fesselt – bis hin zur Suchtgefahr. Wir sind ihr erlegen.

HEROES 5 JETZT SCHON SPIELEN!

Wir verlosen 20 Accounts für den geschlossenen Betatest. Wollen Sie dabei sein? Eine E-Mail an uns genügt: redaktion@pcpowerplay.de, Betreffzeile »Heroes-Betatest.« Falls Sie die Beta zugeschickt bekommen möchten, geben Sie bitte Ihre Postadresse an, ansonsten mailen wir Ihnen den Download-Link zu. Die ersten 20 Einsender gewinnen und werden benachrichtigt.

ABENTEUERKARTE



FAKTEN

Genre	Rundenstrategie
Entwickler	Nival
Version	Beta
Termin	Ende März 2006

Hallo. Heute haben Sie 50 Bewegungspunkte (BP). Machen Sie das Beste aus Ihrem Tag: Trinken Sie einen Kaffee (5 BP), hüpfen Sie unter die Dusche (8). Flirten Sie mit der tollen Nachbarin (6) – das bringt 300 Erfahrungspunkte, für ihre Handynummer 800, fürs Date 950. Levelaufstieg! Wollen Sie jetzt mehr Bewegungspunkte? Noch bezaubernder werden? Ihre Flirtstärke erhöhen? Die Dame gleich erobern, ihre Wohnung besetzen (5 BP)? Lieber erst Freunde abholen (11), um gemeinsam zuzuschlagen (13)? Oder erst den Mantel der Unwiderstehlichkeit suchen, um Ihre Chancen zu verbessern (8)? Was auch immer Sie tun: Sie haben alle Zeit der Welt, machen Sie sich keinen Stress!



Die rundenweisen Gefechte toben auf einem Feld mit 8 mal 10 »Schachfeldern«. **Große Einheiten** belegen gleich vier davon.



Auf dieser Karte mit vielen Inseln sind **Schiffe** und Werften der Schlüssel zum Sieg. Ein- und Ausborden kosten je eine Runde.

SCHLACHTBILDSCHIRM



(1) Initiativleiste: Zeigt von links nach rechts die Reihenfolge an, in der die Truppen ziehen. Eigene Einheiten sind rot unterlegt, feindliche blau.

(2) Button für den automatischen Kampf.

(3) Optionen: Wie schnell soll die Schlacht ablaufen? Wollen Sie die Filmanimationen sehen?

(4) Für Feiglinge: Wollen Sie fliehen (dann verliert Ihr Held alle Truppen) oder sich freikaufen?

(5) Im Zauberbuch gibt's Kettenblitze, Implosionen, Wespenschwärme, Boni für Ihre Lieben. Aber nur, wenn Sie die Sprüche brav studiert haben!

(6) Gewählte Einheit setzt aus und verteidigt.

(7) Bei Seeschlachten können Truppen nur über diese Planken vorrücken. Ideal zum Blocken!

(8) Fies: Unser Held hat Landminen herbeigezaubert, die zufällig über das Gebiet verteilt werden.

(1) Helden greifen nur noch indirekt ein. Etwa durch Zauber, Schüsse oder Spezialattacken.

(10) Der Gegner hat eine Ballista dabei – mit dem Skill »Kriegsmaschinen« feuert sie sogar mehrfach!

Das ist das Schöne an rundenbasierten Strategietiteln wie **Heroes of Might & Magic 5**. Wer gerne den perfekten, hektikfreien (Spiel-)Tag erleben will, ist hier goldrichtig. Denn es gewinnt nicht, wer schneller klickt oder Tastaturkürzel auswendig lernt. Sondern derjenige, der seine Armeen clever zusammenstellt, seine Helden hochlevelt, Städte ausbaut und tapfer Monster, Artefakte und Ressourcen jagt.

Ende März soll **Heroes 5** endlich im Laden stehen, wir haben bereits eine Betaversion tage- und nächtelang in der Redaktion probegespielt. Und wollten nicht mehr heim – Nachbarin hin oder her!

We don't need another Heroes!

Eines vorweg: Erwarten Sie keine brachialen Neuerungen. Entwickler Nival hat zum Glück nicht den Fehler begangen, das bewährte **Heroes**-Prinzip umzuwerfen. Wie schnell das in die Hose geht, zeigen ja (ehemalige) Rundenstrategie-Titel wie **Battle Isle 4**, **Warlords Battlecry** und **Fallout Tactics**, die durch den Wechsel ins Echtzeit-Genre schwächeln.

Stattdessen gibt's viele kleine Änderungen, ein überarbeitetes Kampfsystem und endlich farbenprächtige 3D-Grafik – die allerdings auch ihre Tücken hat, wie wir auf unseren Feldzügen gemerkt haben. Aber der Reihe nach: In den folgenden Abschnitten stellen wir Ihnen die drei Hauptbereiche von **Heroes 5** vor, jeweils mit einem schön großen Screenshot inklusive Detailbeschreibung (daher auch die praktischen Seitenzahlen in den Zwischenüberschriften). Und unser exklusives, extralanges HiRes-Video auf der DVD zeigt die drei Hauptelemente zusätzlich in bewegten Bildern.

Welt der Abenteuer (Seite 25)

Das Herzstück: Auf der Abenteuerkarte ziehen Sie Ihre Armeen. Hier tummeln sich Monsterhorden, aber auch Rohstoffminen, herumliegende Ressourcen, Teleporter, Truppenunterkünfte, Schatzkisten, Artefakte und so weiter. Jede Armee hat Bewegungspunkte, die sich beim Marschieren verringern. Bestimmte Artefakte oder der »Logistik«-Skill eines Helden erhöhen die Reichweite; auf Straßen kommen wir schneller voran als im Sumpf. Und schon warten die ersten Entscheidungen: Sollen wir starke, aber langsame Armbrustschützen mitnehmen? Oder lieber Hydras, die der Sumpf nicht ausbremst? Oder nur fliegende Einheiten, denen die Bodenbeschaffenheit schnurz ist? Wir machen die ersten Züge; nach jeder



Endlich wieder richtige **Stadtangriffe**! Um die Festung zu knacken, reißen wir das Tor mit Nahkämpfern ein. Oder schlagen per Katapult (linker Bildrand) Breschen in die Mauern.

Runde ist der Gegner dran – den wir wegen des Schlachtennebels erst später sehen werden.

Doch zu gucken gibt's auch so genug: Schön animierte Wellen klatschen an Steilküsten und Strände, Bäume wiegen sich sanft, alles ist prima animiert. Und wesentlich größer dargestellt als in den Vorgängern. Doch die eindrucksvolle 3D-Optik hat auch ihre Tücken: Als wir unsere Startarmee aufs nahe Sägewerk ziehen, rasseln wir in eine Bande Skelettkrieger – die wir im Wald vor lauter Bäumen schlicht nicht sehen konnten. Vorsichtig geworden, drehen wir ab sofort die Karte hin- und her, um ja keine Rohstoffe oder Gegner zu übersehen. Das nervt vor allem bei Wald- und Bergabschnitten; hier sollte Nival unbedingt noch eine Transparenzfunktion einbauen!

Zugige Kämpfe (Seite 26)

Wenn unsere Armee auf neutrale Gegner (bewachen Bergwerke und große Rohstoffstapel oder lungern einfach nur aggressiv herum) oder feindliche Armeen prallt, schaltet das Spiel auf den Kampfbildschirm um. Hier postieren wir unsere Truppen am unteren Rand; sobald wir das Gefecht starten, dreht sich die Ansicht um 90 Grad nach links, sodass der Gegner uns rechts gegenüber steht. Gekämpft wir ebenfalls rundenweise, wie auf einem rechteckigen Schachfeld. Die Einheiten ziehen nacheinander, aber nicht immer in der gleichen Reihenfolge. Schnelle Truppen oder solche, die moralisch voll gut drauf sind, dürfen öfter ziehen.

Neu: Am unteren Rand zeigt die so genannte Initiativleiste, welchen Trupp wir als nächstes ziehen dürfen. Hier sind alle Beteiligten als Icons nebeneinander gereiht; je weiter links ein Verband ist, desto eher legt er los. Loslegen heißt: bewegen, angreifen, schießen, zaubern oder schlicht stehen bleiben und verteidigen. Das ist schnell gelernt, aber langsam zu meistern. Viele der 84 Truppentypen haben nämlich Sonderfähigkeiten: Die Greifen etwa verteidigen sich gegen jeden einzelnen Nahangriff, Standardtruppen hingegen nur einmal. **Heroes**-Veteranen werden das Gros der Einheiten kennen, aber auch Überraschungen erleben. Etwa bei den bisher harmlosen kleinen Feen, die neuerdings aus der Distanz Wespenschwärme beschwören, die sich auf ihr Opfer stürzen.

Katapult!

Prima: Anders als in **Heroes 4** gibt es wieder richtige Stadtkämpfe – mit Mauern, schießenden Wachtürmen, Gräben und Katapulten. Letztere müssen wir kaufen, was sich besonders für Helden mit dem Skill »Kriegsmaschinen« lohnt. Denn diese Jungs dürfen Mauerteile oder Abwehrtürme gezielt oder gar mit Mehrfachschüssen zerlegen; alle anderen Recken hoffen auf Glückstreffer.



Der **Rekrutierungsbildschirm**: Jeden Truppentyp gibt's in der Standard- und Luxusvariante. Zum Upgraden müssen Sie die Stadt aufsuchen.

Helden, Truppen, Artefakte

Jede **Armee** braucht einen Helden und mindestens eine Kampfeinheit. Bis zu sieben Truppentypen können Sie mitnehmen. Beim Probespielen haben wir meistens einen Haupt-Recken hochgelevelt.



Pro **Levelaufstieg** bekommt Ihr Held je zwei Haupt- und Nebenskills angeboten. Aber nur einen dürfen Sie wählen.



Zwei Helden beim **Truppenaustausch**: Wenn Sie zu viele Einheiten verschiedener Fraktionen mischen, leidet die Moral.



Kopf, Helm, Beine, Hände: Für fast jedes Körperteil gibt's **Artefakte**, die Ihren Helden oder seine Truppen aufbrezeln.

STADTBILDSCHIRM

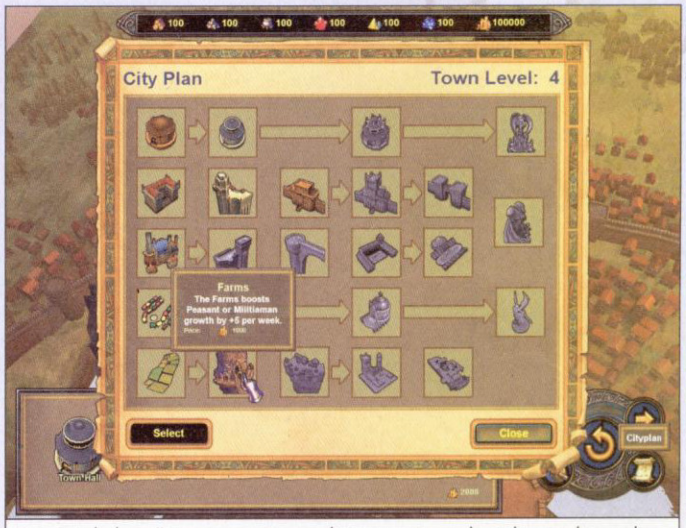


Neben den Katapulten gibt's übrigens endlich wieder Sanitätszelt (heilt eine Einheit pro Runde), Ballista (funktioniert wie ein Katapult, aber gegen Truppen) sowie Munitionswagen – die liefern Ihren Fernkämpfern unendlich Geschosse, um peinlich leere Köcher mitten im Gefecht zu vermeiden.

Während sich die armen Kampfeinheiten die Birnen einschlagen, greifen die Helden indirekt vom Schlachtfeldrand aus ins Geschehen ein. Entweder per Schwert/Bogen (Might) oder per Zauber (Magic). Ritter etwa galoppeln einen Sturmangriff auf ein Einzelziel, Magier donnern einen Kettenblitz oder verlangsamen gleich die ganze Feindarmee. Sterben können die Chefs in Kämpfen nicht: Um sie zu besiegen, müssen wir ihre Armee niederringen. Im Gegensatz zum Vorgänger sind die Heroen auch nicht mehr so übermächtig, weil wir pro Armee nur einen Helden (plus Truppen) mitnehmen dürfen. Da-



Die 3D-Grafik ist schön bunt und belebt, allerdings leidet manchmal die Übersicht. Prima: Bei Städten (oben) sehen Sie die Ausbaustufe.



Der Stadtplan: Die grauen Bauten können wir noch nicht errichten, die bunten haben wir schon. Die goldfarbenen dürfen wir jetzt bauen.



Ob simples Schwertduell oder mächtiger **Flächenzauber**: Truppen und Effekte sind erstklassig animiert. Nach einem Sieg reißen Ihre Untergebenen sogar Arme/Vorderbeine jubelnd empor.



Multiplayer-Ghost-Modus (Prototyp): Wenn der Gegner zieht, spionieren wir per **Geist**.



Je mehr Anlauf **Ritter** nehmen, desto mehr Nahkampfschaden richten sie an.

durch kommt's wieder mehr auf cleveren Einsatz der verschiedenen Einheiten an – in **Heroes 4** konnte schon ein hochgeleveltes Duo aus Magier- und Fernkampfheld ganze Feindheere zerlegen.

Stattliche Städte (Seite 28)

E3, Games Convention, Nival-Besuch und Promotion-Videos: Alle Präsentationen begannen mit einer minutenlangen Kamerafahrt über riesige 3D-Städte. Ja, die sehen klasse aus. Nein, spielerisch sind sie sinnlos. Viel schneller und übersichtlicher geht der Ausbau unserer Städte nämlich über das firlefanzlose Baumenü. Hier errichten wir pro Runde ein Gebäude. Etwa Magiertürme in fünf Ausbaustufen, um Helden auf Stippvisite bis zu 40 Sprüche der vier Magieklassen Licht, Dunkel, Zerstörung und Beschwörung beizubringen. Oder Kasernen. Oder Festungsanlagen. Oder einen Marktplatz zum Ressourcentausch. Oder eine Schmiede für die Kriegsmaschinen. Fast jeder Bau setzt wiederum andere voraus, sodass es zig Strategien gibt.

Jede der sechs **Heroes**-Fraktionen hat zudem ein ganz spezielles Gebäude. Darin kann sich beispielsweise ein Fernkampf-Held der Sylvaner (sprich: Elfen) mehrere Erzfeind-Truppentypen herauspicken, auf die er fortan besonders effektiv feuert – vorausgesetzt, er hat zuvor bereits zwei dieser Exemplare über den Jordan geschossen. Die Krönung jeder Stadt ist der Heilige Gral, der Truppenproduktion und Goldeinkommen drastisch erhöht. Dieses Mega-Artefakt ist, wenn überhaupt, in jeder Mission nur einmal zu finden. Wo genau, verraten verstreute Obelisken, die je ein Puzzleteil einer Schatzkarte aufdecken.

Martin Deppe



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Liebe Kollegen, nicht weiterlesen: Wenn Heroes 5 da ist, werde ich ›krank‹. Weil dieses blöde Spiel süchtig macht. Eben noch diese Mine einnehmen, diese Stadt erobern, dieses Artefakt aufklauben. Wie soll ich denn da arbeiten? Dass die Spiellandschaft gelegentlich die Sicht verdeckt und die Ladezeiten beim Stadt-Land-Wechsel noch etwas lang sind, bekommt Nival hoffentlich in den Griff.«



Drachen sind schnell, resistent gegen die meisten Zauber und stecken viel ein. Ihr größter Nachteil: Die Flattervieher sind schweineteuer!



Wenn dicke Einheiten angreifen, schaltet die Schlacht auf eine **Nahansicht**. Hier grillt unser Drache zwei Gegner mit einer Hustenattacke.



VIDEO

DER PATE

Schickt Der Pate GTA, Mafia und Konsorten zu den Fischen, oder hat die Kino-Verwurstung außer einer teuren Filmlizenz nichts zu bieten? Wir haben dem Don ausgiebig auf den Zahn gefühlt.

FAKTEN	
Genre	Actionspiel
Entwickler	Electronic Arts
Version	Beta
Termin	16.März 2006

Wohl kein anderes Werk über die Mafia hat unser Bild von der »ehrenwerten Gesellschaft« bis heute nachhaltiger geprägt als Mario Puzos Roman **Der Pate**, den Francis Ford Coppola 1972 meisterhaft für die Leinwand umsetzte. Was ein Angebot ist, das man nicht ablehnen kann, wieso man bei den Fischen liegt oder neben einem Pferdekopf aufwacht, wissen heute wohl auch die wenigen Zeitgenossen, die noch nie etwas vom Corleone-Clan gehört haben. Kein Wunder also, dass praktisch alle Computerspiele, die im kriminellen Milieu angesiedelt sind, sich mehr oder weniger dreist bei Coppolas Meisterwerk bedient haben. Umso erstaunlicher, dass erst über 30 Jahre nach dem Leinwanddebüt des ersten Teils eine interaktive Version der blutigen Mafia-Familientragödie anrollt.

Durch Dick und Dünn

Noch bevor die Story überhaupt losgeht, verbreitet das Spiel **Pate**-Flair pur, wenn uns im Hauptmenü die unverwechselbare Gangster-Visage von Marlon Brando entgegen starrt und die melancholische Titelmelodie erklingt. Ganz im Geist der cineastischen Vorlage startet die Saga mit einer Rückblende, in der unser Charakter als Kind die brutale Ermordung seines Vaters durch Mafiaschergen mit ansehen muss. Nach diesem tragischen Auftakt geht es ab in eine Art Baukasten für Gangster, in dem wir unserem namenlosen Alter Ego einen individuellen Look verpassen. Ein Doppelkinn, einige Narben, einen

AL PACINO ALS MICHAEL?

James Caan, Robert Duvall und Marlon Brando (postum) schlüpfen im Spiel erneut in ihre Filmrollen. Al Pacino allerdings wollte mit der digitalen Version des Paten nichts zu tun haben. Daher war lange unklar, ob sein Charakter überhaupt mit von der Partie sein würde. Die einfache Lösung: Michael ist dabei, hat im Spiel allerdings keinerlei Ähnlichkeit mit Herrn Pacino.



Verkehrschaos in New York: Wir flüchten vom Tatort, während unser Passagier Rocco mit der Tommy-Gun versucht, die Polizei loszuwerden.



Dank unserer charmanten Überredungskünste wird sich diese **Bäckerin** schon bald auf unsere Seite schlagen und Schutzgeld zahlen.

Oberlippenbart oder einen Bierbauch gefällig? Kein Problem! Die anfänglichen Fähigkeiten unseres Antihelden können wir dadurch freilich nicht beeinflussen – das erreichen wir (ähnlich wie in **GTA San Andreas**) nur mit hartem Training auf der Straße.

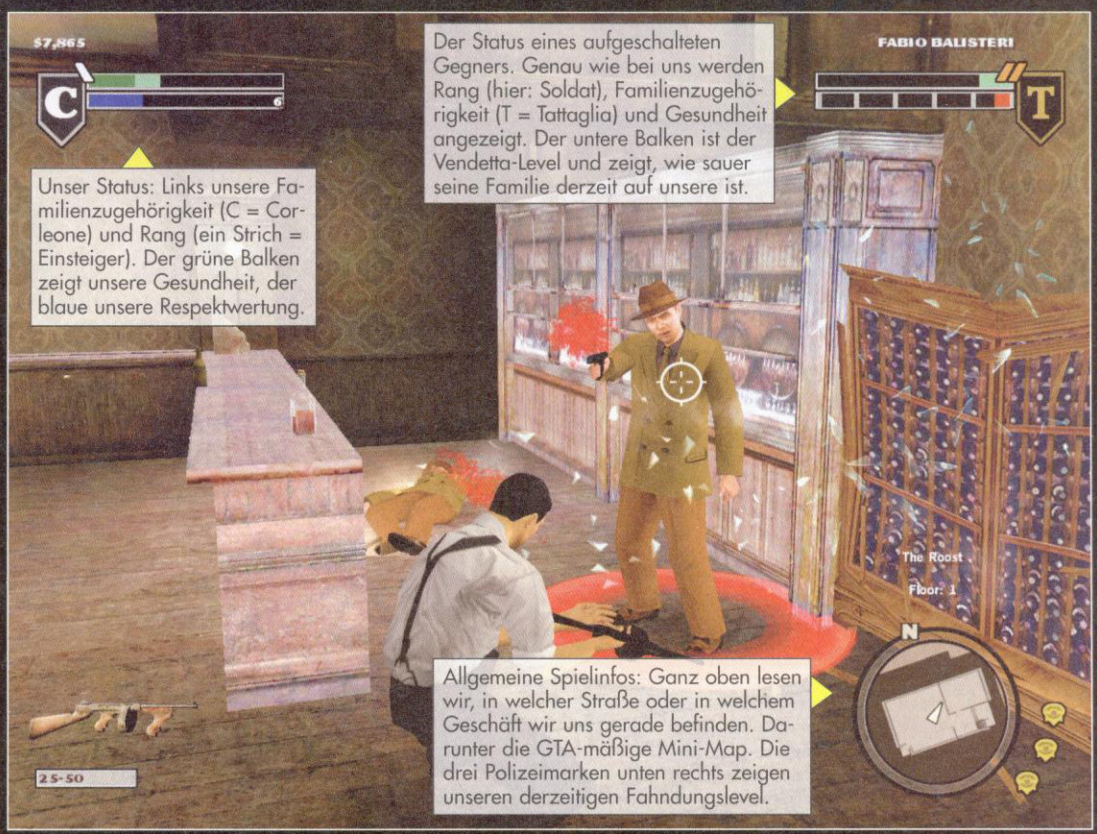
Die ersten Schrittte

Aber schön der Reihe nach. Unser Held wird großzügig vom Paten in den Familienclan aufgenommen. Der Don befiehlt seinem monströsen Leibwächter Luca Brasi, uns unter seine Fittiche zu nehmen, damit wir die Grundlagen des Gangstertums erlernen. Sie finden, dass das schwer nach einem Tutorial klingt? Stimmt genau: Unter Lucas Anweisung müssen wir nämlich als erste Aufgabe ein paar aufmüpfige Kleinkriminelle vermöbeln. Bei dieser Gelegenheit führt uns das Spiel das reichlich ungewöhnliche Kampfsystem vor. Wir prügeln nämlich nicht etwa einfach per Knopfdruck auf unsere Gegner ein, sondern imitieren mit schwungvollen Mausbewegungen das Ausholen und Zuschlagen. Dafür schalten wir einen Gegner mit der rechten Maustaste auf und ziehen die Maus zunächst zu uns. Unser Held holt aus und ist zum Schlag bereit. Wenn wir nun die Maus von uns weg bewegen, fliegt auch schon die Faust.

Statt gleich zuzuschlagen, können wir einen aufgeschalteten Gegner aber auch mit einem Linksklick am Schlafittchen packen und in der Gegend herumschubsen. Wenn wir dabei vor einer Wand oder neben einem festen Hindernis stehen, dürfen wir richtig brutal werden und den armen Tropf per Tastendruck in besagtes Hindernis krachen lassen. Im späteren Spielverlauf lernen wir weitere Spezialmanöver, etwa das (Er)würgen von Gegnern. Diese »Überredungskünste« kommen vor allem dann zum Einsatz, wenn wir uns abseits der Story-Missionen um das Schutzgeldeinkommen der Familie kümmern.

Nostalgie am PC

Apropos Story: Genau wie die Filmvorlage spielt **Der Pate** vor der Kulisse des New York der späten 1940er-Jahre. Dabei dient die Geschichte des Films als grobes Gerüst, um das herum die Spielstory gestrickt ist. So erleben wir als Lauscher an der Wand etwa legendäre Schlüsselszenen wie die Ermordung Luca Brasis oder das Attentat auf den Don. Zwischendurch gibt es aber auch immer wieder Sequenzen, die so im Film nicht vorkamen oder nur in Gesprächen angedeutet wurden. Im späteren Spielverlauf sollen wir uns dann sogar entscheiden können, ob wir der Filmhandlung wei-





Unnötige Härte: Per Special-Move können wir am Boden liegenden Gegnern den **Gnadenschuss** verpassen. Das verschlechtert aber unseren Ruf.



Von der Leinwand auf den Monitor: Das versuchte **Attentat** auf Don Vito Corleone ähnelt der berühmten Filmvorlage bis ins kleinste Detail.

ter folgen (als Unterboss von Michael Corleone) oder selber zum obersten Capo aufsteigen wollen.

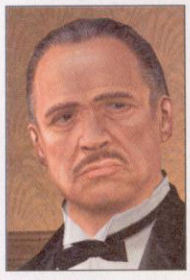
Schlauer schiessen

Mit den Fäusten alleine werden wir den Weg an die Spitze allerdings kaum schaffen. Wie es sich für einen echten Mafioso gehört, können wir unseren Argumenten deswegen auch mit diversen Bleispritzen (Revolver, Tommy-Gun, Schrotflinte) mehr Gewicht verleihen. Gezielt wird dabei entweder frei mit der Maus, oder – wenn es präziser zugehen soll – mit der Aufschalttaste. Dann bleibt das Fadenkreuz auf unserem Gegner, und wir können mit der Maus leicht nachjustieren und so einen präzisen Treffer ins Gangsterknie oder in die Schulter landen. Je länger wir zielen, desto größer werden unsere Trefferchancen.

Hinter Ecken und an Wänden wird das Kampfsystem noch interessanter. Auf Tastendruck presst sich unser Held mit dem Rücken an die Wand und wandert an ihr entlang. Wenn wir nun an eine Ecke kommen, können wir Gegner auf der anderen Seite aus der

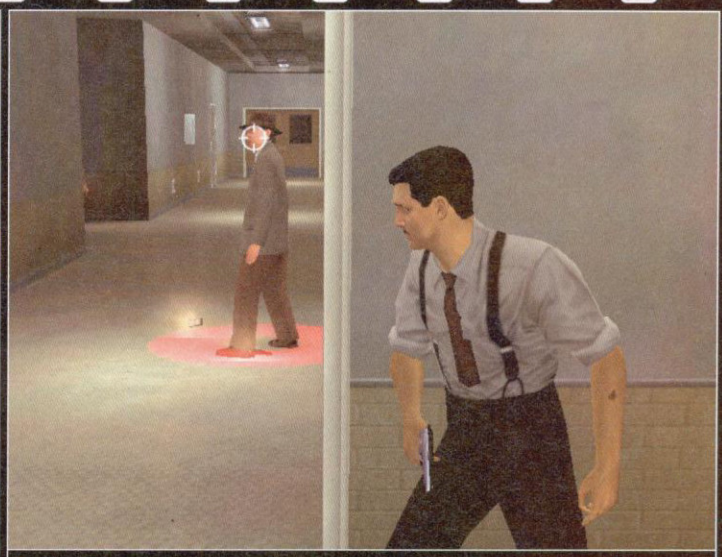
GANGSTER UNTER SICH: WIE SCHLÄGT SICH PATE GEGEN DIE ETABLIERTE KONKURRENZ?

Bei so viel Ähnlichkeit zu GTA und Mafia muss sich Der Pate schon in der Betaversion den Vergleich mit diesen Titeln gefallen lassen. Die Bewertung der einzelnen Punkte (1 Patrone = mies, 6 Patronen = spitze) ist aber nicht das endgültige Urteil, sondern basiert auf unserer Einschätzung der Vorabversion des Paten.

	MAFIA	GTA SAN ANDREAS	DER PATE
Story/ Spielwelt	**Wo?** Lost Heaven, fiktive US-Stadt. **Wann?** Zur Prohibitionszeit. **Worum geht's?** Tommy Angelo steigt vom Taxifahrer zum Mafia-Schwergewicht auf.	**Wo?** Fiktiver Bundesstaat San Andreas (Kalifornien). **Wann?** 1992. **Worum geht's?** Carl Johnson arbeitet sich zum gefährlichsten Gangsta der Westküste hoch.	**Wo?** New York. **Wann?** 1945 – 1955. **Worum geht's?** Namenloser Gangster auf dem Weg nach oben erledigt schmutzige Aufträge für die Corleone-Familie.
Charaktere/ Sprecher	 Tommy Angelo, Don Salieri, Pauli: allesamt typische italo-amerikanische Gangster. Unbekannte Sprecher, aber Hauptdarsteller Michael Sorvino ist immerhin der Sohn von Film-Mafioso Paul Sorvino.	 San Andreas hat sie alle: schwarze Ghetto-Gangsta, Chinos in Lowridern, korrupte Bullen, asiatische Edelmafiosi. Exzellente und bekannte Sprecher wie Samuel L. Jackson, Chris Penn, James Woods.	 Der Don, Sonny, Fredo, Tom Hagen, Luca Brasi: alle wichtigen Film-Charaktere. Im Original sprechen u.a. Robert Duvall und James Caan, in der deutschen Fassung viele Original-Synchronsprecher.
(Neben-) Missionen	20 Story-Missionen, 19 Bonusaufträge, »freie Fahrt extrem« (hauptsächlich Fahrspielchen). Erfolgreiche Zusatzmissionen werden mit Bonusautos belohnt.	Rund 100 Story-Missionen und zahllose Nebenbeschäftigungen (Taxifahren, Zuhälterei, Feuerwehreinsätze, etc.). Plus: veränderliche Charakterwerte.	Voraussichtlich 15 bis 20 Story-Missionen zu Fuß und im Auto, oft eng an der filmischen Vorlage. Viele Nebenaufträge wie Morde oder Schutzgelderpressungen. **Bewertung noch nicht möglich**
FAZIT	Stimmiges Szenario, typische Charaktere, spannende Aufträge und ein ungewöhnlicher Fuhrpark. Mafia macht auch nach drei Jahren noch einen Mordsspaß.	Die Mutter aller Gangster-Spiele und momentane Genrereferenz. Das Szenario polarisiert, ist aber in sich stimmig und weniger ausgelutscht als das der Konkurrenz.	Präsentation und Atmosphäre sind schon jetzt top. Nicht zu unterschätzen: der Filmbonus. Mit gelungenen Missionen könnte der Pate am GTA-Thron kratzen. **Gesamtbewertung noch nicht möglich**



Familientreffen: Sonny Corleone und Tom Hagen nehmen uns in den Clan auf. Sie werden originalgetreu von James Caan und Robert Duvall vertont.



Still und heimlich: Während wir an der Wand in **Deckung** stehen, können wir den Gegner hinter der Ecke in aller Ruhe ins Visier nehmen.

Deckung heraus anvisieren. Dann noch ein Druck auf die Feuertaste, und unser Alter Ego tritt automatisch aus der Deckung, feuert seine Waffe ab und zieht sich wieder zurück. Das funktionierte in unserer Betaversion schon prima – nur wenn ein Gegner angreift, während wir uns an die Wand pressen, wird es hektisch. Denn dann müssen wir uns erst von der Mauer lösen und den Angreifer anvisieren.

Fahr, fahr away ...

Ein letztes wichtiges Spielelement sind natürlich die Fahrzeuge. In unserer Vorabversion stehen eine Handvoll PKW und LKW im virtuellen Fuhrpark, die wir – ganz **GTA**-like – natürlich klauen, um so schneller in weit entfernte Stadtteile zu gelangen. In einigen Missionen spielen die Autos sogar die Hauptrolle, etwa wenn wir die Ambulanz des angeschossenen Don auf dem Weg zum Krankenhaus eskortieren müssen. Beim Probespielen fanden wir die Vehikelsteuerung allerdings noch unausgewogen: Entweder reagierten sie zu träge oder zu empfindlich. Von Motorrädern, Flugzeugen oder Booten war in unserer Vorabversion übrigens nichts zu sehen.

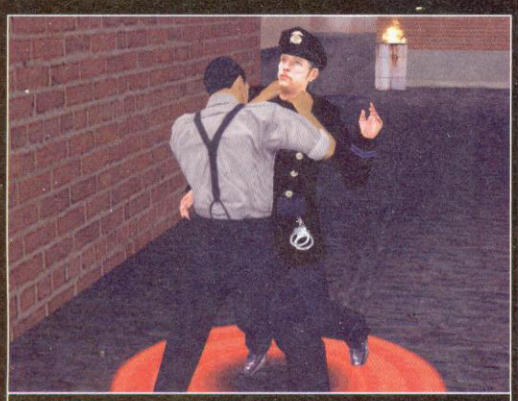
Alles nur geklaut?

Das digitale New York erinnert stark an die Metropolen aus **GTA** oder **Mafia**: Auf den Straßen herrscht reger Autoverkehr, Passanten drängeln sich auf den Gehwegen und an fast jeder Ecke finden wir Geschäfte, Hotels und Restaurants. Die stehen allesamt unter der Fuchtel einer der fünf New Yorker Verbrecher-Familien. Um unser eigenes und das Konto der Corleones aufzubessern, können wir jederzeit einen fremden Laden besuchen und den Besitzer überreden, sich unter unsere Fittiche zu begeben (sprich: Schutzgeld an uns abzudrücken). Hierfür müssen wir lediglich ein wenig Druck auf den armen Krämer ausüben. Sobald wir ihn genug gepiesackt haben, gibt er klein bei und arbeitet fortan für unseren Clan. Bei Feiglingen reicht es oft schon, ein wenig das Mobiliar zu zertrümmern, bei harten Burschen müssen wir körperlich grob werden. Wenn wir unser Opfer allerdings zu sehr misshandeln, schaltet es auf stur und wehrt sich mit dem Mut der Verzweiflung.

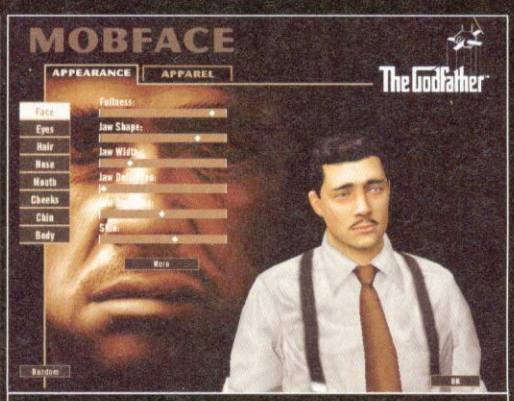
Der Ruf der Strasse

Neben harten Dollars regiert noch eine andere Währung die Welt des Paten: der Respekt. Der wird uns stets unter unserem Gesundheitsbalken angezeigt und steht für den Ruf, den wir derzeit auf der Straße genießen. Durch Erledigung von Aufträgen oder erfolgreiche Schutzgelderpressungen lässt sich dieser Wert steigern. Je mehr Respekt wir genießen, desto höher steigen wir in der Familienhierarchie und desto leichter lassen sich Gegner auch ohne Streicheleinheiten mit der Baseball-Keule beeindrucken. Zudem sollen wir im fertigen Spiel für Respektpunkte die Fähigkeiten unseres Charakters verbessern und so präziser schießen oder effektiver prügeln können. In der Vorabversion funktioniert dieses Feature allerdings noch nicht.

Sascha Gliss



Handarbeit: Das Würgen und **Erdrosseln** von Gegnern lernen wir erst relativ spät im Spiel.



Die Sims lassen grüßen: Im **Gangster-Generator** basteln wir uns eine eigene Verbrecher-Visage.



SASCHA GLISS

Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

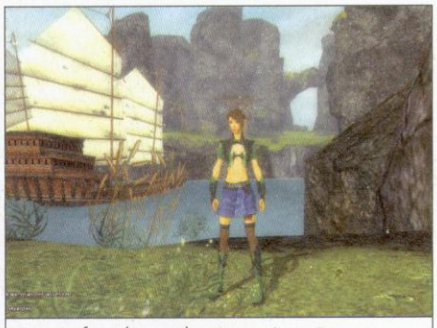
»Der Pate hat's nicht leicht, denn er tritt gegen die zwei absoluten Schwergewichte in diesem Genre an (Mafia und GTA). Die Atmosphäre gefällt mir schon jetzt: Film- und Spielhandlung sind äußerst gekonnt miteinander verknüpft. Über den Erfolg werden aber die Missionen entscheiden. In dieser Beziehung lässt die Beta hoffen, allerdings müssen die Entwickler noch am Balancing feilen und die teils unfairen Aufträge entschärfen.«



Unsere Ritualistin hat zwei **Geister** zur Unterstützung beschworen. Die Ketten an den halbtransparenten Wesen verdeutlichen, dass sie unbeweglich sind – daher müssen wir sie klug platzieren.



In der Rollenspiel-Kampagne bekommen wir es mit solchen **Drachen** zu tun.



Die Aufmachung der **Assassinen-Dame** passt zum asiatischen Setting des Spiels.

GUILD WARS **FACTIONS**

Der Suche nach der besten Gilde geht weiter: Das Addon zu Guild Wars bietet zwei neue Klassen, zusätzliche Fertigkeiten und Arenen sowie eine komplette Rollenspiel-Kampagne.

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel-Addon
Entwickler	NC Soft
Version	Beta
Termin	31. März 2006

GUILD WARS-WELTMEISTERSCHAFT

Guild Wars ist inzwischen so etabliert, dass sogar eine Weltmeisterschaft ausgetragen wird. Das Preisgeld dafür beträgt insgesamt 100.000 Dollar. Die Qualifikationsrunde begann bereits im Herbst 2005, im Februar 2006 findet in Taipai (Taiwan) die Endrunde statt. Alle Infos dazu gibt's auf der offiziellen Website www.guildwars.com.

Beim Thema Online-Rollenspiele reden alle über **World of WarCraft**, doch im Schatten des Giganten hat sich mit **Guild Wars** ein weiterer Titel etabliert: Mehr als 100.000 Exemplare wanderten alleine in Deutschland seit Veröffentlichung über den Ladentisch. Nach einigen kostenlosen Updates steht jetzt mit **Factions** das erste echte Addon kurz vor der Veröffentlichung. Wobei der Begriff Addon vielleicht etwas in die Irre führt, denn die Erweiterung funktioniert sogar ohne das Hauptprogramm. Wir haben beim jüngst veranstalteten PvP-Wochenende mitgekämpft und die zwei neuen Klassen in frischen Arenen ausprobiert.

Kämpfen oder Unterstützen?

Factions erweitert das Angebot der Klassen um zwei neue, wobei sich nach wie vor Misch-Charaktere aus einem primären und einem sekundären Beruf bilden. Der Assassine ist ein Nahkämpfer, der binnen kurzer Zeit sehr viel Schaden anrichtet. Er attackiert seine Widersacher mit aufeinander aufbauenden Angriffen. Eine solch verheerende Sequenz kann für einen angeschlagenen Charakter bereits den Tod bedeuten. Tod ist auch ein gutes Stichwort für den Schwachpunkt des Assassinen, denn er hält nur sehr wenig aus. Damit er nicht gleich erledigt wird, kann er sich über kurze Strecken teleportieren.

Der Ritualist ist dagegen ein klassischer Supporter. Er unterstützt sein Team hauptsächlich mit beschworenen, stationären Geistern, die unterschiedliche Wirkungen haben: Beispielsweise schädigen sie Feinde, werfen sie zu Boden oder heilen Verbündete. Nach unseren Eindrücken sind beide Neulinge trotz mächtiger Fähigkeiten anspruchsvoll zu spielen. Gerade der Ritualist eröffnet aber zahlreiche neue Taktiken, sodass sich auch eingespielte Gilden nicht mehr auf bisher bewährte Vorgehensweisen verlassen können.

Mehr als nur PvP

Obwohl **Factions** das Hauptaugenmerk auf PvP legt, gibt's wie im Hauptprogramm einen Rollenspiel-Part. Die Besonderheit: Im Laufe der Story schließen sich Spieler einer der beiden Fraktionen Kurzicks oder Luxons an – je nachdem, welche Quests sie lösen. Als Schauplatz dient die neue Insel Cantha, deren Städte eindeutig nach dem Vorbild asiatischer Architektur gestaltet wurden. Dabei sehen die Gebiete dank detailreicher Objekte, hübscher Texturen und schmucken Leuchteffekten wieder hervorragend aus; das gilt ebenfalls für Figuren und Animationen.

Georg Valtin



GEORG VALTIN

Experte für Rollenspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

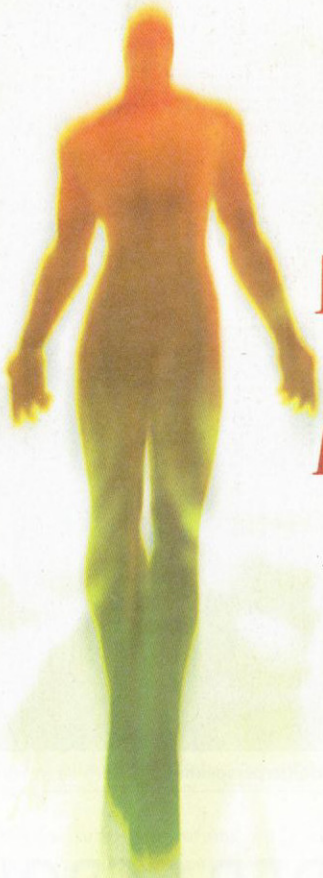
»Guild Wars bleibt auch mit Factions ein anspruchsvoller Titel, in dem nur eingespielte Teams Chancen haben. Dank der neuen Klassen werden sich aber auch etablierte Gilden neue Taktiken überlegen müssen, denn schon ein Ritualist reicht mit seinen Geistern aus, um bisher funktionierende Methoden obsolet zu machen. Ich freue mich aber mehr auf den Rollenspiel-Part, der dank der beiden Fraktionen sehr interessant zu werden scheint.«







ADVENTTRILOGY.COM



EIN NEUANFANG FÜR DIE MENSCHHEIT!

Eine Legende besagt, dass ein hochintelligentes Volk früherer Zeiten dem Universum eines Tages Harmonie bringen wird: Die Menschheit.

Während manche die Menschen als gute Erlöser betrachten, halten andere Völker die Legende für Einbildung von Fantasiewesen aus Kinderbüchern.

Die einflussreichen „Seeker" hingegen wissen von der Existenz der Menschheit und wollen sie vernichten.

ADVENT RISING

DAS ERSTE ABENTEUER EINER TRILOGIE VON KINOREIFER QUALITÄT UND EPISCHEM AUSMASS!

Soundtrack erhältlich auf Sumthing Else MusicWorks

XBOX LIVE PC CD ROM PLAYS BEST ON ALIENWARE BRADYGAMES ATI GLYPHX MAJESCO THQ WWW.THQ.DE

The Advent Rising logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Entertainment Company. Developed by GlyphX Games. Published and distributed by Majesco Entertainment Company. © 2005 Majesco Entertainment Company. All Rights Reserved.
The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. Microsoft Xbox, Xbox Live, the Live Logo, 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. Distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.



Per Tastendruck wechseln Sie zwischen Ego- und **Verfolgerperspektive**. Letztere ist in Fernduellen günstiger, weil wir so besser ausweichen können.

THE ELDER SCROLLS **OBLIVION**

Bethesdas Rollenspielepos nähert sich mit gewaltigen Schritten der Fertigstellung. Wir sind mit Breitschwert, Bogen und Zauberbuch erstmals selbst ins Abenteuer gezogen.

FAKTEN	
Genre	Rollenspiel
Entwickler	Bethesda Games
Version	Alpha
Termin	Ende März 2006

»Ratten. Warum müssen es immer Ratten sein?« In den modrigen Katakomben unter dem kaiserlichen Palast wimmelt es von den quiekenden Quälgeistern. Dabei sollten uns die pelzigen Nager besser in Ruhe lassen, schließlich sind wir mit einem rasierklingenscharfen Katana bewaffnet und in heiliger Mission unterwegs: In seinen letzten Lebensminuten übergab uns seine Hoheit Uriel Septim das kaiserliche Amulett, das wir nun zu Hohepriester Jauffre bringen sollen, seinem Vertrauten. Schließlich bedrohen düstere Kreaturen aus der Höllenwelt Oblivion das Reich.

Endlich: Licht am Ende des Tunnels. Über eine Luke gelangen wir zurück ans Tageslicht. Die Sonne blendet. Wir befinden uns einige hundert Meter außerhalb der Stadt Imperial City, die sich majestätisch hinter uns auftürmt. Die mächtigen Burgmauern nehmen trotz der Entfernung die gesamte Bildschirmbreite ein. Fahnen und in die Luft ragende Zinnen schmücken jeden der sechs Stadtteile. »Willkommen in **The Elder Scrolls – Oblivion**«, sagt Pete Hines grinsend, während wir noch gebannt auf den Bildschirm starren. Dann verkündet der Vice Marketing Director von Bethesda: »Jetzt dürft ihr euch austoben! Schließt euch einer Gilde an, löst Quests – macht, wozu ihr auch immer Lust habt!« Das lassen wir uns natürlich nicht zwei Mal sagen, schließlich sind wir extra nach London geflogen, um die Alpha-Version von **Oblivion** endlich selbst zu spielen. Ein Ausflug in die namensgebende Zwischenwelt **Oblivion** bleibt uns allerdings ver-



In der Sumpflandschaft rund um die Stadt Anvil patrouillieren die **Wachen** des Königs. Kein Wunder, da es hier von Monstern nur so wimmelt.



Die **Menüs:** Mit der unteren Schiene wechseln Sie zwischen Waffen, Zaubern und der Karte. Oben sehen sehen Sie Details und das umfangreiche Inventar.



Die Stadt **Imperial City** wird durch sechs riesige Türme markiert. Sie stehen für die sechs verschiedenen Distrikte der Metropole.

wehrt: Laut Bethesda ist dieser Bereich noch nicht ganz fertig.

Der Thronfolger

Strammen Schrittes marschieren wir durch die riesigen Tore nach Imperial City. Auf Nachfrage erklärt uns ein Wachmann bereitwillig, wo wir Jauffre finden. »Gleich außerhalb der Stadt in Weynan's Haus«, grummelt er unter seinem Helm hervor. Statt dorthin zu laufen, nutzen wir ein nützliches Feature, die so geannte »Fast Travel«-Funktion. Damit erreichen wir alle wichtigen Orte in **Oblivion** mit nur einem Klick. In Jauffres Bastei angelangt überreichen wir ihm das goldene kaiserliche Amulett. Vom Vertrauen seiner Hoheit überrascht, schenkt uns der Geistliche den Schlüssel zum Waffenschrank. Darin finden wir einige brauchbare Dinge und legen unserem Chrakter eine schwere eiserne Rüstung, einen güldenen Helm und ein Langschwert an.

Außerdem wandert eine neue Aufgabe in unser Quest-Log. Sehr praktisch: Mit einem Tastendruck wird eine entsprechende Aufgabe aktiviert, wobei das Programm automatisch die dazugehörige Karte anzeigt. Diesmal gibts keinen »Fast Travel«-Zielpunkt, wir müssen anders hinkommen.

Laufen dauert uns zu lange, also statten wir dem Pferdestall einen Besuch ab. Da unser Geld nicht für den Kauf reicht, erledigen wir den Stallburschen mit einem gezielten Schuss unseres Bogens und mopsen eines der Pferdchen bei Nacht und Nebel. Derlei Missetaten landen aber sofort in der virtuellen Strafakte. Künftig beäugen uns die Bewohner mit bösen Blicken, und Wachen reagieren ebenfalls nicht sonderlich freundlich, es sei denn wir zahlen ein Bußgeld.

Aber bitte mit Klasse!

Hoch zu Ross bereisen wir nun das weitere Umland von Imperial City. Natürlich können wir neben der eigentlichen Hauptquest auch Nebenaufgaben annehmen oder kleinere Kellergewölbe und Höhlen nach Schätzen durchforsten. Dadurch erhalten wir Erfahrungspunkte und verbessern unsere Charakerwerte. Die steigen, wenn wir die entsprechenden Fähigkeiten wie Magie oder bestimmte Waffen benutzen. Zusätzlich spielen unsere Rasse, die zu Beginn gewählte Charakterklasse sowie das Sternzeichen eine wichtige Rolle. Unser weißgelockter Waldelf etwa hat Vorteile im Bereich »Bogenschießen« und beherrscht zudem grundlegende Magiefähigkeiten. Wir bevorzugen einen Schwertkämpfer mit Zauberkenntnissen, also haben wir uns für die Klasse »Swordspell« entschieden. Das hat zur Folge, dass die Werte für Magie und Schwertkampf deutlich schneller steigen.

Das Sternzeichen sichert uns zudem täglich Erfahrungspunkte. Ein »Zauberlehrling« etwa bekommt 100 Magiepunkte auf seinem Konto gutgeschrieben, ein »Hengst« läuft gleich um 20 Punkte flotter. Insgesamt stehen in **Oblivion** 21 Charakterklassen sowie 13 Sternzeichen zur Auswahl.

Knochenarbeit

Zeit für die nächste Quest: Unter der Arena von Imperial City – ei-



Die **Einwohner** erzählen bereitwillig Gerüchte oder beantworten gerne Fragen zu spezifischen Themen, die Sie aus einer Liste mit Stichwörtern wählen.



Dieser **Wraith** holt mit seiner grünen, vergifteten Klinge zum Hieb aus. Ein Schritt zurück oder ein Block, und der Bursche schlägt ins Leere.

ner Art Kolosseum zur Belustigung des Pöbels – treffen wir auf den hässlichen, von Selbstmitleid geplagten Ork-Krieger Agronak. Er schickt uns nach Crowhaven, wo wir in einer Höhle nach seinem Ahnenbuch suchen sollen. Einige Klicks später landen wir mit unserem Pferd vor den Ruinen von Crowhaven. Es regnet – mal wieder! Die Wetterwechsel sind dynamisch und passen zur Landschaft. In den Bergen schneit es beispielsweise, wenn es im Tal regnet. Die über den schwarzen Himmel zuckenden, schicken Blitze sehen wir aber nur aus den Augenwinkeln: Unsere Aufmerksamkeit gilt den Skeletten, die vor uns aus dem Boden sprießen

Zum Kämpfen müssen wir absteigen. »Ansonsten wäre die Spielbalance außer Kontrolle geraten«, erklärt Hines auf Nachfrage. In der Ego-Perspektive steuern sich die Kämpfe erstaunlich gut und laufen deutlich schneller ab als im Vorgänger. Dazu passt, dass wir beispielsweise Heiltränke und Waffen auf bestimmte Tasten legen können, um ohne Umweg über das Inventar darauf zugreifen zu können. So haben wir Schild und Schwert sowie Langbogen als Standardwaffen festgelegt, auch Feuerball- und Kältezauber sind vorbereitet. Als die Skelette näher kommen, gehen wir in den Nahkampf. Den trägen Attacken weichen wir mit seitlichen Schritten aus oder blocken sie. Nach einem gescheiterten Angriff stehen die Skelette kurz ohne Deckung da – das nutzen wir und kontern die wenig bedrohlichen Knochenmänner aus.



Achtung, **Oger** voraus! Mit der beidhändigen **Streitaxt** ist das Blocken zwar weniger effektiv, dafür richten die Schläge umso mehr Schaden an. Die Nahkämpfe gefallen uns deutlich besser als im Vorgänger.

Gefrierbrand

Die Verfolgerperspektive ist zwar beim Reiten sinnvoll, im Nahkampf fehlt aber die Übersicht. Ohnehin müssen die Entwickler bei der Kameraführung noch nachbessern. Plötzlich hören wir unser Pferd unruhig wiehern: Ein Rudel Wölfe greift unseren Begleiter an. Wir nehmen sie ins Fadenkreuz und rösten einige mit Feuerbällen. Die übrigen haben es in unsere Nähe geschafft, also wechseln wir das Element: Per Kältezauber versetzen wir den Wüstlingen einen Gefrierschock. Die Gegner agieren übrigens sehr aggressiv, wodurch gerade Gefechte mit mehreren Monstern schnell ein wenig hektisch werden.

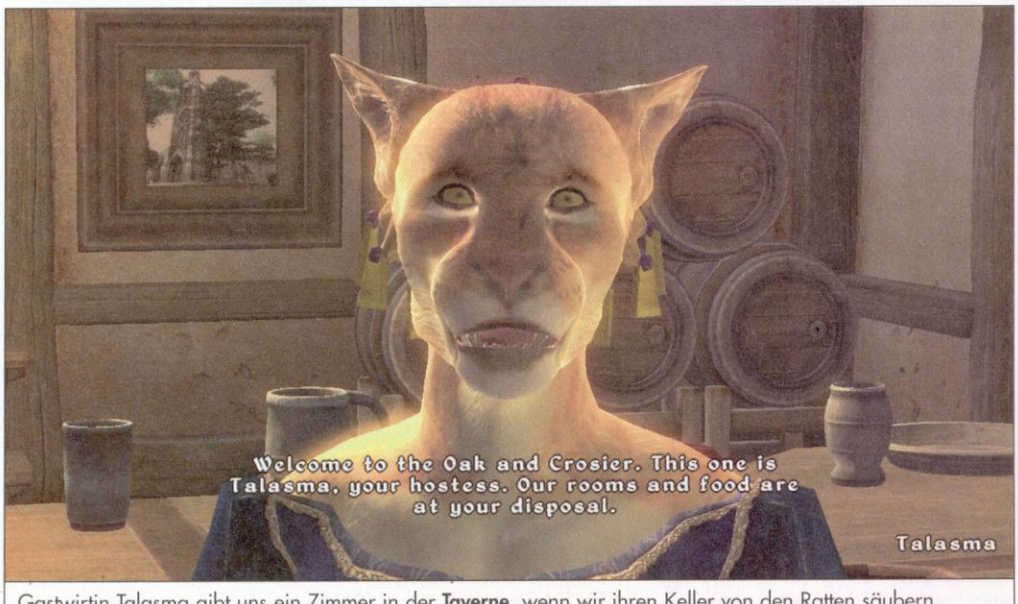
Im Inneren der Ruine finden wir schließlich die Geburtsunterlagen unseres Auftraggebers. Zurück in Imperial City übergeben wir das Buch an Agronak. Doch die Überraschung folgt auf dem Fuß: Der Bursche ist gar kein Ork, sondern stammt eigentlich von Vampiren ab. Trotz dieses Schicksals bringt uns der Blutsauger einige Aktionen bei und beschert uns zusätzliche Wertungspunkte im Bereich »Athletik«.

Vom Kämpfer zum Kammerjäger

Nach so vielen erfolgreichen Schlachten flattert uns auch alsbald ein Brief der Kämpfer-Gilde von Imperial City ins Haus. Sie würde uns gerne aufnehmen. Schließlich eilt uns inzwischen der Ruf voraus, ein wackerer Recke zu sein. Der Eintritt in eine der insgesamt sechs Gilden ist meist mit Prüfungen verbunden. In die Magier-Riege kommen wir etwa erst, wenn wir Bestätigungsbriefe anderer Zauberer im ganzen Land eingesammelt haben.

Als Gildenmitglied erhalten wir zusätzliche Quests und kommen zudem an besonders seltene Gegenstände leichter und günstiger heran. Mit stolzgeschwellter Brust treten wir vor und sprechen mit dem schwer gepanzerten Chef der Gilde. Seinen Namen verschweigt er, gibt uns aber gleich den ersten Auftrag: »Reinige den Keller des Gasthauses nebenan von Ratten!« Ratten. Warum müssen es immer Ratten sein?

Georg Valtin



Gastwirtin Talasma gibt uns ein Zimmer in der **Taverne**, wenn wir ihren Keller von den Ratten säubern.



GEORG VALTIN
Experte für Rollenspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

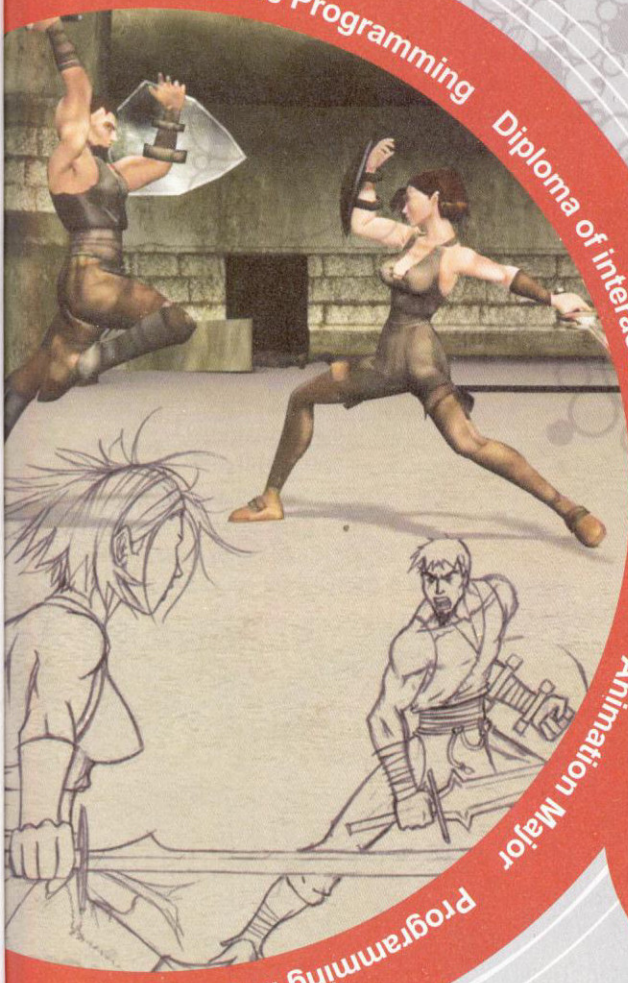
»Hut ab, Bethesda! Oblivion bleibt komplex wie sein Vorgänger Morrowind, lässt dabei aber RPG-Einsteiger dank einer klarer strukturierten Hauptquest nicht im Regen stehen. Das gelungene Kampfsystem und die vielfachen Handlungsmöglichkeiten eröffnen immer wieder neue, überraschende Wendungen. Das wird ein heißer Zweikampf mit Gothic 3 um den Titel Rollenspiel des Jahres!«

WWW.SAE.EDU qantm WWW.QANTM.DE

CREATIVE GAME AND 3D EXPERTS

Ausbildungsinstitut für Game Development, Animation und kreative Medien.





Game Programming Diploma of interactive Entertainment

Animation Major

Programming Major

Professional Education

VIDEO

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Der Ringkampf ist eröffnet: Im Internet liegen Zwerge und Goblins im Clinch. Wir haben bei der Multiplayer-Beta mitgemischt. Seite an Seite mit Sauron und Galadriel.

FAKTEN

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

Vorbestellern bietet Electronic Arts seit Ende Dezember die Möglichkeit, bereits vor Veröffentlichung einen Blick auf **Schlacht um Mittelerde 2** zu erhaschen. Wer sich registriert, bekommt Zugang zu einer Vorabversion, die neben zwei einführenden Trainingsmissionen auch drei Multiplayer-Karten und zwei spielbare Mittelerde-Völker enthält: Zwerge und Goblins. Auch wir haben uns in die Internet-Arenen eingeklinkt.

Anhand eines Online-Matches zwischen Echtzeit-Experte David Bergmann und Vorschau-Autor Rüdiger Steidle möchten wir Kampfsystem, Basisbau, Forschung und Zaubersprüche in der Praxis vorstellen. Austragungsort ist die Halbinsel Harlindon im Elbengebiet.

Rüdigers Zwergenfeste, Spielzeit 00:05

Aus vorangegangenen Begegnungen weiß ich, dass sich der Aufbaupart beider Fraktionen in den ersten Spielminuten sehr ähnelt. Bei den Zwergen liefern Minen Geld für weitere Vorhaben, deshalb gebe ich gleich zwei davon bei meinen beiden Arbeitern in Auftrag. Eine Prozentzahl zeigt an, wie effektiv das Bergwerk später arbeitet. Am besten funktioniert's auf freiem Gelände. Ähnlich wie bei **C&C Generäle** dienen die Minen außerdem als Versteck und Transportnetzwerk für bis zu sechs Truppenteile. Wenn ich eine Kampfgruppe in einen der Schächte marschieren lasse, kann ich sie jederzeit von jedem anderen aus wieder anfordern. Die Goblins haben den gleichen Trick auf Lager. Nur heißen ihre Untergrundzugänge Höhlen.

Davids Goblinlager, Spielzeit 00:10

Ich habe mit Rüdiger für die erste Viertelstunde einen Nichtangriffspakt vereinbart, damit wir in aller Ruhe unsere Produktion erweitern können. Eigentlich würde ich sofort in die Offensive gehen, denn darin liegt die Stärke meiner Goblins. Truppen lassen sich schneller und günstiger anwerben, halten aber weniger aus.

Deshalb nutze ich die Zeit, um mehrere Kasernen in Auftrag zu geben. Damit kann ich die Ausbildung noch weiter beschleunigen. Außerdem investiere ich beim Schmied in Rüstungs- und Waffen-Upgrades. Wie bereits im Vorgänger muss ich die Erweiterungen jeder einzelnen Abteilung zuweisen. Eine etwas fummelige Angelegenheit, dafür kann ich die kostenpflichtigen Kettenhemden gezielt den Frontschweinen zuteilen, die sie wirklich brauchen.

Rüdigers Zwergenfeste, 00:15

Bevor es ernst wird, schummeln wir ein bisschen. Wir wollen nämlich beide ausgiebig im Zauberbuch blättern. Darin finden sich nützliche Instant-Sprüche, mit denen wir nach ei-





Die anfangs sauber geordneten Einsatzgruppen (Bild links) lösen sich bei **Feindkontakt** sofort auf. Dieses Kuddelmuddel (Bild rechts) zu entwirren ist im Kampfgetümmel nicht ganz einfach. Viele Fernwaffen treffen beide Parteien.



Der **Balrog** hatte schon in Teil 1 einen Auftritt – aber keinen so spektakulären. Dafür ist das Biest auch eine der teuersten »Superwaffen«.



Wenn Sie beide Maustasten gedrückt halten, nehmen die Formationen nun automatisch **Aufstellung**. Die Frontbreite wird manuell festgelegt.



Die **Berggiganten** sind die »Belagerungsmaschinen« der Goblins. Mit ihren Felsbrocken verarbeiten sie jede Mauer blitzschnell zu Staub.



Seeschlachten steuern sich momentan noch etwas fummelig, da sich die Schiffe gerne mal ineinander verhaken, machen aber optisch viel her.

ner gewissen Frist zum Aufladen etwa Verwundete heilen, Monster beschwören oder Kämpfer anfeuern. Allerdings steht anfangs nur eine einzige Formel zur Auswahl. Um die anderen freizuschalten, müssen wir uns Magiepunkte im Kampf verdienen – und das dauert. Reguläre Duelle sind meist schon beendet, bevor man die richtig coolen Superkräfte einsetzen darf. Deshalb hetzen David und ich erst mal ein paar Wellen billiges Kanonenfutter aufeinander. Die Zwerge sind wie erwartet die Stärkeren, die Goblins punkten eher durch Masse.

Davids Goblinlager, 00:15

Während mir meine Kamikaze-Attacken Magiepunkte sichern, gehe ich mit ein paar Pfadfindern auf Schatzsuche. Im Kampfgebiet finden sich nämlich Eingeborene und Drachen, die Münztruhen bewachen. Außerdem verdienen meine Kämpfer beim Plündern Erfahrungspunkte. Mit denen steigen sie ähnlich wie in einem Rollenspiel nach und nach über fünf Stufen auf, was sie kräftiger und widerstandsfähiger macht.

Schließlich halten meine Jungs noch nach Gollum Ausschau. Normalerweise tarnt er sich mithilfe des Rings. Auf Tuchfühlung aber wird er sichtbar, und meine Schergen können ihm das berühmte Schmuckstück abluchsen. Wenn ich das in mein Hauptquartier verfrachte, kann ich dort Sauron höchstpersönlich zur Unterstützung rufen. Das kostet zwar Unsummen und dauert eine halbe Ewigkeit, dafür räumt der Knilch aber auch im Alleingang mit einer halben Armee auf. Schnappt sich Rüdiger das Teil, darf er Galadriel herbeizitieren. Wer keinen Bock auf Superwaffen hat, kann den Ring übrigens komplett aus dem Spiel verbannen.

Rüdigers Zwergenfeste, 00:30

Langsam wird's ernst. Davids Spähtrupps kundschaften bereits meine Stadtgrenzen aus. Im Gegensatz zu ihm kann ich meine Besitztümer aber mit Mauern sichern, die ich anders als im Vorgänger frei platzieren darf. Auf denen habe ich zusätzlich Katapulte zimmern lassen, die mit ihrer enormen Reichweite Angreifer fernhalten. Allerdings ist ihr Sichtradius sehr beschränkt. Wenn es die Goblins schaffen, meine Vorposten zu überrennen, können sie ihre Belagerungsspezialisten in Stellung bringen: Berggiganten, die riesige Felsbrocken schleudern.

Also versuche ich einen Ausfall. Dabei hilft mir das neue Formations-Feature. Auf Knopfdruck nehmen die Trupps nämlich automatisch Aufstellung: Nahkämpfer an die Front, Fernkämpfer nach hinten. Ich kann sogar bestimmen, ob die Marschordnung eher kompakt oder breit gefächert sein soll. Das gleicht die mangelhafte Wegfindung einigermaßen aus. Die wurde laut EA Pacific zwar komplett überarbeitet. Wirklich gut ist sie allerdings immer noch nicht. Viel zu oft bleiben Soldaten an Bäumen, Häusern oder anderen Hindernissen kleben. Das lässt sich nur umgehen, indem man das Wegpunktsystem nutzt. In der Hitze der Schlacht aber eine sehr fitzelige Angelegenheit.

Davids Belagerung, 00:35

Die Zwerge kommen! Darauf habe ich nur gewartet. Meine Goblins in vorderster Linie werden zwar nicht lange halten, aber ich habe noch ein paar Überraschungen in Petto. Während sich Rüdiger über die schwache Gegenwehr freut, habe ich meine Spinnenreiter an seiner rechten Flanke vorbei geführt und greife seine Nachhut an.

SO STEUERT SICH SCHLACHT UM MITTELERDE 2

1

Magieleiste

Helle und dunkle Mächte greifen auf jeweils 16 Zaubersprüche zurück (drei bis vier neue). Zu Beginn lässt sich nur einer anwählen, die anderen werden nach Wahl freigeschaltet, wenn genügend Erfahrungspunkte im Kampf verdient wurden.

2

Dragoth

Der Drachenfürst ist eine der Supereinheiten der dunklen Seite. Mit seinem Flammenodem kann er Gebäude abfackeln oder Wälder in Brand setzen. Gegnerische Kämpfer greift er sich einfach, um sie in einem Happs zu schlucken.

3

Kaserne

Je nach Fraktion stehen drei bis vier Ausbildungslager zur Auswahl, in denen Nah- und Fernkämpfer, Reiter und Belagerungsmaschinen angefordert werden. Das Gebäude im Bild bildet Zwergenphalangen und Wächter aus.

4

Bergwerk

Fördert vollautomatisch den einzigen Rohstoff: Geld. Je länger das Gebäude steht, desto effektiver läuft die Produktion ab. Außerdem dienen die Zwergenminen als Versteck und Transportnetzwerk für bis zu sechs Kampfgruppen.



5

Minimap, Einheitenmenü

Über diese Menüs haben die Spieler Zugriff auf das Zauberbuch sowie etwaige Spezialfähigkeiten der angewählten Einheit (hier: Arbeiter, rechter Halbkreis). Die Minimap zeigt in der aktuellen Beta noch keinen Kriegsnebel an.

6

Freie Arbeiter und Helden

Über den Button ganz links lassen sich untätige Arbeiter auswählen. Die Knöpfe rechts daneben sind für Helden reserviert. Die Zwerge haben Gimli, seinen Vater Gloin und König Dain verpflichtet. Die Zahlen daneben geben den Level an.

7

Festung

Die Festung ist die Zentrale der Basis (im Bild: der Zwergenbergfried). Sie lässt sich mit zahlreichen Verteidigungsanlagen wie Katapulttürmen oder Axttürmen aufrüsten. Hier werden Arbeiter ausgebildet und Helden angeheuert.

8

Bauleiste

Arbeiter zimmern bis zu zehn verschiedene Gebäude zur Rohstoff- und Einheitenproduktion, zur Verteidigung sowie zur Forschung. Alle Installationen lassen sich mehrfach errichten, um etwa die Truppenausbildung anzukurbeln.

ZAUBERSPRÜCHE UND SUPERKRÄFTE



Wyrm – Dunkle Seite: Der Wyrm bricht durch die Erdkruste und verwüstet die Umgebung mit Feueratem. Allerdings lässt er sich nicht von seinem Loch wegzitieren. Er kriecht höchstens selbst ein paar Meter weiter.



Eisdrache – Dunkle Seite: Dragoths kleiner weißer Bruder eignet sich als mobiler Flammenwerfer bestens, um größeren Feindansammlungen einzuheizen. Allerdings ist er am Boden extrem verwundbar.



Wächter – Dunkle Seite: Den Wächter kennen Filmfans aus dem ersten Teil als das Ungeheuer vor den Toren von Moria. Wie der Wyrm ist der Wächter unbeweglich, dafür haut er alles in seiner Umgebung klein.



Bombardierung – Helle Seite: Ein Meteoritenschauer, der gewöhnliche Einheiten sofort ins Nirwana fegt. Lediglich Sauron in der Bildmitte überlebt den Angriff unbeschadet. Der Fürst ist einer der beiden Ring-Helden.

Die verwundbaren Bogenschützen und Axtwerfer trampelt meine Kavallerie im Galopp nieder. Solange sich der Kollege noch wundert, wo die Pfeile bleiben, bringe ich meine zweite Geheimwaffe zum Einsatz: den Wyrm.

Für die Beschwörungsformel habe ich eine Menge Magiepunkte investieren müssen, aber es scheint sich zu lohnen. Das Biest bricht inmitten der Zwergenreihen aus dem Boden und setzt die Umgebung mit seinem Feuerodem in Brand. Das heizt den Unglücksraben in seiner Nähe ganz schön ein. Einziger Nachteil: Der Wyrm bleibt an Ort und Stelle.

Rüdigers Ausfall, 00:40

Was ist passiert? Meine Fernkämpfer – futsch! Meine Phalangen – Asche! Was von der einst stolzen Zwergenstreitmacht noch übrig ist, nimmt die Beine in die Hand und sucht Schutz hinter den Stadtmauern. Doch die geraten ebenfalls unter Beschuss. Ich weiß nicht, wie lange meine Katapulte noch Stand halten. Da kann ich nur auf magischen Beistand hoffen.

Während ich die Verteidigungslinie erweitere und beim Schmied weitreichende Schleudern in Auftrag gebe, rufe ich Sam, Frodo und Pippin zu Hilfe. Die Hobbits sind zwar keine begnadeten Kämpfer, haben aber einen Vorteil: Sie können sich tarnen. In ihre Elbenmäntel gehüllt lasse ich sie Davids Heer auskundschaften. So bin ich in der Lage, meine Katapulte und Schleudern optimal zu dirigieren – auf die Invasionstruppen der Goblins, die hinter den Trollen und Berggiganten stehen.

Davids Belagerung, 00:50

Meine Taktik ist nicht ganz aufgegangen. Ich habe es zwar geschafft, eine Bresche in die Mauer zu schlagen, aber die Kriegsmaschinen der Zwerge haben meine Männer so sehr dezimiert, dass an einen Überfall auf Rüdigers Ausbildungslager kaum noch zu denken ist. Die zweite Welle wird zwar bereits rekrutiert, aber bis die hier ankommen, sind die Schäden bestimmt wieder repariert. Langfristig werde ich wohl die Initiative nicht mehr abgeben, aber der endgültige Sieg wird dauern. Wir einigen uns auf ein Unentschieden und starten ein neues Match – diesmal ohne künstliche Atempause. Wie seinerzeit schon **C&C Generäle** scheint **Schlacht um Mittelerde 2** eher auf schnellen Schlagabtausch ausgelegt, zumindest im Zweispieler-Duell.

D. Bergmann, R. Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Einschätzung **AUSGEZEICHNET**

»Hoffentlich brüten die Programmierer noch einmal über den Wegfindungsroutinen, die stehen auf meinem (winzigen) Wunschzettel ganz oben. Die Lobesliste ist umfangreicher: Trotz des epischen Hintergrunds spielen sich die Multiplayer-Fights temporeich und locker. Die Kräfteverhältnisse der Parteien scheinen trotz der vielen Kombinationen von Spezialfähigkeiten und Upgrades recht ausgeglichen.«

SPELLFORCE 2
SHADOW WARS

Der Vorgänger war ein Mammut-Epos. Spellforce 2 ist flottes Echtzeit-Strategiespiel und zugängliches Rollenspiel-Abenteuer – ein gut verdaulicher Genre-Mix.

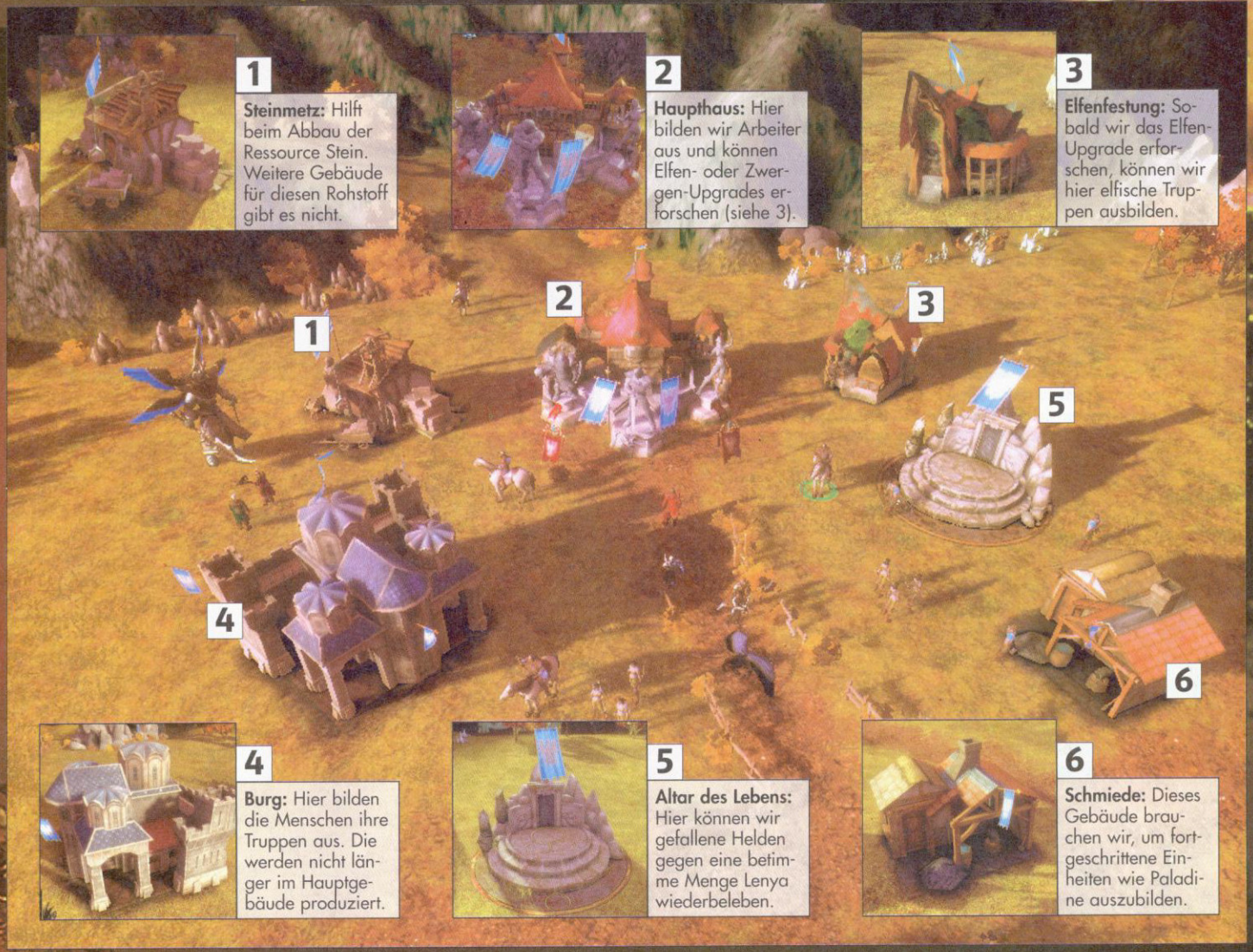


FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Phenomic
Version	Beta
Termin	April 2006

HALBNACKT

Haben Sie sich bei Spellforce 1 auch gewundert, warum die leicht bekleidete Dame vom Packungsmotiv nicht im Spiel auftauchte? Da sind Sie nicht alleine, und deshalb hat Phenomic im Nachfolger ein Outfit versteckt, das weibliche Charaktere genau so aussehen lässt.



Wir liefern uns Materialschlachten mit grobschlächtigen Orks. Wir durchstreifen riesige Wüstenlandschaften. Wir schlagen uns durch eine in kalten Stein gehauene Mine. Und zu verdanken haben wir unser Abenteuer dem Entwickler-Team von Phenomic, das uns eine Vorabversion des Echtzeit-Strategie- und Rollenspielmixes **Spellforce 2 – Shadow Wars** zur Verfügung stellte. Anhand der konnten wir uns einen Eindruck vom ausführlichen Tutorial und drei komplett spielbaren Missionen machen.

Echte Helden

Wenn Sie den Vorgänger gespielt haben, finden Sie sich in **Spellforce 2** sofort zurecht: Sie scheuchen Ihre Spielfigur wahlweise aus einer isometrischen Perspektive oder der Verfolgeransicht, in der Sie endlich auch komfortabel den Basenbau verwalten und Ihren Truppen Befehle erteilen können, durchs Fantasy-Reich Eo. Im Verlauf der Kampagne schließen sich Ihnen nach und nach fünf Helden an. Über die haben Sie volle Kontrolle und bilden sie mit Hilfe des neuen Talentbaumes aus. Der ist in die Bereiche »Kampf« und »Magie« gegliedert und tatsächlich als Fähigkeitsbaum strukturiert, was die Charakterentwicklung einfacher macht als im Vorgänger.

Das Beste: Die Helden sind echte Charaktere und nicht bloß tumbe Schwertschwinger, die Ihnen seelenlos hinterherlaufen, nachdem Sie die Jungs und Mädels beim Händler gekauft haben. Da die Heroen für die Geschichte von **Spellforce 2** wichtig sind, dürfen sie allerdings nicht sterben. Wenn trotzdem mal einer das Zeitliche segnet, bleiben Ihnen etwas über zwei Minuten, einen anderen Helden zur Wiederbelebung zu entsenden – oder die Gefallenen an speziellen Altaren ins Leben zurückzuholen. Sind Sie zu langsam, ist die aktuelle Mission verloren. Das klingt zwar hart, doch das Zeitlimit hat uns beim Spielen immer dicke gereicht.

Grafikpracht, die Freude macht

Kaum haben wir **Spellforce 2** gestartet, kommen wir aus dem Staunen nicht mehr heraus. Sehr gut ausgesehen hat das Fantasy-Epos bereits, als wir den Entwicklern vor wenigen Monaten in Ingelheim einen Besuch abstatteten. Doch mittlerweile schaut das, was sich da auf unserem Monitor tummelt, wahrhaft fantastisch aus. Selbst der Standard-Ritter, der gerade in dutzendfacher Ausfertigung wie vom Fließband unsere Basis verlässt, bewegt sich geschmeidig animiert über die grüne Landschaft. Seine verzierte Rüstung schimmert in der aufgehenden Sonne ebenso elegant, wie sich Dutzende Grashalme im Wind wiegen.

Die besten Neuerungen

Basenbau: Die Anzahl an Rohstoffen zusammengedampft, Bauzeiten verkürzt – in Spellforce 2 kann endlich zügig gebaut werden. Das dürfte vor allem die im Vorgänger lahmen Mehrspielerpartien kräftig aufmöbeln.

Kriegsführung: Sie können Ihren Truppen Formationen und Verhaltensweisen vorgeben. Damit geht das Kommandieren locker-flockig von der Hand.

Charakterentwicklung: Die findet in einem echten Fähigkeitsbaum statt. So können Sie Ihre Charaktere wesentlich gezielter ausbilden als im Vorgänger.

Spezialfähigkeiten: Viele Einheiten haben besondere Fähigkeiten, hauen im Blutrausch besonders heftig zu oder können sich tarnen. Ein gerade laufender Beta-Test stellt außerdem sicher, dass solche Besonderheiten das Balancing im Mehrspielermodus nicht über den Haufen werfen.

Mehrspielermodus: Die Karten für die kooperative Kampagne erzählen eigene Geschichten und sind aufwändiger designt als im Vorgänger. Außerdem päppeln Sie sich im Mehrspielermodus einen Helden hoch, den Sie von Schlacht zu Schlacht übernehmen dürfen.



Spellforce 2 sieht technisch wie künstlerisch fantastisch aus. Die Entwickler haben sich beim Design der **Kleidung** ins Zeug gelegt.



Wenn die **Titanen** aufeinander treffen (hier die der Menschen und der Orks), vergessen wir vor lauter Staunen unsere eigene Schlacht.



Selbst bei solch kleineren **Scharmützeln** geht die Übersicht viel zu schnell verloren.



Kaum steht unsere Siedlung, müssen wir sie schon gegen fliegende Angreifer **verteidigen**.



Eine voll ausgebaute **Basis** ist in Spellforce 2 zügig in die Landschaft gezimmert.



Übertroffen wird der Knabe nur noch von den Stars der Kampagne: unserer Heldentruppe. Die grinst uns mit detaillierten Gesichtern an, und unser Charakter spricht in Zwischensequenzen lippensynchron. Finden wir auf unseren Streifzügen Schatztruhen mit speziellen Gegenständen, kleiden wir die Party mit bedrohlich wirkenden Rüstungen oder schmuck verzierten Roben ein.

Bauen leicht gemacht

Neun spielbare Rassen gegliedert in drei Fraktionen bevölkern die Welt von **Spellforce 2**. Eine Mission unserer Vorabversion schickt uns mit den Dunkelelfen in die Wüste. Wir sollen vier schwer gesicherte Ork-Camps dem Erdboden gleichmachen – das würden unsere Helden allein nicht packen, also stehen Basenbau und Truppenrekrutierung auf dem Plan. Im Hauptgebäude Arbeiter ausbilden, Rohstoffe abbauen und schlussendlich eine Armee auf die Beine stellen... wir sind überrascht, wie zügig das vonstatten geht. Statt um fünf Rohstoffe müssen wir uns nur noch um drei kümmern: Stein, Silber und Lenya. Wo im Vorgänger ganze Produktionsketten nötig waren, gibt es jetzt pro Ressource nur noch ein Gebäude, das ganz genretypisch den Abbau beschleunigt.

Dafür können und müssen wir jetzt fürs Rekrutieren der Armee mehr Bauwerke als bisher in die Landschaft pflanzen. Belohnt werden wir mit Einheiten, die weitaus spezialisierter sind als im Vorgänger und über interessante Spezialfähigkeiten verfügen. Im Falle der Dunkelelfen sieht die Stadtplanung etwa einen Onyxtempel für die Nekromanten vor, den wir zur Sil-

DIE MINEN VON UNDERHALL – EINE ROLLENSPIELMISSION

Dieser Einsatz spielt sich wie ein Rollenspiel. Wir sollen das Niethalfsherz aus einer Mine bergen, um den obligatorischen Schurken zu töten.



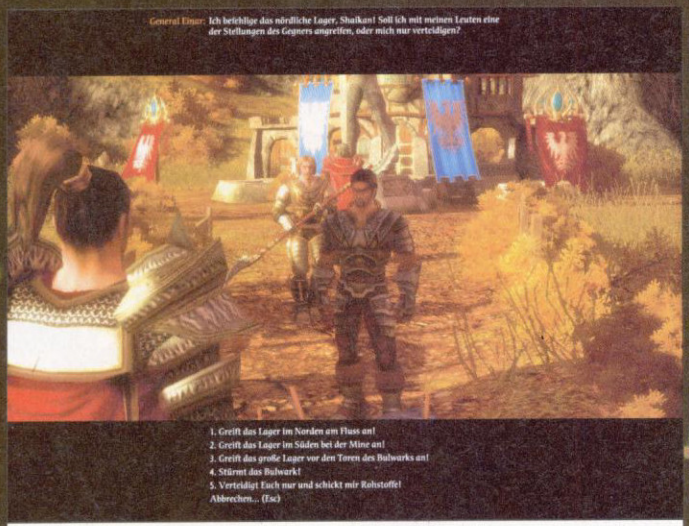
In dieser Sequenz erhalten wir unseren **Auftrag** und erfahren, dass der Vater unseres zwergischen Reiseleiters in den Minen verschollen ist.



Wir müssen solche **Skelett-Versammlungen** auflösen. Hinterhältig: Die Knaben regenerieren in der Nähe dieser Kristalle Lebensenergie.



Wir locken die Klappergestelle weg, machen ihnen in sicherer **Entfernung** zum Edelstein den Garaus und verdienen Erfahrungspunkte.



In dieser Strategie-Mission können wir den KI-Feldherren verschiedene Anweisungen geben. Solche **Entscheidungen** soll es häufiger geben.



Sowohl Basenbau als auch Truppenführung funktionieren dank neuer Bedienelemente auch aus der **Verfolgeransicht** vollkommen problemlos.

berhalle erweitern, um Arachniden auf die Jagd zu schicken. Die Nekromantin lässt gefallene Krieger als Skelette wieder auferstehen, Arachnis hetzt ihren Feinden eine Spinne auf den Hals. Mehrspielerduelle waren mit unserer Version zwar nicht möglich, doch sofern das Balancing stimmt, prophezeien wir **Spellforce 2** eine rosige Zukunft im Internet.

Alles unter Kontrolle?

Bereits während wir unsere Basis ausbauen, schicken die Orks immer wieder Stoßtrupps aus. In aller Seelenruhe siedeln konnten wir in keiner der drei Missionen, **Spellforce 2** zwingt uns ein gewisses Tempo auf. Trödeln dürfen wir nicht, müssen uns aber auch nicht hetzen. Das Spieltempo liegt irgendwo zwischen dem gemächlichen Vorgänger und typischen Mehrspielerpartien anderer Echtzeit-Strategiespiele.

Nachdem wir die Angriffe souverän niedergeschlagen haben, starten wir unseren Eroberungsfeldzug. Dank taktischer Einstellungen wie verschiedenen Verhaltensweisen haben wir unsere Truppen dabei endlich unter Kontrolle und fühlen uns nicht mehr, als müssten wir zeitweise einen Sack Flöhe hüten. Zumindest bis wir zum Angriff auf den ersten orkischen Posten blasen: Im eigentlichen Kampf ist die Übersicht nämlich dahin. Fast zwei Dutzend Figürchen schlagen aufeinander ein – hübsch animiert zwar, aber kaum auseinander zuhalten. Etwas Kontrolle gewinnen wir durch einen Druck auf die Tabulator-Taste, denn über die wählen wir den derzeit stärksten Feind aus.

Spielspaßgefährdend wird das Chaos allerdings nicht, zumal die gute KI auf unserer Seite ist und uns zeitraubendes Mikromanagement erspart. Bogenschützen kümmern sich beispielsweise automatisch um fliegende Einheiten, anstatt auf Fußtruppen zu schießen, die bereits von unseren schlagkräftigen Nahkämpfern in die Mangel genommen werden.

Abenteuerlustig

Nachdem auch der letzte Stützpunkt niedergebrannt ist, folgt ein Rollenspielabschnitt. Ohne die aus dem Vorgänger bekannten ausufernden Gespräche. Die Dialoge sind knapp gehalten, werden aber oft über die Zwischensequenzen hinaus mit Off-Sprechern und knappen Texteinblendungen fortgesetzt. Der Vorteil: Wir sind nicht nur zum Zugucken verdammt, sondern dürfen derweil weiterspielen. Stark angewachsen ist dagegen die Textmenge im Questbuch, das keine Fragen offen lässt. Wenn wir trotz der ausführlichen Auftragsbeschreibungen nicht weiterwissen, weisen uns Markierungen auf der Minimap den Weg zum Ziel. Ewig und drei Tage einen NPC suchen, dessen Standort im Kurzzeitgedächtnis verschollen ist, das wird in **Spellforce 2** nicht passieren.

Den Ablauf der einzig rollenspiel-lastigen Mission unserer Vorabversion schildern wir Ihnen im Extra-Kasten »Die Minen von Underhall«. Ein abschließendes Urteil über die Qualität des Rollenspielparts lässt die uns zur Verfügung gestellte Version nicht zu. Sofern diese mit dem Echtzeit-Strategieanteil mithält, tritt **Spellforce 2** aber problemlos in die Fußstapfen des Vorgängers.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Strategiespiele

Einschätzung **AUSGEZEICHNET**

»Wären die Schlachten übersichtlicher, könnte Spellforce 2 locker mit reinen Echtzeit-Strategiespielen mithalten. Gespannt bin ich vor allem auf den Mehrspielermodus, das Balancing macht schon jetzt einen guten Eindruck. Aber auch der Rollenspielpart wurde sinnvoll erweitert – endlich weiß ich immer, wo es weitergeht. Noch etwas Feinschliff, und Eo wird Reiseziel Nummer eins in diesem Jahr.«



Wir haben nicht nur das Niethalfsherz aufgespürt, sondern auch diese Dame, die von einem **Monster** gefangen gehalten wird.



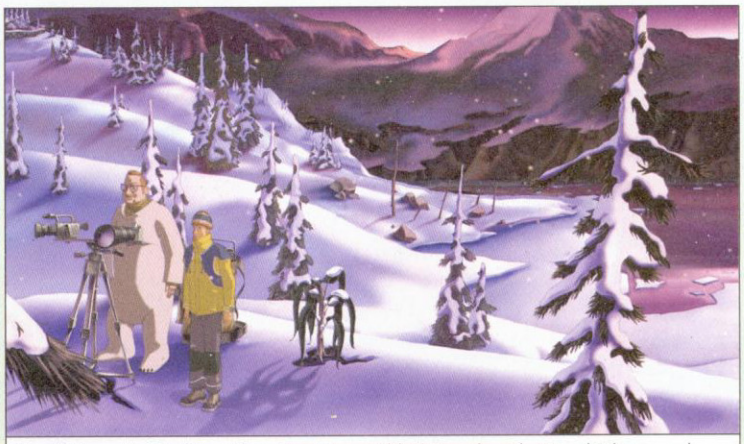
Wir erfahren, dass das Biest Angst vor kleinen Tieren hat. Schnell freunden wir uns mit einer **Schneekatze** an und vertreiben das Monster.



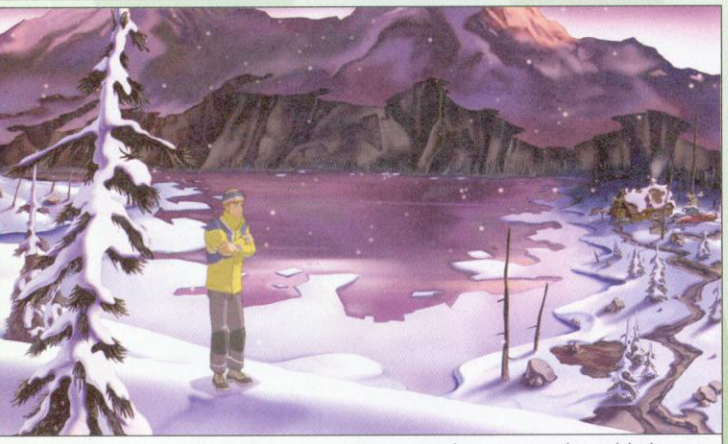
Nachdem die Nebenquest erledigt ist, kommt es zum **Endkampf**. Bei dem bekommen wir Unterstützung vom untoten Zwergen-Papi.



Die gezeichneten Schauplätze sind prall gefüllt mit **Objekten**, die Brian benutzen kann. Vieles kann er auch mitnehmen und später einsetzen.



Ben Wazowksi ist Bärenforscher: Er erzählt Brian skurrile Geschichten und gibt Tipps. Die Gespräche laufen in gewohnter **Multiple-Choice-Manier** ab.



Dauerlaufen ist out: Anders als in Runaway 1 können Sie den Bildschirm jetzt per doppeltem **Mausklick** sofort verlassen.



Nicht jede **»mysteriöse Kiste«** ist wichtig – die im Bild rechts unten ist eine Finte der Entwickler, um uns auf eine falsche Fährte zu locken.

RUNAWAY 2

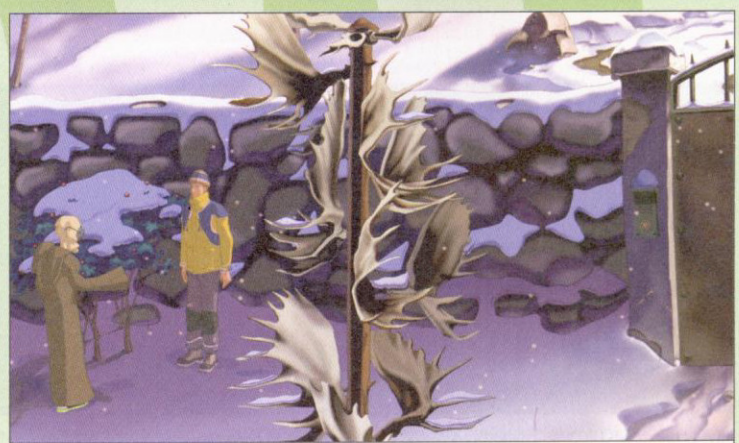
Wenn Abenteurer Brian Basco auf den Plan tritt, steigt unsere Vorfreude: Denn der Held aus dem ersten Runaway verspricht wieder viele knifflige Rätsel und skurrile Charaktere.

FAKTEN

Genre	Adventure
Entwickler	Pendulo Studios
Version	Beta
Termin	Mai 2006

Mühsam erklimmen wir mit Brian Basco einen vereisten Hügel in Alaska. Uns steht vor lauter Anstrengung zwar der Schweiß auf der Stirn, aber trotzdem fühlen sich unsere Füße und Hände wie Eisblöcke an. Und diese Hölle nehmen wir einzig und allein für eine Frau in Kauf: Gina. Der Stern in Brians Leben. Ob dieser Stern hier zu finden ist, ist allerdings mehr als fragwürdig.

Keuchend schauen wir uns um. Hier gibt es doch nichts anderes als Schnee, Eis, Kälte und Eisbären. Sagten wir Eisbären? Vor uns steht eine riesige Gestalt mit weißem Fell, die uns den Rücken zukehrt. Ganz langsam treten wir Schritt für Schritt zurück, als es plötzlich unter unseren Füßen knackt. Toll – eine riesige Schneewüste, und wir erwischen den einzigen Ast weit und breit, der beim Drauftreten lauthals knackt. Wir überlegen noch, ob wir uns einfach in den Schnee fallen lassen oder kreischend weglaufen, als der Bär etwas sagt. »Guten Tag«, sagt er nämlich, und dreht sich um. Unser Erstaunen verwandelt sich in Schmach über uns selbst, denn vor uns steht ein Forscher



Man trifft sich immer zwei Mal – **Joshua** ist der verrückte Alienfan aus Runaway 1. Auch Sushi hilft Brian wieder bei der Suche.

im Eisbärenkostüm. Da haben wir ja grade noch mal, naja, Glück gehabt!

Böse Beeren

Nachdem wir im letzten Jahr schon einen Blick in das erste Kapitel von **Runaway 2** werfen durften, können wir uns nun im dritten der sechs Abschnitte des Adventures austoben. In dem stehen wir also mit schlackernden Knien mitten in der Eiswüste Alaskas. Da bisher nur das Entwicklerteam von den Pendulo Studios die Geschichte und die Umstände kennt, unter denen es Brian nach Alaska verschlägt, müssen wir uns einen eigenen Reim drauf machen, wieso wir plötzlich im hohen Norden stehen. Im ersten Kapitel waren wir nämlich noch auf Hawaii.

Aber wir sind glücklicherweise nicht auf uns allein gestellt: Wir haben Aliennarr Joshua wiedergetroffen, den **Runaway**-Fans noch aus dem ersten Adventure kennen. Er begleitet uns zu der Villa von Professor Simon, der uns auf unserer Suche weiterhelfen soll. Der Gelehrte stellt sich jedoch als ziemlich unfreundlich heraus und spricht kein einziges Wort mit uns, wenn wir ihm nicht ein Passwort nennen. Glücklicherweise kennt der hungrige Joshua das Passwort. Zu dumm, dass er ausgerechnet jetzt Beeren isst, die ihn unsäglich müde machen. Keine Chance, das Passwort aus ihm herauszubekommen. Also bringen wir ihn zu seiner Hütte und schauen uns ein wenig in der arktischen Umgebung um.

Sammelfieber

Brian kann ganz einfach über das bewährte Point&Click-System mit Menschen reden, Gegenstände benutzen oder laufen. Die Entwickler haben das bewährte Interaktionssystem aus dem Vorgänger übernommen. Damit wir uns beim Laufen nicht langweilen, können wir nun einen Bildschirm sofort per Doppelklick verlassen. Voraussetzung dafür: wir müssen vorher schon an dem Ort gewesen sein. Dann können wir in Sekundenschnelle von einem Bildschirm in den nächsten wechseln. Langwierige Latschereien wie zum Beispiel im ersten **Runaway** in Douglasville bleiben uns erspart.

Außerdem sind die sechs Schauplätze nicht sehr groß. In jedem Kapitel sollen Sie sich durch etwa zehn Bildschirme bewegen, in denen alle Personen, Gegenstände und Hinweise versteckt sind, die Sie brauchen, um die Kombinationsrätsel zu lösen.

Während des Streifzugs durch die verschneite Umgebung können wir auch feststellen, dass uns lange Wege auch noch anders erspart werden: Das plötzliche Erscheinen von Gegenständen, obwohl an dem Ort vorher nichts war, wird so oft wie möglich vermieden. Anders als im ersten Teil können Sie beispielsweise eine Pflanze in dem Moment einsammeln, in dem Sie an ihr vorbeikommen. Selbst wenn Sie zu dem Zeitpunkt noch gar nicht wissen, was Sie damit machen sollen.

Gitarrenvirtuose

Noch mehr als für Brians detaillierte 3D-Comicgrafik können wir uns für seine natürlich wirkenden Bewegungen begeistern. Als wir im Baumhaus des Eisbärenforschers eine Gitarre finden, zupft Brian ein wenig an den Saiten. Als er das Lied »Jingle Bells« anstimmt, bewegen sich seine Finger so flüssig und elegant am Gitarrenhals entlang, dass es uns die Sprache verschlägt. Die Jungs von den Pendulo Studios sind tatsächlich verrückt genug, nicht nur die Gitarrengriffe zu animieren. Sie nehmen sich auch die Zeit, solche Kleinigkeiten wie zuschneiende Spuren im Schnee zu programmieren.

¿Hamblamos español?

Runaway 2 wirkt zwar schon so gut wie fertig, doch etwas Entscheidendes fehlt: die Synchronisation. Bisher können wir nur der melodischen Hintergrundmusik und den Geräuschen Alaskas lauschen, während spanische Untertexte die Wahl von Brians Antworten im Multiple-Choice-Verfahren nicht grade einfach machen.

Bis zur Veröffentlichung im Mai will Publisher DTP aber eine aufwändige Synchronisation im Stil von **Runaway** unter Dach und Fach bringen.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Expertin für Adventures

Einschätzung **SEHR GUT**

»Schnellere Fortbewegung, kaum unsinniges Auftauchen von Gegenständen, spannende Rätsel und Bewegungen, die real wirken – Runaway 2 rast in meiner persönlichen Adventure-Rangliste schon fast am Vorgänger vorbei. Nun muss ich nur noch auf die Sprachausgabe warten, um zu sehen, ob das Adventure tatsächlich ein Knüller wird. Da die Synchronisation aber auch schon bei Runaway toll war, bin ich guter Dinge, dass auch Runaway 2 ein Hit wird.«





SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Spiel's anders, Sam: Im vierten Teil der Splinter-Cell-Reihe soll vieles anders werden. Dazu gehört unter anderem, dass Herr Fisher auf die Seite der Terroristen wechselt.

FAKTEN

Genre	Schleich-Action
Entwickler	Ubisoft Montreal
Version	Presseinformationen
Termin	2. Quartal 2006

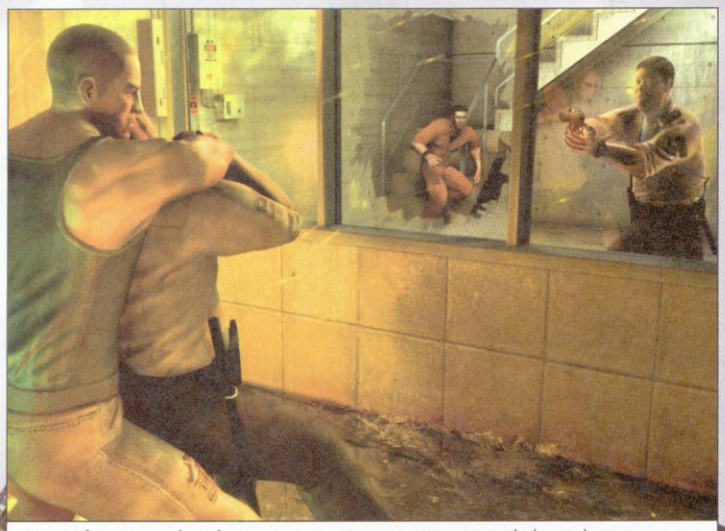
Sam Fisher, wie wir ihn kennen: Für die NSA turnt der Geheimagent in den Hochburgen terroristischer Organisationen herum und rettet mit Hightech-Spielzeug den Weltfrieden; ein vorbildlicher Amerikaner. Sam Fisher, wie wir ihn kennenlernen werden: Er sitzt im Knast, wagt einen Ausbruch und schließt sich Terroristen an. Er verübt Anschläge und tötet Unschuldige... wenn Sie das so wollen.

Zum wirklich bösen Buben ist der mittlerweile glatzköpfige Superschnüffler aber natürlich nicht geworden. Nach dem Tod seiner Tochter kann ihm allerdings die gesamte Welt den Buckel runterrutschen. Sam hat nichts mehr zu verlieren und eignet sich damit perfekt für eine heikle Mission als Undercover-Agent. Schnell wird ein Banküberfall inszeniert, Sam landet hinter Gittern, schließt hinter schwedischen Gardinen Freundschaft mit den Terroristen und arbeitet fortan als Doppelagent.

Black & White

Für Sie bedeutet Sams Doppelrolle beim Spielen von **Splinter Cell – Double Agent** in erster Linie, dass Ihnen im Spielverlauf fortlaufend moralische Entscheidungen abverlangt werden. Erschießen Sie Unschuldige, die sich mit angstverzerrtem Gesicht vor Ihnen winden, wenn die Terroristen es von Ihnen verlangen? Retten Sie auf Ihrer Hatz durch Krisengebiete im Kongo die Opfer eines schweren Unfalls, oder überlassen Sie diese ihrem eigenen Schicksal, um die Mission nicht zu gefährden?

Wie stark solche Entscheidungen den Spielverlauf beeinflussen, kann oder will Entwickler Ubisoft Montreal derzeit nicht verraten – unterschiedliche Enden jedenfalls soll es geben. Sofern es die Entwickler mit derart drastischen Situationen wie der Hinrichtung Unschuldiger nicht übertreiben, freuen wir uns auf die Moral als Spielelement, denn der **Splinter**



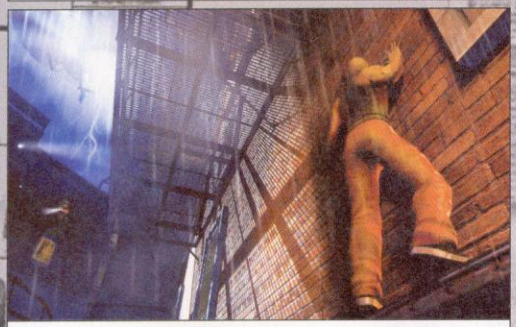
Der **Gefängnisausbruch** ist nur inszeniert. Sam ist natürlich auch im vierten Teil der Schleich-Serie wieder für die NSA und für Lambert tätig.



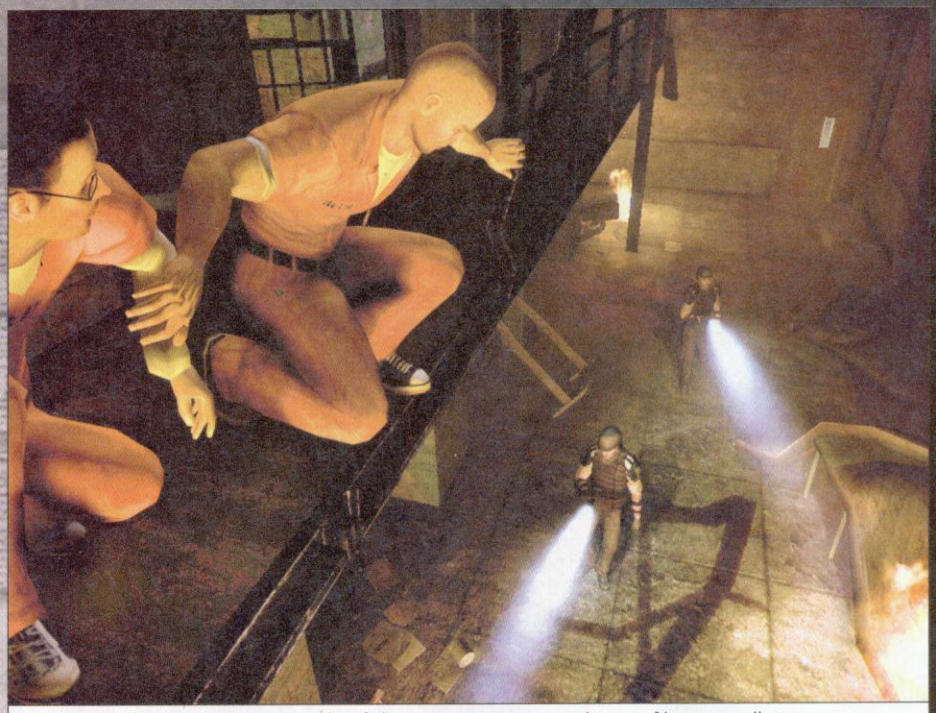
Ein paar Missionen warten mit netten Einfällen auf. Hier dürfen Sie Sam beispielsweise während eines **Fallschirmsprungs** steuern.



Sind Sie wirklich bereit, für Ihren Auftrag unschuldige Menschen zu **töten**, um die Tarnung zu wahren?



Die bisher veröffentlichten Bilder sehen zu gut aus und scheinen zumindest leicht **geschönt** zu sein.



Im Knast trifft Sam zum ersten Mal auf die Terroristengruppe, die er infiltrieren soll. Die gemeinsame **Flucht** mit einem der zwielichtigen Mitglieder ist seine persönliche Eintrittskarte.

Cell-Reihe kann es nur gut tun, nach drei recht identischen Teilen etwas aufgepeppt zu werden.

Vertrauensfrage

Sam entscheidet aber nicht nur zwischen Gut und Böse, über Leben und Tod – er ist schließlich Doppelagent und muss die NSA fleißig mit Informationen versorgen. Deshalb gibt es immer wieder Einsätze, die im Hauptquartier der Terroristen spielen. Während dieser Missionen soll er seine vermeintlichen Verbündeten ausspionieren. Wie einfach oder schwierig die Spionage ist, hängt in erster Linie davon ab, wie gut er sich als Terrorist schlägt. Erledigt er Anschläge und andere Aufträge vorbildlich, wird ihm mehr Vertrauen entgegengebracht, und er kann sich nach Lust und Laune im Hauptquartier bewegen. Entsprechend argwöhnisch wird Sam beäugt, fällt er bei seinen Auftraggebern in Ungnade. Das sollte er tunlichst vermeiden, wenn er sich das Leben nicht unnötig schwer machen möchte.

Extreme-Sports

Ubisoft Montreal verspricht mehr spielerische Freiheit für **Splinter Cell – Double Agent** und will umsetzen, was eigentlich schon für den Vorgänger angekündigt war: Levels, die so groß sind, dass sie unterschiedliche Vorgehensweise ermöglichen. In **Chaos Theory** konnten wir bestenfalls zwischen zwei Routen wählen und landeten nach kurzer Zeit auf dem gleichen linearen Weg, der uns schließlich ans Ziel führte. Das soll der Vergangenheit angehören – wir bleiben da vorerst skeptisch.

Zumindest aber dürfte es abwechslungsreich zugehen, denn Sams neues Abenteuer schickt ihn wieder einmal um den gesamten Globus. Der Doppelagent ist in Schanghai unterwegs, in Kinshasa und natürlich wieder in Amerika. Grafisch wie spielerisch besonders spektakulär dürften die Missionen werden, in denen sich Sam nicht nur mit Gegnern, sondern auch der Natur herumschlagen muss. Unter Wasser etwa, oder in einem Sandsturm. Es scheint, als hätten sich die Entwickler einiges einfallen lassen.

Schwerpunkt verlagert

Ob Sie wieder mit allerlei Hightech-Gadgets in der Tasche unterwegs sind, ist noch nicht bekannt. Ubisoft Montreal hält sich überraschend bedeckt, was den eigentlichen Spielablauf angeht. Während des Gefängnisausbruchs jedenfalls werden Sie auf das lieb gewonnene Spielzeug verzichten müssen. Screenshots aus späteren Missionen zeigen Sam allerdings in einem Anzug, der seinem bisherigen zumindest ähnelt – grundlegende Änderungen am Spielablauf erwarten wir deshalb nicht. Allerdings vermuten wir, dass in **Double Agent** etwas mehr geballert werden darf als bisher. Etwa, wenn Sam bei helllichtem Tag durch das umkämpfte Stadtzentrum von Kinshasa wetzt. Einen ähnlichen Einsatz gab es im Vorgänger, und auch der spielte sich recht actionbetont.

Schön oder geschönt?

Wie Sie auf diesen beiden Seiten bereits gesehen haben, schauen die bisher veröffentlichten Screenshots schlichtweg beeindruckend aus. Etwas zu beeindruckend, finden wir und können nicht so recht glauben, dass die Bilder mit der Qualität eines Rendervideos tatsächlich 1:1 aus dem Spiel stammen. Dafür sehen alle gezeigten Screenshots zu perfekt aus – von kleinen Details wie Scherbenhaufen oder zerstörten Mauern bis hin zur Beleuchtung.

Dass **Splinter Cell – Double Agent** nichtsdestotrotz ein Augenschmaus werden dürfte, daran zweifeln wir nicht. Bereits die Optik des Vorgängers war mit genialen Lichteffekten den Kauf einer neuen Grafikkarte wert, und da diesmal nicht die PS2, sondern die Xbox 360 das Grundgerüst der PC-Version stellt, legen die Entwickler technisch mit Sicherheit noch eine Schippe drauf.

Vernetzte Agenten

Enttäuschen müssen wir Sie, wenn Sie begierig auf Infos zum neuen Mehrspielermodus warten. Die Agenten-Hatz war schon in **Pandora Tomorrow** und **Chaos Theory** dank ausgeklügelter Modi und grandiosen Balancings ein großer Spaß. Auch **Double Agent** werden Sie wieder gemeinsam mit Freunden kooperativ und gegeneinander spielen können, inklusive »vielen Innovationen«, wie Ubisoft Montreal verspricht. Details sind noch nicht bekannt.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Einschätzung **NICHT MÖGLICH**

»Keine Frage: Was Ubisoft Montreal für Double Agent verspricht, klingt grandios. Ähnlich begeistert war ich allerdings auch von den Versprechungen für Chaos Theory, das mich letztendlich enttäuschte – wenn auch auf hohem Niveau. Deshalb bin ich diesmal vorsichtig, aber vor allem auf die moralischen Entscheidungen und deren Einfluss auf den Spielverlauf gespannt.«



Eine der wenigen großen Neuerungen: mit dem **BMX-Rad** durch die Levels brausen und in der Half-Pipe spektakuläre Tricks zeigen.



Die Animationen der Spezial-Tricks (zu erkennen an der gelben Schrift) sind spektakulär. Hier zeigt Tony Hawk den **»Endless Handflip«**.

VIDEO

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

In der siebten Auflage skatet Tony Hawk zwar bewährt spektakulär durch grandios gestaltete Levels, doch die Serie zeigt inzwischen auch erste Abnutzungserscheinungen.

FAKTEN

Genre	Sportspiel
Entwickler	Neverend
Version	Beta
Termin	17. Februar 2006

Obwohl sie skaten wie geölte Blitze, kommen Tony Hawk und Kollegen regelmäßig mit Verspätung auf dem PC an. Auch beim neuesten Teil der Serie, **Tony Hawk's American Wasteland**, ist das wieder der Fall. Der deutsche Publisher Dtp schickte uns endlich eine fast fertige Preview-Version, die wie alle Titel der Reihe binnen weniger Minuten das Skateboard-Fieber auslöste. Wir konnten uns gerade so vom Gamepad losreißen und verraten Ihnen, worauf Sie sich freuen dürfen.

L.A. Story

Im spielerischen Kern gleicht **American Wasteland** den Vorgängern, sprich: Wir steigen mit einem selbst gebauten oder vorgegebenen Charakter aufs Skateboard und zeigen möglichst spektakuläre Stunts, grinden über Geländer und Stromleitungen oder springen über irrwitzige Rampen. Kernstück des Spiels ist der Story-Modus, der diesmal in Los Angeles angesiedelt ist. Die Stadt besteht aus mehreren Gebieten wie Beverly Hills, Santa Monica und Downtown, zu denen wir uns nach und nach Zugang verschaffen. Los geht's in Hollywood: Um aus dem Startareal herauszukommen, müssen wir eine Reihe von Auf-





Die hervorragend gestalteten Levels bieten zahlreiche Möglichkeiten zu langen **Grinds**. Das ermöglicht hohe Multiplikatoren und punktreiche Kombos.



Bei **Handständen** gilt es, lange die Balance mit dem Analog-Stick zu halten. Wir empfehlen für die Steuerung auf jeden Fall ein Gamepad.

gaben erfüllen. Zunächst lernen wir einfache Manöver wie »Caveman« und »Revert«, müssen aber im Laufe der Story immer schwierigere Tricks meistern.

Dass auch der Humor wieder nicht zu kurz kommt, zeigt sich bei der abschließenden Herausforderung: Der Weg nach Beverly Hills wird von Demonstranten blockiert, die sich lautstark für die Rechte der Schafe stark machen. Wir bringen mit einigen Combos einen an ein Haus montierten, riesigen Saurierkopf zu Fall, der von einem fahrenden Bus aufgegabelt wird, der wiederum auf die Demonstranten zurast. Die flüchten natürlich, und der Weg ins nächste Gebiet ist frei. Dies ist nur eine von vielen geskripteten Sequenzen, die Sie als Belohnung für gelungene Aktionen sehen.

Vorsicht, Radfahrer!

Eine der größten Neuerungen ist das BMX-Rad, mit dem Ihr Skater im Story-Modus regelmäßig unterwegs ist. Natürlich eignet sich der Drahtesel ebenfalls für Stunts, das Ganze spielt sich dann so ähnlich wie **Mat Hoffman's Pro BMX** aus dem Jahre 2001. Grinds funktionieren wie mit dem Board, die Stunts unterscheiden sich deutlich, sind aber nicht weniger spektakulär. Das ist mehr als reine Zierde, denn mitunter erfordert der Story-Modus, dass wir bestimmte Aktionen auf dem ungewohnten Gerät auf den Asphalt beziehungsweise in die Half-Pipe zaubern. Wir finden: Eine willkommene Abwechslung, zumal BMX-Ikone Mat Hoffman als Charakter auswählbar ist, allerdings erst freigespielt werden muss.

Klassische Ziele

Natürlich darf auch der traditionelle Classic-Modus nicht fehlen. Hier müssen Sie in zweiminütigen Läufen eine Reihe von Zielen erfüllen. Dazu gehören unter anderem das Einsammeln der Buchstaben S-K-A-T-E, das Überbieten der Highscores und das Zeigen vorgegebener Tricks an bestimmten Stellen. In den Levels stehen die üblichen urbanen Umgebungen genauso wie ein riesiges Einkaufszentrum und eine postapokalyptisch anmutende Ruinenstadt. Der Classic-Modus hat uns zwar nach wie vor sehr viel Spaß bereitet, allerdings geht den Entwicklern wohl doch so langsam die Luft aus, denn die meisten Missionsziele kamen uns doch arg bekannt vor, kreative Aufgaben sind eher die Ausnahme.

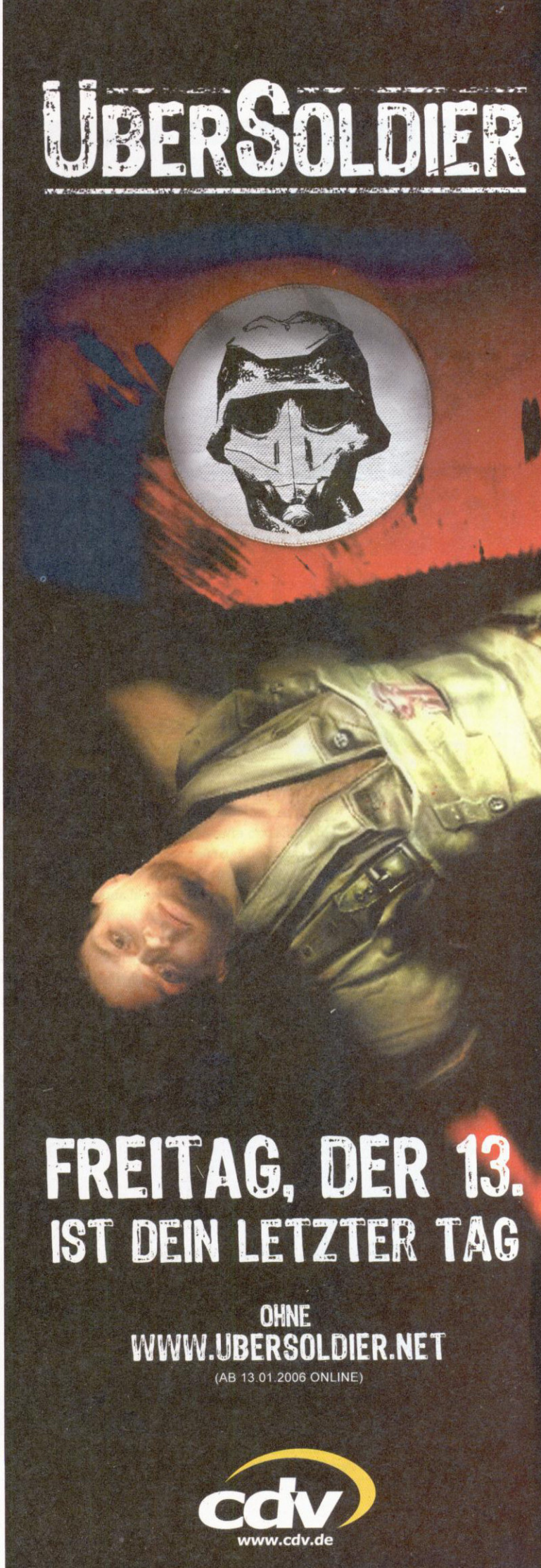
Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Große Neuerungen sollten Sie nicht von American Wasteland erwarten – es setzt ganz klar auf bewährte Kost und die seit Jahren funktionierende Spielmechanik. Der Story-Modus ist ganz unterhaltsam, dürfte für Tony-Hawk-Experten aber ein kurzes Vergnügen werden. Bleiben also die Classic-Levels, bei denen ich aber die kreativen Missionsziele früherer Teile vermisse.«





Die **Cockpitsicht** sorgt für mehr Mittendringefühl. Unten rechts sehen wir, welche Schäden unser Wagen hat (Schaltung, Federung, Motor).



In den flotten **Buggys** wird nicht nur fröhlich gerutscht, sondern auch weit gehüpft. Eine spaßige Abwechslung zum Asphaltalltag.



DTM RACE DRIVER 3

Das wahrscheinlich umfangreichste Rennspiel aller Zeiten bietet Abwechslung en masse. Bedeuten mehr als 80 Kurse und über 120 Wettbewerbe auch gleichzeitig mehr Spielspaß?

FAKTEN	
Genre	Rennspiel
Entwickler	Codemasters
Version	Beta
Termin	24. Februar 2006

Silberpfeile, Tourenwagen, Formel-1-Klassiker, Buggys – alles in einem Spiel, auf über 80 Strecken. Masse statt Klasse, mag man meinen. Wir haben eine noch nicht zum Test freigegebene Version von **DTM Race Driver 3** gespielt, um zu prüfen, ob sich das neue Rennspiel auch für Besitzer des Vorgängers lohnt. Warum kein Test, fragen Sie? Nun, Codemasters wollte den Test exklusiv an ein anderes Heft vergeben, und unsere Version enthielt noch jede Menge Fehler und Ungereimtheiten. Daher empfehlen wir Ihnen, auf unseren Test in der kommenden Ausgabe zu warten, bevor Sie das Spiel kaufen.

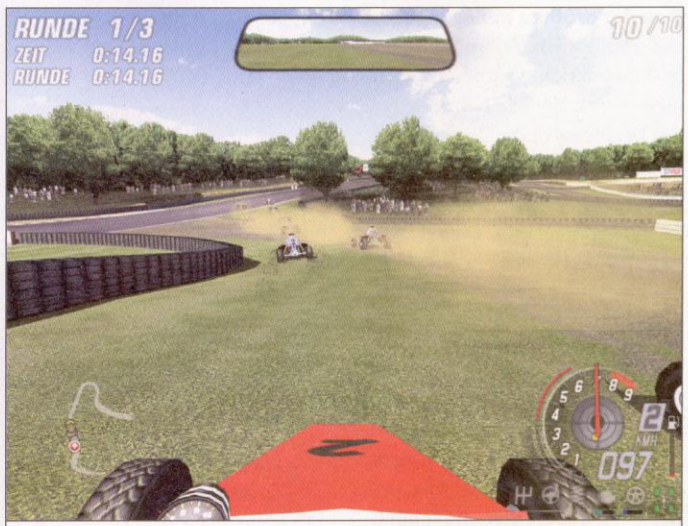
Zeitreise durch die Renngeschichte

Im Grunde hat sich kaum etwas gegenüber dem Vorgänger verändert: Neben dem Schnelleinstieg in die namensgebende DTM können Sie eine Profikarriere starten und sich von Rennklasse zu Rennklasse nach oben arbeiten. Oder Sie knöpfen sich zeitlich unterteilte Herausforderungen vor, in denen Sie zum Beispiel mit dem legendären BMW M1 mindestens Dritter in der Liga werden müssen, um weitere Serien freizuschalten. Vor dem Start in eine der Klassen legen Sie unter anderem fest, welche Regeln gelten und für welche Vergehen Sie bestraft werden können. Dazu später mehr.

Schon bei den ersten Fahrten wird deutlich, wie stark sich das Fahrverhalten von Serie zu Serie unterscheidet. Die Lotus-Flitzer der Open-Wheel-Klasse tänzeln übernervös mit dem Heck, die Audi Quattros röhren leichtfüßig über die Rallye-Strecken, und die Williams-Formel-Flundern kleben förmlich auf dem Asphalt. Da-



Die kleinen **GT-Flitzer** sind kinderleicht zu steuern und eignen sich somit perfekt für die ersten Gehversuche im Rennzirkus.



In **Brands Hatch** geht es mit den Mini-Buggys querfeldein. Die Mischung aus Straßenabschnitten und »Feldwegen« ist reizvoll.



Im legendären **BMW M1** holzen wir uns durchs Feld – unser kleiner Rempler wird prompt mit einer Verwarnung geahndet.



Jede Stufe des **Karrieremodus** bietet drei Rennserien zur Auswahl. Wir müssen jeweils einen bestimmten Platz erreichen.

zwischen tummeln sich allerlei Varianten, mal unter-, mal übersteuernd. Witzig sind die diversen Buggys, die extrem beschleunigen und weit über die Sanddünen springen. Das bringt schön viel Abwechslung in den Fahreralltag. Manche der Rennserien dauern aber etwas zu lang, da hätten wir uns eine Beschränkung auf fünf oder sechs Rennen gewünscht.

Eingentümlichkeiten

Interessant verhält sich die KI der bis zu 19 Computergegner. Die fahren teilweise sehr aggressiv, teilweise unabhängig von der Ideallinie, oder einfach mal dem Spieler (und anderen Piloten) in die Quere. Das wirkt auf den ersten Blick sehr menschlich, ist allerdings geskriptet, also gewollt programmiert. Zumindest an manchen Stellen, etwa beim Start. Wir haben das getestet und ein und dieselbe Strecke immer wieder neu gestartet. Das Verhalten der Gegner war immer gleich, jeder Schlenker und jedes Bremsmanöver kam stets zur selben Zeit. Erst nach einem Neustart des Spiels trat ein anderes Muster auf, das sich dann aber ebenfalls wiederholte. Vorteil für Einsteiger: Es wirkt echt und lebendig. Nachteil für Profis: Die Rennen werden schnell vorhersehbar.

Wohl aus diesem Grund hat Codemasters den Rennkommissaren einen gewichtigen Auftritt verschafft. Die ahnden nämlich Rempler, unfaires Verhalten und Abkürzungen über die Grünfläche. Eigentlich eine gute Sache, da es auch die PC-Piloten erwischt. Dumm nur, dass die Herren sehr willkürlich entscheiden. Mal donnern wir einem vorausfahrenden Wagen mit Vollgas in die Seite – ohne Folgen. Mal touchieren wir einen Kontrahenten ganz sachte und werden sofort verwarnt. Beim zweiten Vergehen hagelt es sofort eine deftige Zeitstrafe. Außerdem konnten wir rund 20 Sekunden nach dem ersten Foul ungestraft alle anderen Autos von der Bahn holzen. So lange brauchen die Rennrichter ungefähr, um wieder aufzuwachen.

Schäden mit Langzeitfolgen

Grafische Unterschiede zum Vorgänger werden erst auf den zweiten Blick deutlich. Das mit vielen Vorschusslorbeeren bedachte Schadensmodell mit herumfliegenden Teilen ist weder im Rennen noch in der Wiederholung besonders auffallend. Deutlicher wirken sich die Schäden dagegen aufs Fahrverhalten aus, die Verbesserungen gegenüber **DTM 2** sind wirklich gelungen. Vorsichtiges Fahren und das Warten auf den richtigen Überholzeitpunkt werden dadurch indirekt belohnt.

Florian Stangl



FLORIAN STANGL

Experte für Rennspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

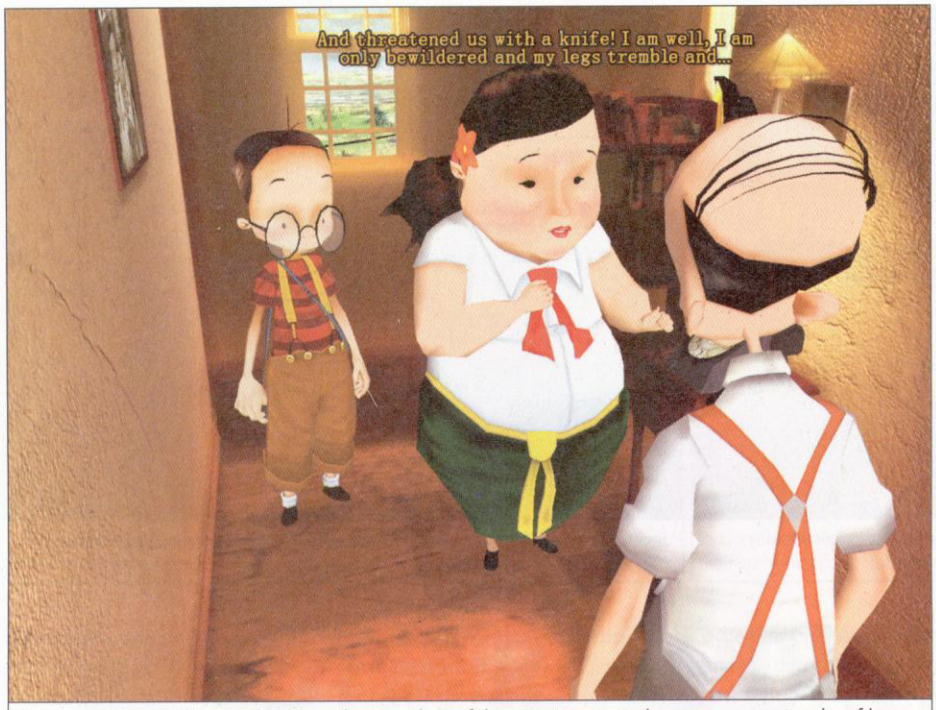
»DTM 3 bietet etwas mehr als seine beiden Vorgänger, aber vor allem mehr vom Gleichen: spannende Rennen, gute Gegner und vor allem viel Abwechslung. Richtige Begeisterung kam bei mir allerdings nicht auf, sondern nur angenehmes Amüsement. Mir fehlt eben der Tiefgang, denn in vielen Rennserien liefern Spezialisten wie GTR, Colin McRae oder F1 2002 auf Dauer zumindest mir mehr Fahrvergnügen.«



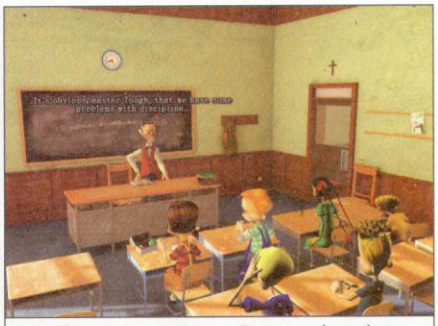
Kein Grafikfehler, sondern ein Rennen ausschließlich mit **Silberpfeilen**. Die bulligen Oldtimer steuern sich ziemlich schwerfällig.



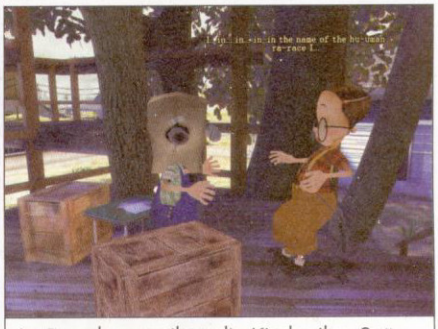
Kurze **Videoschnipsel** begleiten uns durch den Karrieremodus. Nett gemacht, doch wir können sie per Tastendruck abbrechen.



Die Haushälterin der Toughs, Cornelia, wurde entführt. In einer Zwischensequenz in Spielgrafik, in die wir nicht eingreifen können, erfahren wir mehr über den **Überfall** auf Tonys Mutter.



Tony kommt zu spät zum Unterricht. Als »Belohnung« gibt es einen lustigen **Dialog**.



Im Baumhaus treiben die Kinder ihre Späße. Tony findet hier auch nützliche **Objekte**.

TONY TOUGH 2

In einem lustigen 3D-Adventure lösen Sie als kleiner Tony den allerersten Fall des Sprüche klopfenden Meisterdetektivs und kommen so manch anderem Geheimnis auf die Spur.

FAKTEN

Genre	Adventure
Entwickler	Prograph
Version	Beta
Termin	April 2006

ACHTUNG, ALIENS!

Tonys Heimatstadt liegt in New Mexico, und da das Adventure im Jahr 1953 spielt, ist naheliegend, dass der Junge und seine Freunde total in Außerirdische vernarrt sind. Im Juni 1947 soll in Roswell, New Mexico, ein außerirdisches Flugobjekt abgestürzt sein. Offiziell handelte es sich aber um einen Wetterballon.

Die Jugend von Tony Tough, Held aus dem gleichnamigen Adventure, kann nicht normal gewesen sein. Einen so abgedrehten und schwarzen Humor, wie der Detektiv ihn hat, eignet man sich schließlich nicht von heute auf morgen an. Und tatsächlich, bei der Reise in die jungen Jahre des Schnüfflers in **Tony Tough 2**, stellen wir fest: Schon als 13-jähriger Bengel ist Tony kein Kind von Traurigkeit. Mit dummen Sprüchen und sarkastischen Witzen und Kommentaren hält der Knabe keine Sekunde lang hinter den Berg und bringt so Lehrer, Eltern und Freunde auf die Palme.

Zum Beispiel, wenn der Junge die Verkäuferin der örtlichen Drogerie ewig lange mit Betteleien quält, damit sie ihm völlig entnervt einen Rabatt auf eine Perücke gibt.

Am Humor hat sich in **Tony Tough 2** im Vergleich zum Vorgänger also nichts geändert. Dafür bewegt sich nun kein pixeliger Tony mehr durch eine 2D-Welt – wir rätseln uns in der Beta-Version des Adventures als hübsch gestalteter und animierter 3D-Junge in Comic-Optik durch seine Heimatstadt. Dabei decken wir das Geheimnis um das seltsame Verschwinden der Haushälterin Cornelia auf.



ROTZFRECH

Die klassischen Kombinier-Rätsel im LucasArts-Stil sind logisch nachvollziehbar, nur ist es wegen der Größe des Schauplatzes nicht immer eindeutig, an welcher Stelle wir eigentlich rätseln sollen. Zwar ist das Dörfchen Washington keine Großstadt, doch es gibt so viele Dinge zu entdecken, dass wir gar nicht wissen, wo wir anfangen sollen.

Also gehen wir erst Mal zu Tonys besten Freund Seymour. Der schenkt uns ein Buch – einen Leitfaden, wie man am besten zum Detektiv wird. Interessanterweise steht in dem Buch, dass wir eine Perücke brauchen. Um uns aber den Kopfschmuck leisten zu können, brauchen wir Geld.

Als wir ein wenig Kleingeld aufgetrieben haben, die Münzen aber immer noch nicht reichen, rufen wir als letzte Verzweiflungstat die Hotline für werdende Teenie-Mütter an. Dort erfahren wir, dass wir das Geld einfach aus der Kollekte der Kirche klauen sollen. Aber wie kommen wir an die Kohle? Am Nachmittag ist die Kirche nämlich nur für Senioren geöffnet, die sich eine Predigt anhören wollen. Da muss also der gute, alte Verkleidungstrick herhalten. Wir besorgen Tony einen Umhang, falsche Wimpern, die er als Schnurrbart benutzt, und Kreide, damit er sein Haar grau färbt. Schon stehen uns die Tore offen und



Das **Inventar** erscheint, wenn Sie den Mauszeiger zum oberen Bildschirmrand bewegen. Dort können Sie alles miteinander kombinieren.



Nach dem Überfall auf Cornelia ist der **Dorfpolizist** sofort zur Stelle und begibt sich auf die Suche. Die 3D-Charaktere sind gut gestaltet.

wir bedienen uns schamlos an dem Kleingeld in der Kollekte.

Logik für Querdenker

Die Objekte, mit denen Tony hantiert, sind glücklicherweise kein Fall für die Lupe – Sie können alle Gegenstände meistens auf dem ersten Blick finden und per Klick mit der rechten Maustaste einsammeln sowie benutzen.

Anders ist es mit der Art der Anwendung der Dinge, die Sie im Laufe des Adventures aufklauben. Die offensichtlichste Lösung und Kombination ist nicht immer die richtige. Oder kämen Sie auf die Idee, einen Frosch zu verschlucken, um aus einem Klassenzimmer zu verduften? Vor allem Tonys Kommentare machen das Herumrätseln zu einem Highlight.

Bleibt nur noch zu hoffen, dass die deutschen Sprachaufnahmen den Humor und Witz von Tony genauso wiedergeben, wie er im Englischen rüberkommt – in der von uns gespielten Version gibt es nämlich nur englische Untertitel, und auch Sprecher fehlen noch.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Experte für Adventures

Einschätzung **SEHR GUT**

»2006 scheint das Jahr des Adventures zu werden. Nachdem Ankh vor zwei Monaten schon vorgelegt hat, kommen nun die ›alten‹ Helden in die Pötte. Vor allem Tonys Humor gefällt mir sehr. Nervig finde ich hingegen die langen Laufwege. Erst renne ich zur Kirche, um zu erfahren, dass ich nicht rein darf. Dann zu Seymour, um die Wimpern zu bekommen, und wieder zurück zur Kirche. Das nervt auf Dauer.«

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 43117

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! 44037 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

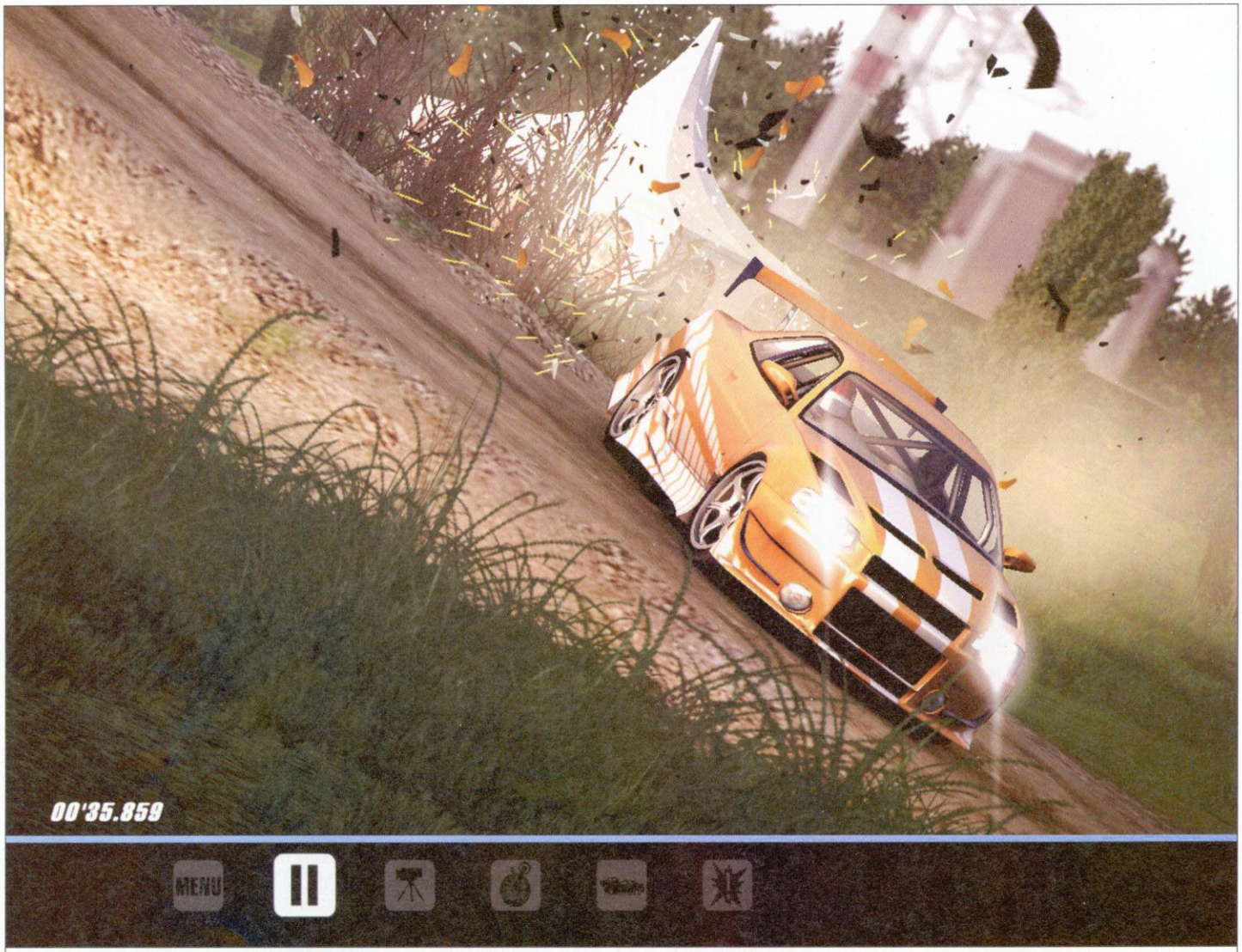
SMS mit: PPK + Bestellnummer und einem Namen an 84242* (z.B.: PPK 44418 Heike) Pics an deine Freunde schicken ? Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben !

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 Kukucksuhr
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

DISPLAY-CLIPS
Für Alle Handys mit Farbdisplay
Mega-Geil! Farbige Animated Movies auf Deinem Display !!
43053 NEU! 43052 NEU! 43050 NEU! 43131 NEU! 43048 NEU!
43110 43106 43108 43105 43109 43107 43130 43103
42184 42178 43053 42243 42212 43049 43058 43104
42229 43055 42181 43054 42657 42157 42665 42223

So geht's
Sende PPK + Bestell-Nr. an: 86688* z.B. PPK 42819
Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende START PPK + Best.Nr. an: 87555** z.B. Start PPK 42819
Sende PPK und Bestell-Nr. an die: 0900 560330 €2/SMS max 2 SMS/Produkt
Sende PPK 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 PPK + 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 Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). ***max.1,86/min



Ganz schön schön: Die Bedienelemente der Replay-Funktion beweisen, dass dies kein nachbearbeitetes Artwork, sondern ein ganz normaler Screenshot ist. Gut zu erkennen: Jeder noch so kleine Rempler auf der Strecke lässt die Scheiben unserer Autos platzen und als **Scherben** auf die Straße regnen.



CRASHDAY

Nach zig Jahren Entwicklungszeit kommt Crashday endlich in die Gänge. Mit Verschrottungsrennen à la Destruction Derby appelliert das Spiel an den Straßenrüpel in uns allen.

FAKTEN

Genre	Action-Rennspiel
Entwickler	Moon Byte
Version	Beta
Termin	23. Februar 2006

Die Gatling-Gun neben dem Cockpit pfeift ohrenbetäubend, als wir dem arglosen Gegner einen Geschosshagel auf den Pelz brennen. Das beeindruckt ihn aber nicht, also zielen wir sorgfältig und schicken ihm Raketen entgegen. Treffer! Die Explosion nimmt uns die Sicht, aber die Trümmerwolke lässt keinen Zweifel daran, dass sich der Pechvogel gerade in seine Bestandteile auflöst. Ein weiterer Sieg auf der Rennstrecke!

Stolze Ahnenreihe

Obwohl es nicht in allen Rennligen in **Crashday** so martialisch zugeht wie im »Wrecking Match«, hätte wohl kein halbwegs vernünftiger Autofahrer Lust darauf, einen der sechs Spielmodi in der Realität auszuprobieren. Bei der Entwicklung von **Crashday** standen nämlich offensichtlich destruktive Klassiker der Spielehistorie Pate: Die Materialschlachten aus **Destruction Derby** finden sich hier ebenso wie die halsbrecherischen Sprünge aus **Stunts** oder das spektakulär-abgedrehte Streckendesign eines **Trackmania Sunrise**.

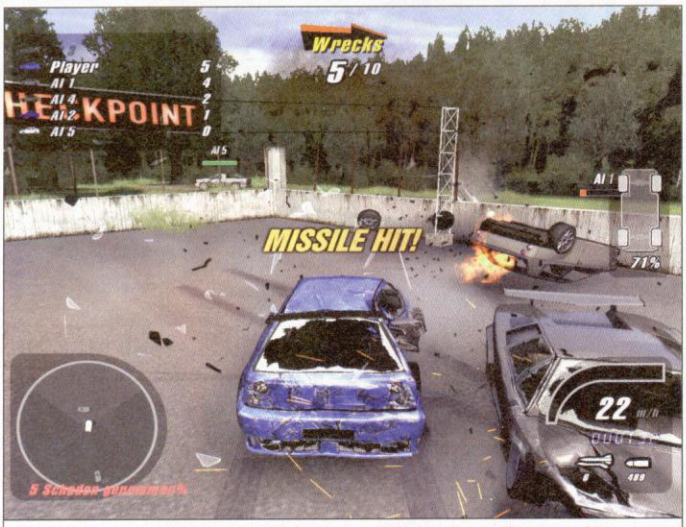
Wie es sich für ein waschechtes Action-Rennspiel gehört, rasen wir allerdings nicht nur in Einzeldisziplinen. Im Karrieremodus nehmen wir nacheinander unterschiedliche Herausforderungen an und schalten durch gute Platzierungen zusätzliche Autos, Tuningteile und Waffen frei. Apropos Autos: In der virtuellen Garage haben maximal zwölf Wagen Platz. Die existieren zwar allesamt nur in der Phantasie der Entwickler, dürften dafür aber mit detailliertem Look und edlen Hochglanzlackierungen auch dem pingeligsten Autofan die Freudentränen in die Augen treiben. Die Auswahl reicht von kleinen Rennsemmeln (ein Opel-Astra-Klon und ein Golf R32 in Verkleidung) über



Im **»Wrecking Match«** geht fair nicht vor: Hier setzt sich derjenige durch, der die meisten Gegner mit den eigenen Bordwaffen zerlegt.



Im **Tuning-Menü** verwandeln wir brave Alltagsautos in Feuer speiende Monster. Die meisten Zusatzteile müssen wir uns erst erspielen.



Informations-Highway: Das Spiel kommentiert alle wichtigen Aktionen mit mehr oder weniger sinnvollen **Texteinblendungen**.



Guten Flug: In den **Stunt-Rennen** sammeln wir für Sprünge ebenso Punkte wie für zerdepperte Scheiben und heftige Crashs.

derbe Pick-Ups und Offroader bis hin zu zwei schnittigen Pseudo-Lamborghinis.

Power-Up für den Pick-Up

Natürlich wird in **Crashday** auch gepimpt, was das Zeug hält. Neben allerlei optischen Gimmicks wie Heckflügeln im Tapeziertischformat oder fetten 18-Zoll-Rädern bietet die Tuningwerkstatt aufgemotzte Motoren und Sportfahrwerke, mit denen wir die Performance der Autos entscheidend verbessern. Aggressive Fahrer schrauben zudem Maschinengewehr und Raketenwerfer an ihre Wagen oder verbessern mit zusätzlicher Panzerung die eigenen Überlebenschancen.

Auf der Strecke zahlen sich solche Umbauten besonders in den destruktiven Spielmodi aus. Im »Wrecking Match« etwa treten wir gegen maximal fünf Gegner an und müssen uns mit Raketen, MG-Salven oder Rammstößen unserer Haut wehren. Wer als Erster eine bestimmte Zahl an Abschüssen erreicht, wird zum Sieger gekürt. Etwas raffinierter geht es im »Bomb Run« zur Sache: Hier fahren alle Teilnehmer mit einer tickenden Bombe durch die Gegend, die losgeht, sobald eine vorher festgelegte Geschwindigkeit unterschritten wird – der Film **Speed** lässt grüßen.

Tony Hawk mit Turbo-Power

Wesentlich friedlicher geht es in der »Stunt Show« zu, die sich wie eine Mischung aus **Trackmania** und der **Tony Hawk's Pro Skater**-Serie fährt. Hier heizen wir über riesige Sprungschanze und Rampen oder drehen uns in Loopings und Fassrollen den eigenen Magen um. Der tiefere Sinn besteht darin, in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Stunts zu vollführen. Wenn wir mehrere Aktionen in kurzer Zeit aneinander reihen, zählt das zudem als Combo, und wir sacken folgerichtig noch mehr Punkte ein. Am Ende gewinnt natürlich der Fahrer mit den meisten Zählern auf dem Konto.

Spielmodi und Tuning hin oder her: Am meisten haben uns in der Vorabversion die aufwendige Grafik und das stimmige Fahrgefühl gefallen. **Crashday** kommt nicht nur mit wunderschönen Autos und Strecken daher, sondern auch mit einem spektakulären Schadensmodell – selbst bei kleineren Unfällen fliegen schon die Fetzen. Wer seine Gegner mit einem Affenzahn rammt, wird dafür mit einer riesigen Wolke aus realistisch herumfliegenden Trümmern und Glassplittern belohnt. Damit wir diese Momente auch richtig genießen können, schaltet das Spiel bei besonders haarsträubenden Crashs auf eine externe Zeitlupenkamera, die jedes Detail der zerbröselnden Karosserien haarklein einfängt.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Rennspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Zeit wurde es ja, dass es von Crashday endlich etwas Spielbares zu sehen gibt. Und die Wartezeit hat sich gelohnt, denn das Spiel macht schon jetzt höllisch viel Spaß. Nicht nur das Fahrgefühl hat es mir angetan, sondern auch die edle Grafik und vor allem das coole Partikelsystem. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler noch fleißig optimieren, denn ganz ruckelfrei lief Crashday noch nicht.«



Hinter Gittern – der Männerknast: In Holland müssen wir diesen rebellischen **Kapuzenträger** und seine Knast-Kumpel zur Räson bringen.



Wunder der Technik: Mit dem **Bewegungssensor** erkennen wir Gegner und Verbündete auch durch Wände oder dichten Rauch.



RAINBOW SIX **LOCKDOWN**

Lockdown verzichtet auf die meisten taktischen Elemente seiner Vorgänger. Als Trostpflaster stellt uns die Beta immerhin die dümmsten KI-Gegner aller Zeiten vor die Flinte.

FAKTEN	
Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Red Storm
Version	Beta
Termin	16. Februar 2006

»Tango spotted!«. Wenn dieser Satz zu hören ist, wissen **Rainbow Six**-Veteranen, was die Stunde geschlagen hat. Für alle Nicht-Eingeweihten: Hier geht es natürlich nicht um das Beobachten heißblütiger argentinischer Tänzerinnen – Tango ist in diesem Fall schlicht das Codewort für »Terrorist«.

Taktik Light

Wie in den Vorgängern führen wir in **Lockdown** ein Team der streng geheimen Antiterrortruppe Rainbow Six. Vor dem Einsatz gibt es ein knappes Briefing, in dem uns die Situation und unsere Ziele erklärt werden. Zudem erhalten wir eine Übersicht über das Kampfgebiet, inklusive festgelegter Wegpunkte. Die akribische Einsatzplanungen der Vorgänger haben die Macher von Red Storm kurzerhand über Bord gekippt.

Gruppenzwang

Bevor wir auf Verbrecherjagd gehen, können wir uns allerdings noch im Team-Bildschirm ausrüsten und den drei Kollegen – die hoffentlich richtigen – Knarren und Werkzeuge verpassen. Stundenlanges Grübeln bei der Waffenwahl und -aufrüstung (etwa mit Zielfernrohren oder Schalldämpfern) stellt sich in unserer Vorabversion als relativ sinnlos heraus: Da wir unser Team nur als Ganzes steuern, können wir einzelne Kollegen nicht gezielt für bestimmte Aufgaben einteilen – etwa als Scharfschütze. Zudem fehlt es sowohl unserer Truppe als auch den bösen Buben noch an Intelligenz, weswegen die Vorabversion sich mehr wie ein Ego- als ein Taktik-Shooters spielt.

Die Levels hingegen machen bereits einen guten Eindruck und bieten mit Kampfgebieten wie düsteren Tiefgaragen, einem holländischen Gefängnis oder einem verwinkelten arabischen Basar reichlich Abwechslung.

Sascha Gliss





Granaten können wir den Gegnern direkt vor die Füße werfen – die Kreise zeigen die genaue **Flugbahn** und den Zielpunkt an.



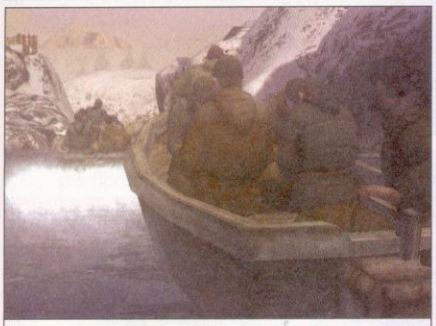
SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Einschätzung **BEFRIEDIGEND**

»So langsam wird es eng für Lockdown. Die jüngste Vorabversion wirkt schon sehr fertig, allerdings ist die KI noch unter aller Kanone. Da stehen Bösewichter zwei Meter vor mir und reagieren gar nicht oder völlig unsinnig auf mich. Bei meinen Mitstreitern sieht es ähnlich finster aus. In ihrer jetzigen Form sind die mehr Be- als Entlastung für mich, denn sie stellen sich genauso dämlich wie meine Feinde an. Aus diesem Grund gibt's für diese Version auch keine bessere Einschätzung. Ich hoffe allerdings, dass die Entwickler die IQ-Probleme bis zum Release noch in den Griff bekommen.«



Der **Green Beret** ist die Kampfsau unter den Commandos. Keine Knarre ist ihm fremd.



Eine Zwischensequenz zeigt die Fahrt zu einer **Sabotageaktion**.



Der **Spion** bei der Arbeit: Auf diese Weise »borgt« er sich frische Wehrmachtsuniformen, mit denen er den Gegner täuschen kann. Allerdings nur, solange er einen höheren Rang innehat.

VIDEO

COMMANDOS STRIKE FORCE

Tarnen, täuschen, Trommelfeuer: Wir waren mit dem tödlichen Trio unterwegs und liefern Ihnen einen taufrischen Einsatzbericht mitten aus dem Feindgebiet.

FAKTEN

Genre	Schleich-Shooter
Entwickler	Pyro
Version	Beta
Termin	März 2006

AMIS IN RUSSLAND?

Seit dem dritten Teil der Serie treiben sich die Commandos immer wieder an der Ostfront herum. Neben Auswanderern, die in den 20ern und 30ern des vergangenen Jahrhunderts dem Ruf des Kommunismus folgten, gab es im Zweiten Weltkrieg tatsächlich einige wenige US-Expeditionseinheiten in der Sowjetunion, darunter ein komplettes Jagdgeschwader. Über Sondereinsatzkräfte ist allerdings nichts bekannt.

Bereits in der vergangenen Ausgabe hatten wir das neue **Commandos** vorgestellt. Jetzt haben wir uns ganz durch die aktuelle Vorabversion gekämpft und wollen Ihnen unseren Einsatzbericht nicht vorenthalten. Zwar enthält die Beta lediglich fünf von geplanten 15 Szenarien (drei in Frankreich, eines in Norwegen, eines in Russland), die decken allerdings alle Facetten von Schleicheinsätzen bis hin zu offenen Schießereien ab und lassen alle drei Charaktere zum Zug kommen: den Scharfschützen, den Green Beret und den Spion.

Wolf im Wolfspelz

Ein Auftrag etwa schickt das Trio mitten ins winterliche Russland. Dort soll es den deutschen Kunsträubern eine unersetzbare Reliquie entreißen, bevor die sie nach Berlin verschleppen können. Doch eine Engine-Zwischensequenz zeigt, wie der Green Beret und der Scharfschütze geschnappt werden, noch bevor sie zuschlagen können. Nun muss der Spion auf sich allein gestellt nicht nur das Kunstwerk sichern, sondern auch seine Kameraden befreien. Wie er das angeht, bleibt dem Spieler überlassen. Die simpelste Variante: Pistole zücken und ab dafür. Aber einer gegen 100? Da stehen die Chancen schlecht. Erfolgversprechender ist da, die besonderen Fähigkeiten des Geheimagenten zu nutzen. Wenn der nämlich in die Uniformen gefallener Gegner schlüpft, halten die Deutschen ihn für einen der ihren, und er kann ungehindert passieren.

Das funktioniert allerdings nur, solange er es mit rangniedrigeren Soldaten zu tun bekommt. So arbeitet sich der Spion also vom Gefreiten zum Unteroffizier und schließlich zum Offizier hoch. Immer auf leisen Sohlen, mit dem Würgedraht statt mit der lärmenden Pistole. Ganz wie früher, nur eben in der Ich-Ansicht.

Hyper! Sniper!

Das andere Extrem hatte die Betaversion ebenfalls zu bieten: In Norwegen fliegen der Green Beret und der Sniper auf, die zusammen mit einer Gruppe Widerstandskämpfer die deutsche Schwerwasserproduktion sabotieren wollen. In der Situation hilft nur noch rohe Gewalt. Der muskelbepackte Green Beret stürzt sich dabei mit Maschinenpistole und Granaten in den Clinch, während der Scharfschütze aus dem Hinterhalt operiert. Dank Zeitlupenfunktion ist fast jeder Schuss ein Treffer.

Je nach Situation wechselt der Spieler die Rollen, räumt etwa mit dem Sniper eine MG-Stellung aus dem Weg und rückt dann mit dem Nahkämpfer vor. Die Rebellen liefern ganz automatisch Unterstützung.

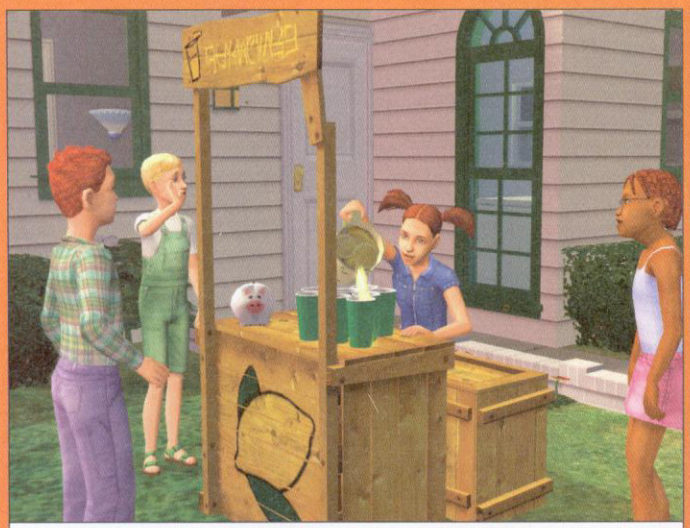
Rüdiger Steidle



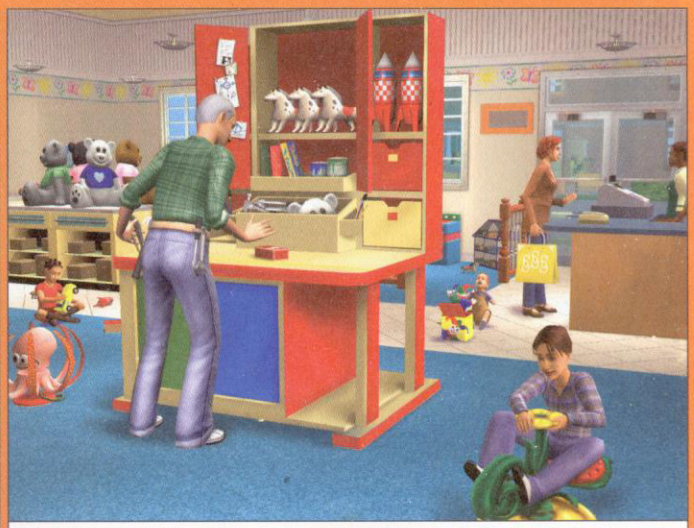
RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Am besten gefallen mir die Einsätze im ›klassischen‹ Stil, wenn ich heimlich, still und leise mit den Wachen Versteck spiele. Die reinrassigen Shooter-Scharmützel spielen sich für meinen Geschmack derzeit noch etwas zu hektisch. Außerdem wäre eine Tarnanzeige wie bei Thief sehr sinnvoll. Denn manchmal kann ich nur sehr schwer abschätzen, wann ich entdeckt werde.«



Auch Geld verdienen will gelernt sein. Wenn Sie wollen, ziehen Sie Ihre Sims schon im Kindesalter zu echten **Unternehmern** heran.



Sie können Ihre Produkte auch in **Handarbeit** herstellen – vielleicht bringt Ihnen das ja Sympathie bei der wählerischen Kundschaft ein.

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS

Die Sims wollten schon immer ganz hoch hinaus – jetzt haben sie die Chance dazu. Mit einer beruflichen Laufbahn von Ich-AG bis Multikonzernboss.

FAKTEN

Genre	Strategie
Entwickler	Maxis
Version	Presseinformationen
Termin	2. März 2006

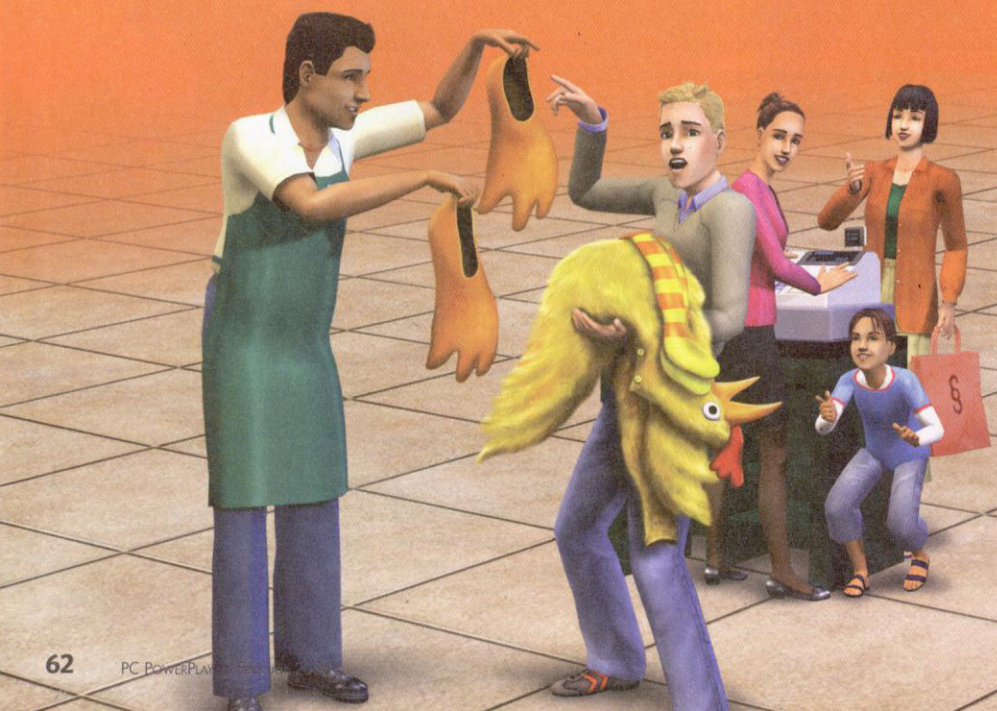
So langsam führen die Sims ein ausgefülltes Leben – sie dürfen studieren, Karriere machen, am Wochenende die Nachbarn zum Grillfest einladen und Abends in hippen Szene-Clubs die Korken knallen lassen. Jetzt aber wird's richtig ernst; Schluss mit Feiern und Spaß haben, jetzt wird in die Hände gespuckt: Die Sims werden selbständige Unternehmer.

Ob Friseursalon, Bäckerei, Boutique, Spielzeugladen oder diverse andere Geschäftsideen ... wie immer haben sich die Entwickler eine ganze Menge einfallen lassen, und Sie die Qual der Wahl, Ihrem Sim das passende Geschäftsfeld auszusuchen. Zu entscheiden, ob Sie lieber ein kleines Geschäft aufbauen und die Waren selbst herstellen, oder ein multinationales Imperium auf dem Boden stampfen. Da verkauft die kleine Lisa im Vorgarten Limonade an ihrem selbstgebauten Holzstand, oder Tom schmeißt die Uni, um sich der New Economy anzuschließen.

Alles Handarbeit

Mit mehr als 125 neuen Einrichtungsgegenständen können Sie Ihr Geschäft dann ausschmücken, von der Käsetheke bis zum Videospielregal. Allerdings sind Sie nicht nur für die Deko zuständig, sondern regeln auch Personalfragen: Vorstellungsgespräche werden geführt, Lohnschecks ausgestellt und Mitarbeiter gefeuert, wenn sie zum wiederholten Male zu spät kommen. Genauere Details sind zwar noch nicht bekannt, wir nehmen allerdings an, dass das Beziehungssystem hier eine tragende Rolle spielt. Nur der Mittelweg zwischen hartem Durchgreifen und Kuschel-Chef führen wohl auf lange Sicht zum Erfolg – das dürfte spannend und anstrengend zugleich werden.

David Bergmann



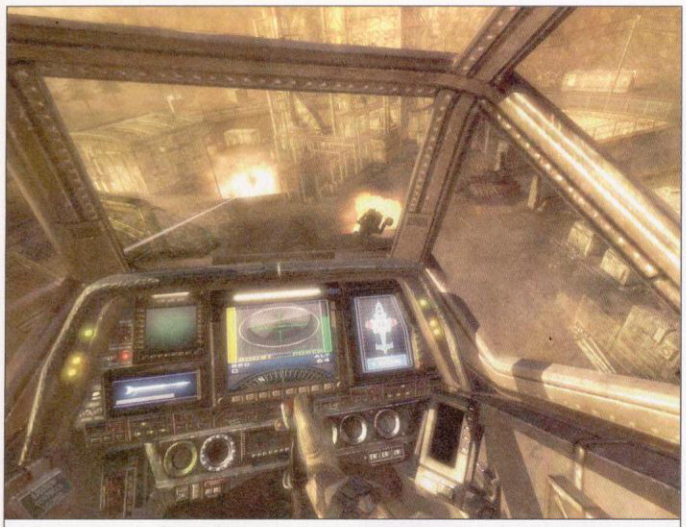


DAVID BERGMANN

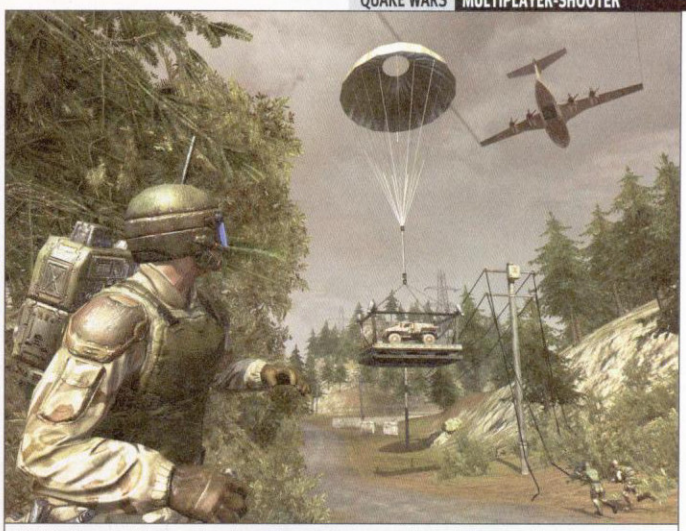
Experte für Strategiespiele

Einschätzung **NICHT MÖGLICH**

»Wie gut das bereits dritte Addon zu Die Sims 2 wird, hängt vor allem von der Komplexität des Manager-Jobs ab. Und die lässt sich derzeit nicht einmal erahnen. Die Grundidee jedenfalls gefällt mir gut – Geld machen und Beziehungen pflegen, das war mir bei den Sims sowieso schon immer das Allerliebste. Und nachdem meine Wohnung schon längst ausgebaut ist, kann ich endlich auch mal wieder den Innenarchitekten spielen.«



Alle Spieler dürfen sich – unabhängig von der Charakterklasse – als **Helikopterpilot**, Hover-Flieger (Strogg) oder Panzerfahrer versuchen.



Field-Ops-Soldaten fordern **Verstärkung** und Basisbauwerke aus der Luft an oder ordern Artillerie-Sperrfeuer auf Feindpositionen an.

QUAKE WARS

Nachdem weder Joint Operations noch Söldner Battlefield 2 ernsthaft gefährden, bekommt der Multiplayer-Vorreiter demnächst Konkurrenz von den Altmeistern: id Software.

FAKTEN

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler	Splash Damage
Version	Presseinformationen
Termin	2. Quartal 2006

SPLASH DAMAGE

Die britischen Entwickler, deren Name sich grob mit »Flächenschaden« übersetzen lässt, rekrutieren sich zum Großteil aus der Modder-Szene. Angefangen hat alles vor fünf Jahren als Hobby mit der Quake-3-Mod Fortress. Nach kleineren professionellen Aufträgen wurde das Team von id Software für Wolfenstein: Enemy Territory engagiert.

Gestatten, **Quake Wars. Enemy Territory – Quake Wars**, um genau zu sein. Der Zusatz kommt nicht von ungefähr. Ähnlich wie der so untertitelte **Wolfenstein**-Ableger ist **Quake Wars** keine gewöhnliche Fortsetzung, sondern ein voll auf Multiplayer-Matches getrimmter Vetter der Reihe, in dem sich alles um Revierkämpfe dreht. Für die Entwicklung zeichnen Splash Damage (siehe Kasten) und id Software verantwortlich.

Bis zu 32 Shooter-Spieler ringen im Universum der **Quake**-Reihe aufseiten der Alien-Armee der Strogg oder der menschlichen Global Defense Force (GDF) um Stützpunkte.

Gemeinsam für ein Ziel

Anders als etwa bei **Battlefield 2** müssen die beiden Parteien allerdings komplexere Einsatzziele erfüllen, als irgendwelche Flaggen einzuholen. Sich etwa per Sprengladung Zugang zu einem Bunker verschaffen und dort die Kommandozentrale sichern. Danach gilt dieser Abschnitt als erobert und dient als Startpunkt für Respawns und Versorgungsstation.

Dass die Reihenfolge der Aufträge fest vorgegeben ist, soll genauso die Teamarbeit fördern wie die fünf Charakterklassen, die sehr unterschiedliche Aufgaben erfüllen. Besonders hervorzuheben sind hier die »Field Ops«-Kämpfer (oder »Opressor« bei den Strogg). Die fordern ähnlich wie die Offiziere bei **Wolfenstein** Artillerie- und Luftschläge an. Zuvor müssen sie allerdings die Versorgungsstationen entsprechend ausbauen. Beispielsweise, indem sie Haubitzen per Helikopter einfliegen lassen – fast wie in einem Echtzeit-Strategiespiel.

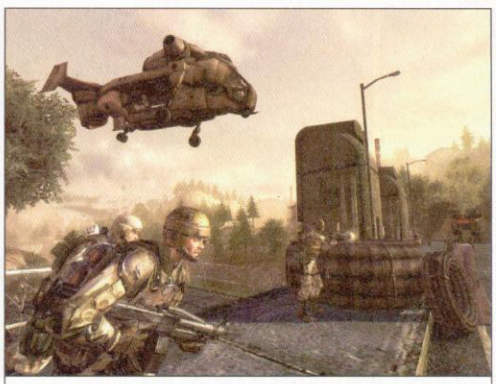
Wie bei C&C: Baufahrzeuge

Quake 4 brachte erstmals in der Reihe Fahrzeuge, **Enemy Territory** setzt noch einen drauf. Beide Fraktionen werden auf einen beachtlichen Fuhrpark an Panzern, Jeeps, Helikoptern , futuristischen Anti-Grav-Gleitern und Kampfrobotern zurückgreifen. Die sollen sich dank Physik-Engine nicht nur realistisch lenken lassen (Quad-Bikes finden auf Asphalt deutlich mehr Grip als im Gelände), sondern auch stückweise auseinander nehmen. So können Pioniere Panzerketten lahm legen oder Räder absprengen. Das »MCP« ist für beide Seiten das wichtigste Vehikel, dient dieser Befehlspanzer doch den Offizieren als Baufahrzeug für Radarstationen und Verteidigungstürme.

Rüdiger Steidle



Eine Sonderfähigkeit der **Strogg-Sanis**: Sie können in die Körper gefallener Feinde schlüpfen.



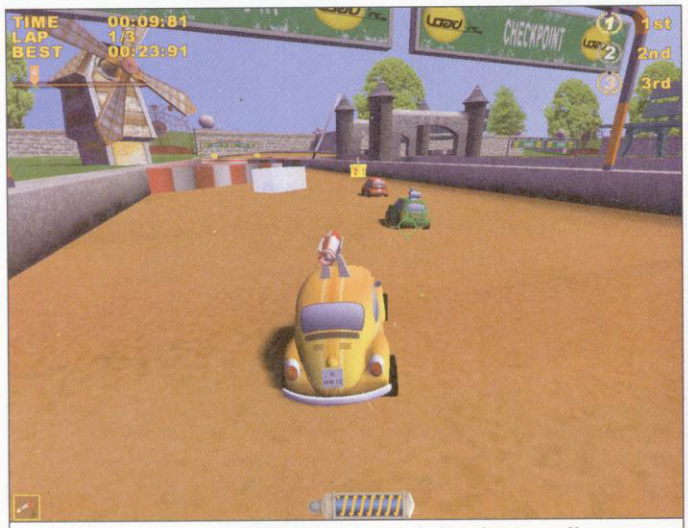
Die extrem aufgemöbelte Doom-3-Engine sorgt dank Mega-Texturen für fantastische **Fernsicht**.



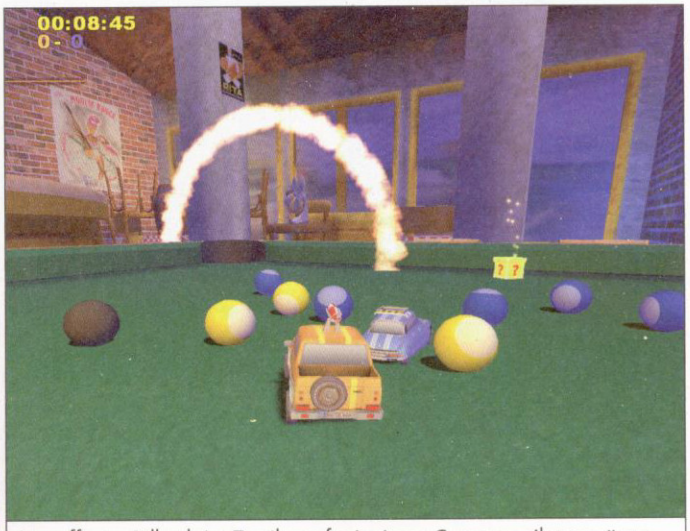
RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Einschätzung **NICHT MÖGLICH**

»Am Quasi-Vorgänger Wolfenstein: Enemy Territory hatte ich lange meine Freude. Allerdings hätte ich mir gewünscht, dass sich beim Ableger mehr als 32 Kontrahenten gegenübertreten können. Das packt die Doom-Engine wohl nicht. Doch was die Entwickler mit id Softwares Hilfe daraus gemacht haben, ist auch so schon beeindruckend genug.«



Die Rundrennen haben die Entwickler mit allerhand **Extrawaffen** wie Raketen oder Turbobeschleuniger aufgepeppt (lagern in den Kisten).



Bewaffnetes Billard: Im Zweikampf mit einem Computerpiloten müssen Sie die Kugeln mit Ihrem Wagen einlochen.



MAD TRACKS

Diese Miniflitzer sind echte Alleskönner: Wenn sie nicht gerade im Affentempo durchs Kinderzimmer düsen, versuchen sie's mit einer Partie Darts, Kicker oder Bowling.

FAKTEN

Genre	Action-Rennspiel
Entwickler	Load Inc.
Version	Beta
Termin	23. Februar 2006

MICRO MACHINES

Eines der ersten Rennspiele mit Matchboxautos war Micro Machines. Anfang der 90er feierten die britischen Codemasters damit Erfolge auf dem NES, dem Amiga und schließlich dem PC. Mit Miniaturmodellen durch den Sandkasten, über den Frühstückstisch oder durch den Garten düsen – toll!

Karambolagen gibt's bei **Mad Tracks** nicht nur auf der Rennstrecke. Auch auf dem Billardtisch geht's heiß her. Hier rasen keine nachgebauten Formel-1-Wagen über hyperrealistische Rondelle, sondern Spielzeugautos durch Supermärkte, Wohnzimmer und Gartenanlagen. Ganz ähnlich wie seinerzeit bei **Micro Machines** oder **Revolt**.

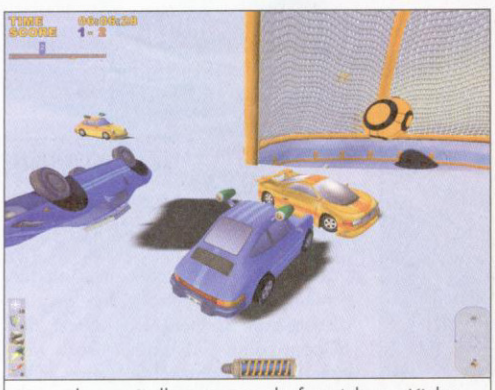
KEINE PANIK AUF DER TITANIC

Allerdings rückt der Spaßraser aus französischer Produktion den Spielzeugcharakter der Modellautos noch stärker in den Vordergrund als die beiden Klassiker. Simple Wettrennen oder Zeitfahrten spielen eher eine Nebenrolle. Im Mittelpunkt stehen 15 Disziplinen mit so abgedrehten Namen wie Zuckerschock, Beastie Balls oder Titanic. Dahinter verbergen sich Minispielchen wie Eishockey, Räuber-und-Gendarm oder Bowling. Die Flitzer dienen dabei als Spielgerät: Beim Bowling beispielsweise preschen die Vehikel einen Abhang hinunter, um dann über einen frisch gewachsten Dielenboden zu schliddern und so viele Vasen zu zerdeppern wie möglich. Das Gegenteil findet sich bei den »Toyagara Falls«. Hier gilt es, eine Rampe zu erklimmen, während von oben Teddybären, Würfel und andere Spielwaren auf die Kontrahenten prasseln. Verfolgungsjagden sind ebenso an der Tagesordnung wie Ballsport oder Zeitfahren.

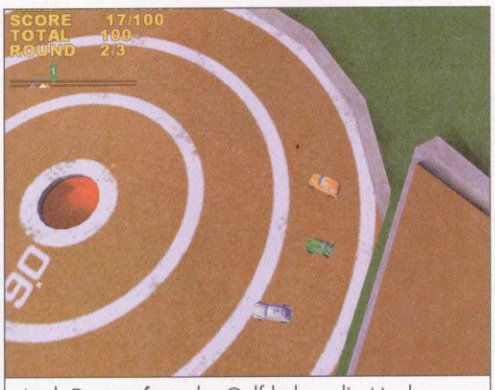
KURZES EINSAMES VERGNÜGEN

Obwohl es die Computerkonkurrenten durchaus mit Schumi aufnehmen könnten (manche Disziplinen versieben sie in unserer Betaversion allerdings noch regelmäßig), haben versierte Piloten aber bereits nach zwei, drei Stunden alle Aufgaben siegreich gemeistert. Dann bleibt der Mehrspielermodus, bei dem zwei Teilnehmer per Splitscreen am selben PC oder bis zu acht Benzinblüter übers Netzwerk antreten können. High-End-Rechner braucht dafür keiner: **Mad Tracks** läuft trotz der hübschen Grafik bereits auf kleinen Maschinen angenehm flott.

Rüdiger Steidle



Freunde von Ballsportarten dürfen sich am Kickertisch oder im **Eisstadion** austoben.



Auch **Dartwerfen** oder Golf haben die Macher eingebaut: über die Schanze geht's ins Schwarze.



RÜDIGER STEIDLE

Experte für Actionspiele

Einschätzung **GUT**

»Mad Tracks verspricht einer dieser netten, kleinen Fun-Racer zu werden, die man auch noch nach Monaten mal auf einer LAN-Party für zwischendurch rauskramt. Die Redaktions-Rennen waren jedenfalls klasse. Im Solomodus kann es mich weniger begeistern, dafür ist es einfach zu kurz. Vielleicht gibt's ja einen Streckeneditor.«



Die **Aufwertungen** für Häuser und Parks bestimmen den Wert des Grundstücks.



Der Halloween-Umzug ist Teil einer der **Aufgaben**, die wir bewältigen müssen.



Panoramablick auf den Times Square: Im **Sandkastenmodus** gehören Ihnen die Türme an Fifth Avenue und Broadway schon, in der Kampagne müssen Sie sie sich erst verdienen.

TYCOON CITY NEW YORK

Tausende Einwohner, Millionen von Taxis und ganz viel unbebautes Land: In Tycoon City New York ist der Big Apple ein Sandkasten, in dem wir schon einmal gebaut haben.

FAKTEN

Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler	Deep Red
Version	Beta
Termin	23. Februar 2006

GROUND ZERO

Die Möglichkeit, das das World Trade Center in Tycoon City New York wieder aufzubauen, stand im Raum, wurde aber aus Rücksicht auf die Opfer des 11. Septembers 2001 wieder verworfen. Stattdessen schmücken im Spiel ein Denkmal und zwei hohe Bäume den Platz, an dem die Zwillingstürme standen.

In **Tycoon City New York**, einer Städtebausimulation ähnlich **Sim City**, widmen Sie sich, neben dem Aufbau der Stadt, auch den Belangen der Einwohner von Manhattan. Sie können den virtuellen Großstadtbewohnern ein Dach über den Kopf zimmern, für einen Arbeitsplatz in Büros und Geschäften sorgen, riesige Touristenburgen aus dem Boden stampfen und die Attraktionen der Millionenmetropole nachbauen.

Während Sie im Sandkastenmodus munter drauflos mauern können, werden Ihnen in der Kampagne abwechslungsreiche Aufgaben gestellt. Mal sollen Sie die Strecke eines Halloween-Umzugs in Greenwich Village bebauen, ein anderes Mal stellen Sie genügend Schuhläden in SoHo auf, um den Schuhtick der wohlhabenden Frauen zu befriedigen. Für die Erfüllung der Aufgaben erhalten Sie Wahrzeichen-Anleihen, mit denen Sie Touristenattraktionen wie die Freiheitsstatue bauen können.

Wir motzen ein Wohnklo auf

Wenn wir die Aufträge der Kampagne erledigen, erhalten wir auch Aufwertungsguthaben. Damit verschönern wir Wohnhäuser mit Blumenrabatten, Parks mit Bäumen und Häuser am Times Square mit blinkenden Werbetafeln. So wirken die Gebäude anziehender auf die Bewohner der Stadt, die ihr Geld ausgeben wollen.

Ist das Guthaben aufgebraucht, müssen wir eine weitere Aufgabe erfüllen oder einfach nur Warten und viel Kohle verdienen – so erhalten wir nämlich auch wieder Aufwertungspunkte. Übrigens brauchen wir in **Tycoon City New York** keine Angst vor dem Pleitegeier zu haben: Wir bezahlen einmalig für das gebaute Haus, danach kostet es nichts mehr.

Kampf um die Spitze

Während wir im freien Modus in jedem der 13 Stadtteile von Manhattan bauen können, müssen wir die Bezirke in der Kampagne erst frei schalten. Das ist aber nicht schlimm, denn in jedem Stadtteil gibt es ausreichend Bauplatz und viel zu wenig Häuser. Genug Spielzeit geht also fürs Bauen der detaillierten 3D-Gebäude drauf.

Damit New York aber nicht wie eine leere Straßenwüste an Hudson und East River anmutet, gibt es auch noch die liebe Konkurrenz: Neun Mit-Tycoons ziehen fleißig Wolkenkratzer hoch und buhlen mit uns um die zahlungsfreudige Kundschaft im Big Apple.

Wenn noch einige Bugs wie falsches Abspeichern und Stabilitätsprobleme behoben werden, steht dem Türmchenbauen in **Tycoon City New York** nichts mehr im Weg.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Strategiespiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Mal davon abgesehen, dass ich eine natürliche Affinität für Aufbaufummeleien habe: In New York gefällt es mir sehr gut. Die Aufträge sind abwechslungsreich, und vor allem finde ich die Vielfalt der Gebäude klasse. Mein selbst gebautes Manhattan verspricht mir Wochen von Aufbauarbeit à la Sim City. Nebenbei darf ich aber auch die Bewohner umsorgen und mich an die Spitze der reichsten Menschen der Stadt kämpfen.«

McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die SIMS 2: Open for Business + exklusives Maskottchen

LIMITIERTE SONDEREDITION!

Jetzt vorbestellen und Sie erhalten ein exklusives „Masskottchen-Set" für das Geschäft Ihrer Sims gratis!*.

* Streng limitierte Auflage!
Vorbesteller erhalten in allen teilnehmenden McMEDIA-Fachgeschäften einen Code, mit dem sie ihr exklusives Maskottchen und eine Skulptur in Lebensgröße herunterladen können, um das Geschäft ihrer Sims als bestes in der gesamten Nachbarschaft zu bewerben! Solange der Vorrat reicht!





Voraussichtlich erhältlich ab 02. März 2006

29,99



Zum Spielen wird „Die Sims 2" benötigt.

Star Wars: Empire at War Collectors Edition*

Die limitierte Collectors Edition enthält:

- Exklusives 3D-Cover
- 5 zusätzliche Bonuskarten/Szenarien
- Geheime Konzeptzeichnungen
- Bildschirmschoner
- Desktop-Hintergründe zum Spiel

Die Collectors Edition wird europaweit nur in Deutschland veröffentlicht!





***Nur zum Verkaufsbeginn erhältlich! Vorbestellen lohnt sich!**

44,90

statt 49,99

Voraussichtlich erhältlich ab 16. Februar 20

EXKLUSIV BEI McMEDIA

GESCHENKT!



GRATIS-COUPON McMEDIA-Trendsetter-CD Bei Vorlage dieses Coupons erhalten Sie die aktuelle M MEDIA-Trendsetter-CD gratis! Voll gepackt mit topaktuellen Videos, Tests, Releaselisten, Cheats u.v.m. In der aktuellen McMED CD erwarten Sie u.a. **Top-Trailer zu „Battlefield 2", „Rainbow Six: Lockdown", „DTM Race Driver 3" und eine spielbare Demo von: „Agatha Christie"**. Nur ein Coupon pro Person/Haushalt. Ab 16 Jahren. Gültig bis 15.02.06, solange Vorrat reicht!

McMEDIA Händlerverzeichnis

Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!

VIELE SPIELE AB 18
die wir hier nicht bewerben können, gibt es auf Anfrage gegen Altersnachweis.

SPIELE-HABEL
Poststraße 11
01558 Großenhain
03522/527383

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

RONNYS ALLERLEI
Auguststr. 5/7
06406 Bernburg
03471/621905

GAMES 04
Hecknerstr. 1
06449 Aschersleben
03473/221596

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/313595

SPIELWAREN+ELEKTRONIK
Freiberger Str. 10
09496 Marienberg
03735/22810

IE-SHOP
Heubnerstraße 10
09599 Freiberg
03731/300243

VIDEO & GAME
Prenzlauer Allee 50
10405 Berlin
030/96277777

VIDEO & GAME
Berliner Allee 106
13088 Berlin
030/96277777

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
033841/32396

MEDIA POINT
Zepernicker Chaussee 1
Forum Bernau
16321 Bernau
03338/766151

HERRMANN SPIELWAREN
im REIZ (Juncker-Str. 26)
16816 Neuruppin
03391/505924

MÜLLER
Friedenstr. 15
17424 Seebad Heringsdorf
038378/22321

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

FACHHAUS GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404

PLAYERS GATE
Kaiserstr. 41
31134 Hildesheim
05121/696022

BECKMANN HENSCHEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
05132/8285-50

BULLDOG GAMES
Völksener Str. 46
31832 Springe
05041/972010

McMEDIA
Obermarktstr. 10
32423 Minden
0571/9342398

McMEDIA
Mittelstr. 17
32657 Lemgo
05261/188522

McMEDIA
Lange Str. 81 a
32756 Detmold
05231/300874

McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

McMEDIA
Obernstr. 32
33602 Bielefeld
0521/5251399

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/94800

SULZER
Affölterstr. 98
35039 Marburg
06421/963521

EITZENHÖFER
Hauptstr. 115
35745 Herborn
02772/51021

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

GAMEBUY-ME NEU!
Passage an den Beeten
36433 Bad Salzungen
03695/620169

MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/987863

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

FANTASIA
Fritz-Brandt-Str. 6
39261 Zerbst
03923/787515

GAMELAND
Johannes-Flintrop-Str.2
40822 Mettmann
02104/172125

GAMELAND
Kaiserswerther Str. 14
40878 Ratingen
02102/470473

SEIDEL
Rathausgasse 1
41747 Viersen
02162/34435

FLYING ARTS
Schloßstr. 16
45468 Mülheim-
0208/384362

FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asterlager Str. 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
02065/64814

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
02151/81780

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf
02581/4193

TOYS
August Wessing Damm 32
48231 Warendorf
02581/2603

KIESKEMPER NEU!
Klingenhagen 2-4
48336 Sassenberg
02583/918760

KIESKEMPER NEU!
Vitusstr. 34
48351 Everswinkel
02582/65030

GÜNZEL
Mühlenstr. 1 + 2
49356 Diepholz
05441/988329

FLANDERS.DE NEU!
Karrstr. 6
54516 Wittlich
06571/265280

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
06543/2070

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
02681/2951

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
02662/3219

LETS PLAY IT
Mühlentor 2
58636 Iserlohn
02371/836661

PECHERS SMARTOYS
Lange Str. 25
59302 Oelde
02522/4600

MOCK
Daimlerstr. 2
63512 Hainburg
06182/5375

MEDIASTORE
Wilhelminenstr. 9
64283 Darmstadt
06151/28860

GAMESTORE
Hauptstrasse 2/Ecke Busbhf.
66482 Zweibrücken
06332/905400

MEDIASTORE
Robert Schuhman Str. 9c
68519 Viernheim
06204/9180800

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
07161/75115

GAME OVER!!
Spitalstr. 22
73430 Aalen
07361/559734

MEGA STAR VIDEOSPIELE NEU!
Güterstr. 2
Bad Säckingen
07761/59953

MEDIA STORE
Terofalstr. 17a
80689 München
089/44237090

SPORT BITTL
Georg-Reismüller-Str. 5
80999 München-Allach
089/89219148

COBERO
Friedrich-Fuckel-Str. 18
83064 Raubling
08035/9677610

HOPPALA
Abensberger Str. 46
84048 Mainburg
08751/3147

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4
86150 Augsburg
0821/313134

PLAY IT!
In der Brandstatt 6
87435 Kempten
0831/17762

PLAY IT!
Hirschstr. 3
87527 Sonthofen
08321/787825

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2110732

M.A.G GAMES
Nürnbergerstr. 24-26 /Grande Galerie
91052 Erlangen
09131/4001977

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

GIERSTER
Vilsvorstadt 15
94474 Vilshofen
08541/3979

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

Österreich:

LA-LE-LU
Marktplatz 12
A-4170 Haslach a.d. Mühl
0043-7289/72148

HARRER
Stadtplatz 34
A-4070 Eferding
0043-7272/2526

STADLER
Götzstr. 3
A-4820 Bad Ischl
0043-6132/23150

LOTHRING
Stadtplatz 4
A-4840 Vöcklabruck
0043-7672/73717

SPIEL & CO.
Europastr. 1
A-5020 Salzburg
0043-662/528007

SPIELZEUG COMPANY
Fürbergstr. 18-22
A-5020 Salzburg
0043-662/643930

SCHENK
Salzburger Str. 9
A-5204 Straßwalchen
0043-6215/20106

SPIELZEUG COMPANY
Bahnhofstr. 4
A-5500 Bischofshofen
0043-6462/32914

GAMERS HEAVEN
Obermarkt 11
A-6410 Telfs
0043-5262/67762

PLAY IT! NEU!
Römerstr. 2 (GWL)
A-6900 Bregenz
0043-5262/67762

WORLD OF GAMES
Waasenstr. 11
A-8700 Leoben
0043-676/3578967

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen
003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith

Italien:

ATHESIA
Stadtgasse 60
I-39031 Bruneck
0039-(0)474/554424

McMEDIA GRATIS-COUPONS
Bei uns können die hier beworbenen Gratis-Coupons eingelöst werden.

GEBRAUCHTSPIELE AN- UND VERKAUF
Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele und Konsolen.

VERSANDSERVICE
Wir können Sie auch auf dem Versandweg beliefern.

Unter www.mcmedia.de können Sie sich auch eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen

Sie sind Games-Händler?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen? Werden Sie McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

Games sind Ihre Leidenschaft? Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital? Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

Kontakt: McMEDIA-Fon: 05121/76 17 17 · Fax: 05121/76 17 27 · eMail: info@mcmedia.de · Web: www.mcmedia.de

Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Fabrikanten zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Nach- oder Ersatzlieferung vorbehalten. Die McMEDIA-Zentrale ist nicht Anbieter. Herausgeber: McMEDIA, D-31135 Hildesheim, ©2006. Diese Angebote gelten in allen teilnehmenden McMEDIA-Gamestores. Solange Vorrat reicht!

DAS POWER-TEAM

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

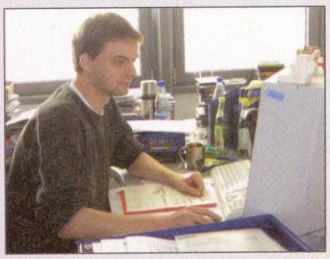
GEORG VALTIN Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: ORF Ski Challenge 06
Aktuelles Wartespiel: Titan Quest
Retrospiel-Empfehlung: Icewind Dale
Aktuelles Lieblingslied: Tiamat: Whatever that hurts
Vorsatz für das neue Jahr: weniger Stress
Letztes gelesenes Buch: Thomas Müller: Bestie Mensch
Lieblingsfigur aus Star Trek: Lieutenant Reginald Barclay

MARTIN DEPPE Chefredakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: World of WarCraft (Grüße an die Diener des Humpens!)
Aktuelles Wartespiel: Heroes of Might & Magic 5
Retrospiel-Empfehlung: History Line
Aktuelles Lieblingslied: das Main Theme aus Civilization 4
Vorsatz für das neue Jahr: mir keinen Vorsatz vorzunehmen
Letztes gelesenes Buch: Dan Brown: Illuminati
Lieblingsfigur aus Star Trek: Wesley Crusher. Kleiner Scherz. Seven of Nine natürlich!

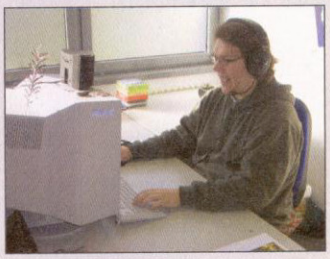
SANDRA STREHLE Art Direktorin



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

Aktuelles Lieblingsspiel: CSI – Dark Motives
Aktuelles Wartespiel: Baldur's Gate 3
Retrospiel-Empfehlung: Pandemonium
Aktuelles Lieblingslied: Lynard Skynard: Sweet Home Alabama
Vorsatz für das neue Jahr: glücklich werden
Letztes gelesenes Buch: Herr der Ringe (mal wieder)
Lieblingsfigur aus Star Trek: Jean-Luc Picard

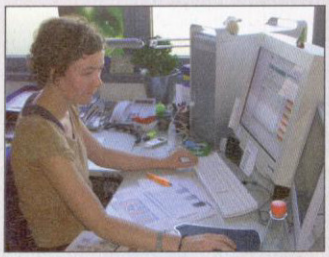
RÜDIGER STEIDLE Redakteur



Experte für **Actionspiele, Strategiespiele, Rollenspiele**
speziell für Shooter, klassische Rollenspiele, Echtzeit-Strategie, Wirtschafts-simulationen, Simulationen

Aktuelles Lieblingsspiel: Crazy Machines
Aktuelles Wartespiel: Silent Hunter 4
Retrospiel-Empfehlung: Fangen
Aktuelles Lieblingslied: Vanitas: Vor den Worten
Vorsatz für das neue Jahr: wieder klampfen
Letztes gelesenes Buch: Andreas Brandhorst: Der Metamorph
Lieblingsfigur aus Star Trek: Tribbles

SARA STEHLIN Layouterin



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Conker Live & Reloaded (Xbox)
Aktuelles Wartespiel: Baphomets Fluch 4
Retrospiel-Empfehlung: Wintergames (C64)
Aktuelles Lieblingslied: The Foundations: Build me up Buttercup
Vorsatz für das neue Jahr: keinen
Letztes gelesenes Buch: Der Duden
Lieblingsfigur aus Star Trek: Ich kenne da keinen ...

SASCHA GLISS Redakteur



Experte für **Actionspiele, Simulationen, Strategiespiele, Rennspiele**
speziell für Ego-Shooter, Taktik-Shooter, Multiplayer-Shooter, Flug-simulationen, Aufbau-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel: Stubbs the Zombie
Aktuelles Wartespiel: Dark Messiah of Might & Magic
Retrospiel-Empfehlung: Earthworm Jim
Aktuelles Lieblingslied: Mr. Garrison: Merry Fucking Christmas
Vorsatz für das neue Jahr: Zigarettenkonsum einschränken
Letztes gelesenes Buch: Thomas Harris: Hannibal
Lieblingsfigur aus Star Trek: Ensign Robin Lefler

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: World of WarCraft
Aktuelles Wartespiel: Schlacht um Mittelerde 2
Retrospiel-Empfehlung: Defender
Aktuelles Lieblingslied: Lungenreisser (Eigenkomposition)
Vorsatz für das neue Jahr: keinen
Letztes gelesenes Buch: Patrick Süskind: Das Parfüm
Lieblingsfigur aus Star Trek: Jean-Luc Picard

MIKKL GALUSCHKA Redakteur



Experte für: **Sportspiele, Strategiespiele, Actionspiele**
speziell für: Rennsimulationen, Shooter, Sportmanager, Hexfeld-Taktik, Brettspiel-Umsetzungen

Aktuelles Lieblingsspiel: Pro Evolution Soccer 5
Aktuelles Wartespiel: Äääääh... GTR 2 :-)
Retrospiel-Empfehlung: Cadaver
Aktuelles Lieblingslied: ... And they will know us by the Trail of the Dead: Worlds Apart
Vorsatz für das neue Jahr: weniger Cola trinken
Letztes gelesenes Buch: diverse Möbelkataloge
Lieblingsfigur aus Star Trek: Sind das die mit der Enterprise?

SUSANNE BRAUN Trainee



Expertin für: **Strategiespiele, Rollenspiele, Sportspiele, Adventures**
speziell für: Jump-and-Runs, Wirtschaftssimulationen, Adventures, Action-Rollenspiele, Golf

Aktuelles Lieblingsspiel: World of WarCraft
Aktuelles Wartespiel: Gothic 3
Retrospiel-Empfehlung: Lemmings :-)
Aktuelles Lieblingslied: Infected Mushroom: Symphonatic
Vorsatz für das neue Jahr: Ähm ... keinen zu haben!
Letztes gelesenes Buch: Richard A. Knaak: Der Tag des Drachen
Lieblingsfigur aus Star Trek: Jean-Luc Picard

DAVID BERGMANN Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: World of WarCraft
Aktuelles Wartespiel: Condemned
Retrospiel-Empfehlung: Sam & Max
Aktuelles Lieblingslied: The Darkness: Is it just me?
Vorsatz für das neue Jahr: mehr Sport
Letztes gelesenes Buch: Christie Golden: WarCraft – Der Lord der Clans
Lieblingsfigur aus Star Trek: Star Trek ist mir zu laaaangweilig

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: Lady Bug
Aktuelles Lieblingslied: Olli Schulz & der Hund Marie: Bettmensch
Vorsatz für das neue Jahr: tolle Vollversionen auftreiben
Letztes gelesenes Buch: Terry Pratchett: Die gemeine Hauskatze
Lieblingsfigur aus Star Trek: Darth Vader ;-)

SIMON FISTRICH Trainee



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

Aktuelles Lieblingsspiel: World of WarCraft
Aktuelles Wartespiel: Commandos Strike Force
Retrospiel-Empfehlung: Simon the Sorcerer
Aktuelles Lieblingslied: Entombed: The Night of the Vampire
Vorsatz für das neue Jahr: Sport zu treiben und Pfunde zu verlieren
Letztes gelesenes Buch: S. P. Somtow: Do Comets Dream?
Lieblingsfigur aus Star Trek: Captain Sisko aus Deep Space Nine



Großes Testlexikon: Mehr als 1.100 PlayStation2-Spiele aus dem Testlabor!

Hilfreiche Cheats, Tipps und Hilfen zu den aktuellsten PS2-Spielen

Das einzige Magazin mit spielbaren PS.2- Demos

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.

GEORG VALTIN



Experte für Sportspiele

Die Spiele fürs Wohnzimmer

Wie die Vorschauversion schon vermuten ließ, ist Torino 2006 die beste Umsetzung der Olympischen Spiele seit dem guten alten Winter Games für C64 aus dem Jahre 1985. Entwickler 49 Games präsentiert die Sportarten mit typischen Eigenheiten und setzt diese dann mit einer gut funktionierenden, einfach zu beherrschenden Steuerung um.

Atmosphäre fehlt

Abzüge gibt's in der B-Note für die mangelnde Atmosphäre. Torino 2006 ist eine Abfolge der Wettbewerbe, das olympische Drumherum fehlt aber. Dabei wäre es mit heutigen Mitteln kein Problem, eine Siegerehrung mit Nationalhymne zu machen, in der noch einmal kurze Ausschnitte des Wettkampfs gezeigt werden – so was gibt's im Fernsehen schon seit Jahren.

Meine Wertung **85**

MIKKL GALUSCHKA



Experte für Sportspiele

Einsamer Kampf um die Spitze

Eins stört mich an Torino 2006 gewaltig: Von »den Wettkämpfen«, wie man die Spiele auch gerne bezeichnet, spürt man im Spiel wenig. Die paar Computergegner taugen nur als billige Staffage, eine Herausforderung oder gar echte Motivation stellen sie nicht dar. Und so spule ich einsam Disziplin um Disziplin ab und springe, laufe und skate weniger um knappe Siege denn um neue Highscores.

Mit ein paar Kumpels sieht die Sache wieder anders aus. Dann läuft Torino 2006 mit seiner durchdachten Steuerung zur Höchstform auf. Und ist damit trotz fehlender Innovation das beste seiner Art seit Accolades The Games: Winter Challenge von 1991.

Meine Wertung **77**

GEORG VALTIN	85	Durchschnitts-Wertung der Tester
MIKKL GALUSCHKA	77	
DAVID BERGMANN	80	80*
FLORIAN STANGL	79	

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 Torino 2006 in dieser Ausgabe.

FAKTEN ZUM SPIEL

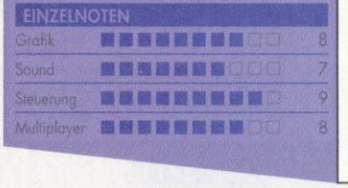


Neben den subjektiven Meinungen unserer Redakteure liefern wir Ihnen alle objektiven Informationen zum getesteten Titel. Die abgebildete Packung hilft Ihnen, das Spiel im Laden zu finden. Angaben zur Spielerzahl an einem PC und in Multiplayer-Partien sowie zum Inhalt der Packung sind weitere Hilfen bei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

Alles auf einen Blick

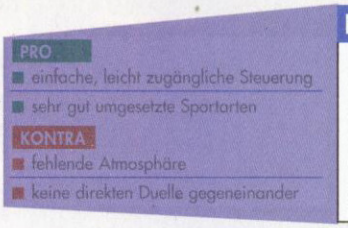
Wir denken immer an die Leser. Die Angaben im Test-Center sollen es Ihnen leicht machen, das Spiel im Laden oder beim Online-Händler zu finden. Der empfohlene Verkaufspreis kann übrigens von einzelnen Anbietern unterboten werden – Vergleichen lohnt also! Ob das Spiel für Sie (oder Ihre Kinder) geeignet 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	02/2006	–	–	–
3	PSYCHONAUTS (dt.)	90	02/2006	86	–	–
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	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	02/2006	–	–	84
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

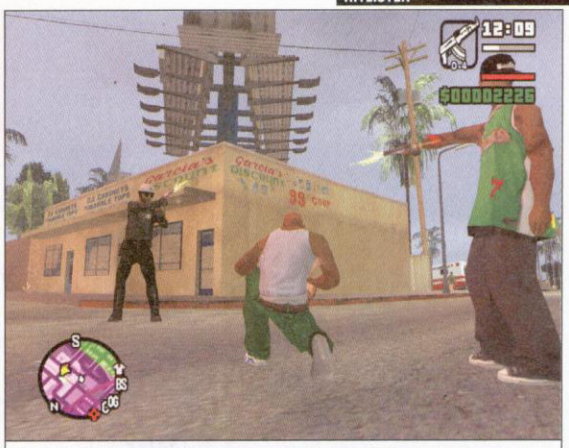


		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	WARCRAFT 3	93	12/2004	94	93	–
2	CIVILIZATION 4	91	11/2005	93	–	90
3	SCHLACHT UM MITTELERDE	91	10/2005	–	–	–
4	C&C GENERÄLE	89	12/2004	92	90	86
5	THE MOVIES	88	12/2005	–	–	–
6	MEDIEVAL	87	12/2004	85	88	–
7	ACT OF WAR	87	04/2005	88	89	85
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	–	–	–	–	–
–	–	–	–	93	–	82
–	–	–	–	87	–	82
–	88	–	–	–	–	84
–	89	87	92	90	–	86
–	88	–	87	–	–	87
–	89	87	89	88	–	86
–	89	83	88	87	–	83
85	83	–	–	85	–	84
–	83	–	–	88	–	82
–	–	85	–	87	–	86
87	–	–	–	86	–	86
–	85	–	–	–	87	80
–	–	87	83	86	–	77
–	87	–	–	–	–	82
–	89	82	86	89	–	78
–	90	–	86	81	–	85
–	–	–	–	–	–	81
–	86	–	–	87	–	81
–	–	–	–	86	–	81
–	–	–	–	80	–	82
–	84	–	–	–	–	75
–	–	84	–	82	–	72

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	87
–	–	89	–	–	–	84
–	–	–	–	–	–	83
–	83	85	–	88	–	85
–	89	86	83	–	–	88
–	89	83	86	86	–	84
89	82	–	–	–	86	80
–	–	–	–	88	–	79
–	–	–	–	85	–	80
–	–	84	88	87	–	82
–	–	–	–	–	–	76
84	86	–	81	–	–	80
–	–	–	–	–	–	80
–	–	–	–	83	83	79
86	83	–	–	82	–	80
–	81	–	85	83	–	75
–	83	–	84	–	–	84
–	82	–	–	83	–	81
–	85	–	83	–	–	82
–	77	–	83	88	–	82
–	–	78	–	83	–	78

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



GTA San Andreas: Hat sich auf Platz 2 festgesetzt und ist auch aus den Lesercharts nicht wegzudenken.



Psychonauts (dt.): Auch die deutsche Fassung des abgedrehten Actionspiels begeistert unsere Redaktion.

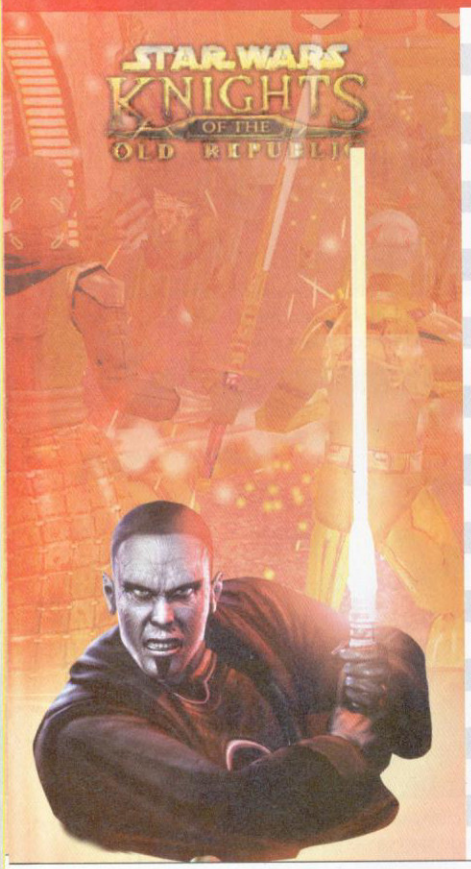


Age of Empires 3: In drei spannenden Kampagnen erleben Sie die Geschichte Amerikas hautnah mit.



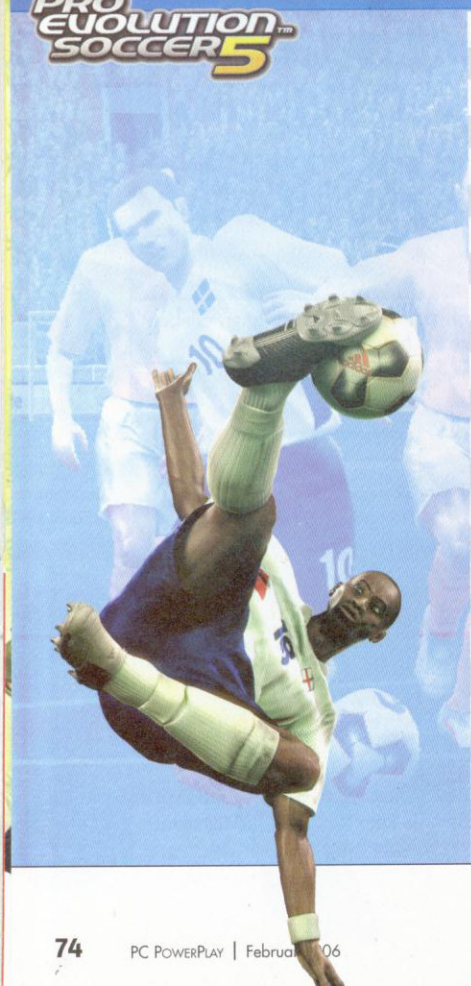
The Movies: Hier brauchen Sie kein Kinoticket, um erstklassig von Ihren eigenen Filmen unterhalten zu werden.

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	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	–	86	–
17	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05	85	02/2005	–	86	–
18	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	–	82	–
19	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	05/2005	–	–	82
20	RICHARD BURNS RALLY	83	12/2004	83	90	–
21	NFS UNDERGROUND 2	83	08/2005	–	87	–
22	FIFA 06	83	09/2005	–	–	–
23	TRACKMANIA – EXTENDED VERSION	83	02/2006	82	–	–
24	TOP SPIN	83	12/2004	83	82	80
25	MOTOGP 3	83	09/2005	–	84	79

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	–	–	85
–	85	88	91	89	–	87
–	86	–	–	–	89	82
–	89	83	92	92	–	85
–	–	–	86	86	–	84
–	85	–	88	–	84	84
–	–	85	–	–	–	83
–	82	84	–	85	–	85
–	–	–	85	84	–	79
–	86	–	82	83	–	82
–	79	–	87	–	86	78
–	81	–	87	–	–	81
–	–	82	84	–	–	82
–	–	–	88	–	83	87
–	82	81	82	84	–	77
–	–	82	80	84	–	82
–	–	–	82	–	84	78
–	84	85	78	–	–	83
–	83	81	82	–	–	79
–	–	–	82	–	–	76
–	–	84	81	82	–	75
–	86	–	80	80	–	76

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

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



Also er ist wirklich ein guter Kerl! Glaubt mir, der steht auf unserer Seite.

Ankh: Für Assil ist weiterhin keine Konkurrenz in Sicht, Ankh bleibt das beste Adventure in der Hitliste.



Guild Wars: Egal, ob Sie andere Spieler bekämpfen oder lieber Monster verprügeln – Guild Wars bietet jedem etwas.

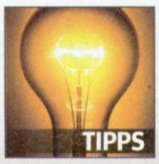


DTM Race Driver 2: DTM Race Driver 3 steht schon in den Startlöchern, um am Vorgänger vorbeizuziehen.



Trackmania Original – Extended Version: Mit waghalsigen Stunts slidet das neu aufgelegte Trackmania in die Hitliste.



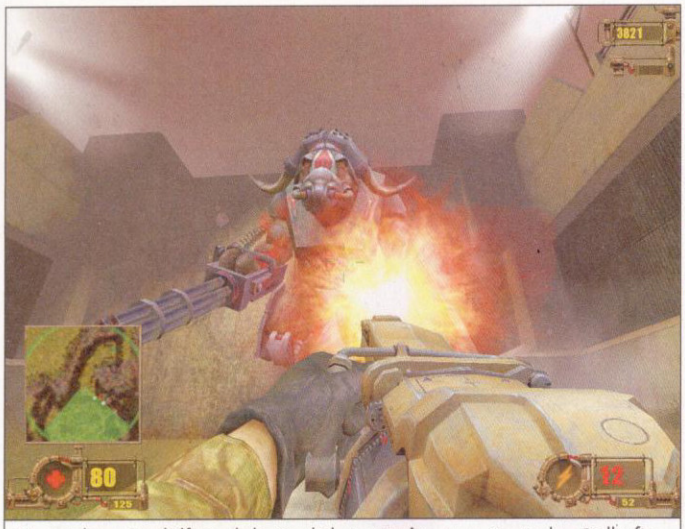


VIVISECTOR

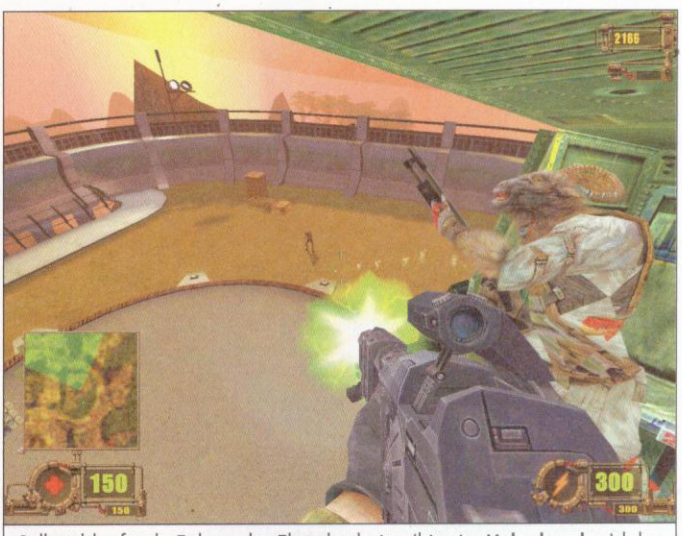
Oldschool-Shooter liegen voll im Trend. Nach Quake 4 stützt sich nun auch Vivisector auf die bewährte Erfolgsformel Gegnermassen plus Dauerfeuer gleich Ballerspaß.

VIVISEKTION

Eine Vivisektion ist ein Eingriff bei einem lebenden Organismus zu Versuchszwecken, also ohne therapeutischen Nutzen. Darunter fallen etwa Tierversuche, beispielsweise zur Erprobung operativer Eingriffe oder von Medikamenten – ein äußerst umstrittenes Thema.



Normalerweise hilft auch beim dicksten **Endgegner** ein starker Ballerfinger, egal ob mit Raketenwerfer oder Pistole. Gegen diesen aber nicht.



Selbstablaufende Fahr- oder Flugabschnitte (hier im **Hubschrauber**) lokkern die Schießereien auf, reichen aber nicht an die von Quake 4 ran.

Panther, Löwen, Hyänen – **Vivisector** lässt einen halben Zoo antraben. Dummerweise fehlen die Gitter, dafür sind die Viecher schwerstens bewaffnet. Irgendein Freak mit Doktortitel hat ihnen allerhand Technikspielzeuge implantiert und aus Killermaschinen noch tödlichere gemacht. »Halt«, denkt sich der Held, »da hab ich was gegen!« Und zwar jede Menge Waffen (und Munition).

Was der Hintergrundgeschichte von **Vivisector** an Logik fehlt, gleicht sie durch Verworrenheit wieder aus, getreu dem Lehrbuch »Shooter-Storys in anderthalb Schritten«. Sei's drum. Als ob man irgendeine Rechtfertigung bräuchte, dem Mutantengetier eine Bleiimpfung zu verabreichen.

Die Arena wartet

Mit der obligatorischen Erstklässlerpistole geht's ohne Training gleich mitten ins Getümmel. Wir dackeln durch die saftige, wenn auch etwas kantig-zerklüftete Polygonlandschaft, schnurstracks auf den nächsten Wegpunkt zu. Der ist kaum zu verfehlen, stapeln sich dort doch meterhoch die Kugelkisten, und ein giftgrüner Laserstrahl sticht kerzengerade in die schlumpfblaue Himmelstextur.

Zirka zwei Sekunden später kennen wir den Grund für den willkommenen Patronennachschub. Eine Barriere knapst ein kreisrundes Areal vom Rest der Spielwelt ab, und wir sind mittendrin. Von allen Seiten stürzen knurrende Raubkatzen auf uns zu. »Komm Miez, Miez! Fein aufs Fresschen!«, denken wir uns. Immer schön den Rückwärtsgang eingelegt, schlurfen wir im Kreis und bemühen uns, die Feuertaste nicht loszulassen und das Fadenkreuz über den Gegnern zu halten. Was nicht allzu große Anstrengungen erfordert, schließlich gibt's genug von denen.

Noch mal, noch mal, noch mal

»Puh!«, schnaufen wir, als der letzte Techno-Tiger zum Abschied leise Servus maunzt und die Begrenzung verschwindet, »das war nett.«

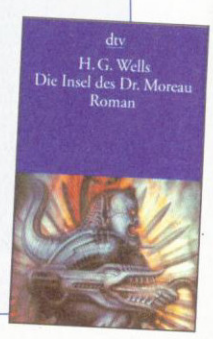
»Puh!«, seufzen wir in den kommenden vier, fünf Stunden noch öfter. Allerdings wandelt sich das Stöhnen von erschöpft-aberglücklich langsam zu gelangweilt-und-genervt. Es ist einfach immer wieder dasselbe. Die Highlights währenddessen: eine Handvoll neue Waffen (Schrotflinte, M-16, Maschinengewehr, Scharfschüt-



Typisch für das erste Spieldrittel: Das Programm schafft eine **Arena** sind alle Bestien besiegt, geht's weiter.

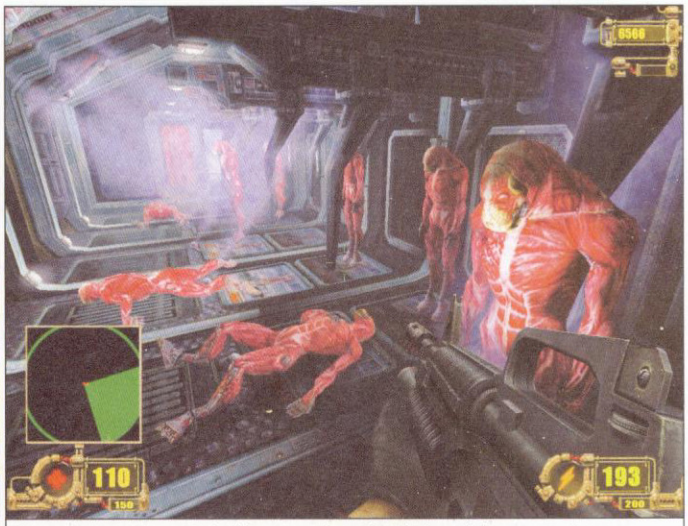
Die Insel des Dr. Moreau

Die Story von Vivisector weist Parallelen zu H.G. Wells Klassiker **Die Insel des Dr. Moreau** auf. Angefangen beim Namen des Oberbösewichts – Dr. Morhead – und dem Lebenslauf des Hauptcharakters, der wie Wells' Held als Schiffbrüchiger auf eine geheimnisvollen Insel strandet, über die Problematik der Mensch-Tier-Mischwesen bis hin zu den Schauplätzen. Das Original ist allerdings ungleich besser erzählt. Der Roman ist bei dtv günstig zu haben.





Die **Standardgegner** wie Leoparden und Hyänen treten stets im Rudel auf und kennen nur eine Taktik: Frontalattacke. Da hilft nur Dauerfeuer.



Vom Serious-Sam-Geballer zum **Gruselspiel**. In solchen grausigen Labors züchtet der Doktor seine Schreckenswesen. Aber ist er der Böse?

zenwerkzeug und Granaten), ein paar frische Kontrahentenklassen (Wolf-Dings, Hund-Dings, Affen-Dings) und Zwischensequenzen mit dem gewohnten Hä?-Faktor. Wir gieren nach Abwechslung.

Und die kommt. Endlich, kurz vor dem Drehwurm. Wir tauschen die eintönige Graslandschaft gegen einen Betonbunker mit Hitech-Interieur. Nicht grade besonders heimelig, aber wenigstens mal was anderes. Das Beste: die Rundrennen verschwinden. Einfach so. Stattdessen erwartet uns das Kanonenfutter nun hinter Türen (klar), Fässern (check) und Teleportportalen (?), die fieserweise vorzugsweise in unserem Rücken materiala... matir... erscheinen. Wir sind ob der gewonnenen Bewegungsfreiheit so dankbar, dass wir die Kuscheltiere mit Einschuss-Smileys versehen.

Vom Sam zum Doom-Marine

Siehe da, **Vivisector** mausert sich mit zunehmender Spieldauer. Bossgegner tauchen auf und verschwinden wieder (Dauerfeuer wirkt Wunder), Pistole und Maschinengewehr bekommen ebenso Nachwuchs wie die Zielscheiben (Raketenwerfer gegen Steinböcke, Blitzdings gegen Leopardenbums), sogar die Engine-Filmchen ergeben auf einmal Sinn – zumindest ansatzweise.

Auch die Levels machen mehr her. Auf Turnübungen in der schwankenden Verkabelung eines riesenhaften Funkturms folgt eine Höllenfahrt mit einem Monsterzug, Schießerei auf dem Dach inklusive. Helikopterritt, Jeepfahrt, Aufzugspassage, Rückzugsgefecht gegen einen unbezwingbaren Koloss... Gegen Ende macht **Vivisector** sogar ganz erfolgreich auf Grusel-Shooter.

Eine Prise Rollenspiel

Bevor's zu enthusiastisch wirkt: **Vivisector** kommt an seine offensichtlichen Vorbilder nicht heran. Die Technik ist gut, aber eben nicht spitze. Der Soundtrack geht in Ordnung, ragt aber nicht heraus. Das Mordarsenal – sauber kopiert, aber nicht mehr. Und so weiter. Abgesehen von der schieren Größe mancher Areale stellt sich **Vivisector** in keiner Beziehung an die Spitze. Auch, weil es so wenig Eigenständigkeit beweist.

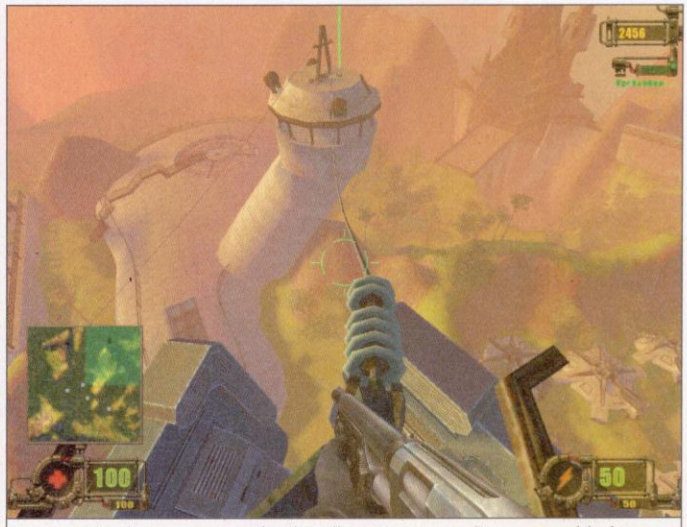
Aber halt, zumindest eine halbwegs frische Idee haben die Entwickler dann doch verbraten. Und zwar hagelt es kontinuierlich Erfahrungspunkte, mit denen sich der Held im Spielverlauf weiterbildet. Dafür wächst dann beispielsweise der Energiebalken, fremde Projektile richten weniger Schaden an, oder die eigenen Waffen schießen genauer. In der Praxis beschränkt sich in der Einfluss des Spielers darauf, Zeitpunkt und Reihenfolge zu bestimmen (erst Gesundheit oder lieber größere Genauigkeit?).

Fähnlein Fieselschweif

Eine weitere Leistung, für die sich die Macher auf die Schulter klopfen dürfen: die respektable Spieldauer von rund 15 Stunden. Auch wenn man das knappe erste Drittel als Endlosschleife abläuft, bleibt unterm Strich mehr als bei den meisten Rivalen. 24 Areale umfasst die Sightseeing-Tour, angefangen von Dschungelabschnitten über Industrieruinen bis hin zu schlachtschiffgroßen Zeppelinen und Unterwasserbasen. Damit's



Rollenspiel light: Mit **Erfahrungspunkten** werden vier Charaktereigenschaften ausgebaut. Die Auswirkungen sind allerdings minimal.



Die Levels glänzen mit eindrucksvollen **Monumentalbauten** und hoher Sichtweite. Wer hier den Sprung wagt, fällt mehrere Sekunden.

VIVISECTOR: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... weil bis zum Sommer weit und breit kein ordentlicher Shooter in Sicht ist – es sei denn, Duke Nukem Forever erscheint

... wenn Ihr heimischer Bolide angesichts der exorbitanten Hardwareanforderungen von Fear und Konsorten das große Husten kriegt

... falls Sie auf geschmackvolle Splatter-Effekte stehen, davon gibt's reichlich (in der Uncut-Version)

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... weil es mit Half-Life 2, Fear und Far Cry so viel Besseres gibt, zwei davon sogar bereits zum Budget-Preis

... wenn Sie ein entscheidungsfreudiger Mensch sind. Vivisector kann sich nämlich lange Zeit nicht entscheiden, was es denn eigentlich sein will – Sam oder Doom?

... falls Ihnen Zielen und Schießen auch bei einem Ego-Shooter zu wenig ist



nicht zu anstrengend wird, haben die Leveldesigner auch für Pausen gesorgt. Alle paar Abschnitte gibt's wieder eine Pfadfinder-Stelle, an der der sonst so geradlinige Spielablauf kurz stockt. »Erst Schalter suchen, dann geht's weiter«, heißt es dann. Oder auch: »Erst über die Baggerschaufel auf die Mauer über das Gestänge an der Leiter klettern.« Alles klar? Leider nicht immer. Die Suche nach dem Ausweg nimmt etwas die Spannung aus den Segeln.

Da fliegt dem Glatt der Kopf weg

Die Originalversion wirbt mit einem detaillierten Schadenssystem (lies: Splatter-Effekten). Das wurde für die deutsche Fassung etwas angepasst. Obwohl **Vivisector** ohnehin keine Jugendfreigabe ergalten hat, haben es die Produzenten bei den (seltenen) menschenähnlichen Kontrahenten gleich komplett abgeschaltet. Bei den Kreaturen des Doktors dürfen sich Metzgerlehrlinge unbeschwert austoben und Fleisch und Knochen sortieren. Allerdings nur ein, zwei Sekunden lang, dann verschwindet die Leiche. Macht nichts, der Atmosphäre war die fragwürdige Metzelei im Original ohnehin nicht wirklich zuträglich.

Ansonsten beeindruckt **Vivisector** grafisch durch hohe Sichtweiten bei recht moderaten Hardware-Anforderungen. In Sachen Detailtreue und Texturen kann die Engine ihr Alter aber nicht verhehlen – angekündigt wurde das Spiel bereits vor fünf Jahren.

Ein Mehrspielermodus fehlt, doch ob der mit den eintönigen Waffen Spaß gemacht hätte?

Rüdiger Steidle



Sogar bei Call of Duty kupfert Vivisector ab! Keine Sorge, der obligatorische **D-Day-Level** ist hier eher augenzwinkernd zu verstehen.

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

Kommt langsam, nicht gewaltig

Den Einstieg haben die Entwickler vergeigt: Serious Sam minus coole Waffen minus abgedrehte Levels minus abwechslungsreiche Angstgegner – das braucht kein Mensch. Glücklicherweise fängt sich Vivisector nach dem anfänglichen Absturz und entwickelt sich im weiteren Verlauf zu einem netten Doom-Verschnitt. Für die berühmte Mittagspause schwer in Ordnung.

Schwindelfrei? Ich bin dabei!

In den meisten Kategorien hinkt Vivisector dem Vorbild hinterher, in manchen Disziplinen glänzt es aber. Allen voran das Leveldesign mit seinen Megabauwerken und eindrucksvollen Naturmonumenten. Wenn man 50 Meter hoch über ein Lüftungsrohr balanciert und dabei Kugeln um die Ohren surren, kribbeln Bauch und Abzugsfinger gleichermaßen.

Meine Wertung **70**

GEORG VALTIN



Experte für Actionspiele

Ganz brauchbar

Vivisector ist sicher kein Titel, der mich stundenlang am PC hält, erfüllt aber die Erwartungen an einen guten Ego-Shooter: skurrile Gegner, ordentliches Leveldesign, zahlreiche Waffen und actionreiche Gefechte. Dem stehen allerdings auch nervige Punkte gegenüber, etwa dass ich Munition und Medipacks nicht einfach einsammeln kann, sondern dafür erst Kisten zerlegen muss.

Meine Wertung **72**

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Bitte gähnen Sie jetzt!

Mag ja sein, dass Vivisector erst in späteren Abschnitten in Fahrt kommt. Ich jedenfalls kriege das nicht mehr mit, denn bis dahin liege ich längst schnarchend auf der Tastatur. Warum soll ich mich auch durch die seelenlos-hässliche Vivisector-Welt quälen und hirnlose Cyber-Viecher metzeln, wenn ich stattdessen einen Ausflug ins wunderschöne Tropenreich von Far Cry unternehmen kann?

Meine Wertung **59**

FLORIAN STANGL



Experte für Actionspiele

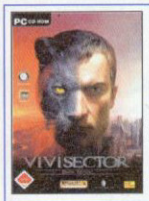
Da lass ich mich lieber lebendig aufschneiden

Bei allem Respekt gegenüber Rüdiger: Vivisector ist banal, hässlich und nicht nur am Anfang langweilig. Einzig die teils wieselflinken Gegner sorgen bei mir für ein wenig Adrenalinschub. Ach ja, außerdem noch mein Ärger über hakelige Objekte auf dem Boden, an denen ich hängen bleibe.

Häufig erinnert mich Vivisector an das etwas bessere Pariah (68%, PCP 6/2005), sieht aber schlechter aus. Und ist mir einfach zu altbacken. Bei Doom 3 konnte ich mich wenigstens ein bisschen erschrecken, bei Serious Sam 2 breit grinsen und bei Quake 4 mit fetten Waffen ballern. All das fehlt Vivisector.

Meine Wertung **55**

VIVISECTOR



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	2 CDs, Handbuch (36 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Action Forms/Frogster
Webseite	www.vivisector-game.com
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte Radeon 7000	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- gelungene Levelarchitektur
- relativ hohe Spieldauer (15 Stunden)
- geringe Systemanforderungen

KONTRA

- kaum eigene Ideen
- langweilige (wenn auch viele) Waffen
- gelegentlich stockender Spielfluss

RÜDIGER STEIDLE	70
FLORIAN STANGL	55
GEORG VALTIN	72
SASCHA GLISS	59

Durchschnitts-Wertung der Tester **64**



THE REGIMENT

VIDEO

TIPPS

Als »Das Regiment« ist die Kommando- und Antiterror-Einheit SAS über die Grenzen Großbritanniens hinaus bekannt und gefürchtet. Und nun auch Star eines Taktik-Shooters.

Einsatzplan ausarbeiten, Aufklärungsbericht studieren, Team auswählen, Bewaffnung durchchecken – all das können Sie bei **The Regiment** vergessen. Statt wie **Rainbow Six** die Missionsplanung zur Königsdisziplin zu erheben, konzentriert sich der britische Taktik-Shooter aufs spaßige Räuber-und-Gendarm Spielen.

Mobiles Räumkommando

»Gehen Sie rein, schießen Sie die Bösewichte über den Haufen und holen Sie die Geiseln raus!« Mal bedeutet das Gefangenenrettung, mal Sprengstoffentschärfung, mal bloßes Ballern. Aussagekräftiger sind die Missionsbeschreibungen selten, aber mehr müssen Sie auch nicht wissen, denn **The Regiment** steuert und spielt sich eine ganze Ecke simpler als **SWAT 4** oder **Raven Shield**.

Das beginnt bei der Teamkontrolle. Normalerweise unterstützen Ihre drei Begleiter Sie automatisch, decken nach hinten und zu den Seiten ab. Sie können ihnen aber auch gezielt befehlen, Räume zu sichern. Dazu richten Sie einfach Ihren Blick auf die Zugangstür, drücken die Leertaste und wählen dann aus dem erscheinenden Kommandokranz mit einer kurzen Mausbewegung »Angriff«. Voilà, Ihre Jungs drücken die Klinke, stürmen das Zimmer und erledigen sämtliche Schlimmfinger. Für gewöhnlich klappt das auch wunderbar. Nur dann und wann beharren die Genossen darauf, rückwärts in den Raum zu laufen oder stehen sich beim Schießen gegenseitig im Weg.

Granaten-Gruss

Eine weitere Variante ist der »Granatenangriff«. Der verläuft im Prinzip genauso, nur dass die Pappkameraden warten, bis Sie eine Tränengas-, Blend- oder Sprenggranate geschleudert haben, bevor sie vorrücken. Ihre Befehlsgewalt beschränkt sich auf diese Manöver. Andere Aktionen wie die Entschärfung einer Bombe oder die Sicherung einer Geisel müssen Sie selbst ausführen: Anschauen, Leertaste drücken und im Menü die Handlung auswählen.

Zum Schiessen

Etwas fordernder gestaltet sich da schon der richtige Umgang mit der Waffe. Neben einer Maschinenpistole schleppen die SAS-Männer Messer, diverse Sprengkörper, Schrotgewehr und Pistole mit sich herum. Zielsicher ist allerdings nur die MP5, und auch die nur, wenn man sich Zeit lässt und Einzelfeuer schießt.

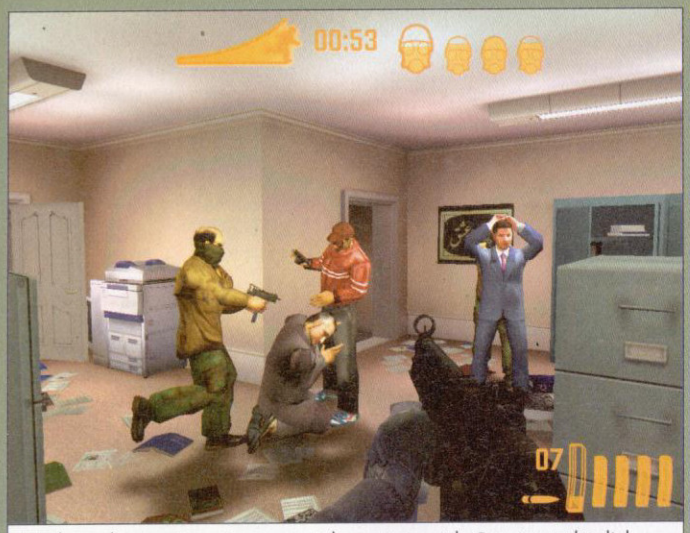
Was mitunter Nerven kostet: Wenn sich ein Geiselnehmer hinter seinem Opfer verschanzt, ein anderer ballernd von der Seite anrückt und ein dritter droht, die Gefangenen zu erschießen, helfen nur schnelle Reflexe und eine ruhige Maushand. Theoretisch lassen sich auch die Waffen gefallener Gegner aufheben. Deren Ausrüstung ist aber nur selten adäquat.

Hart, härter, Regiment

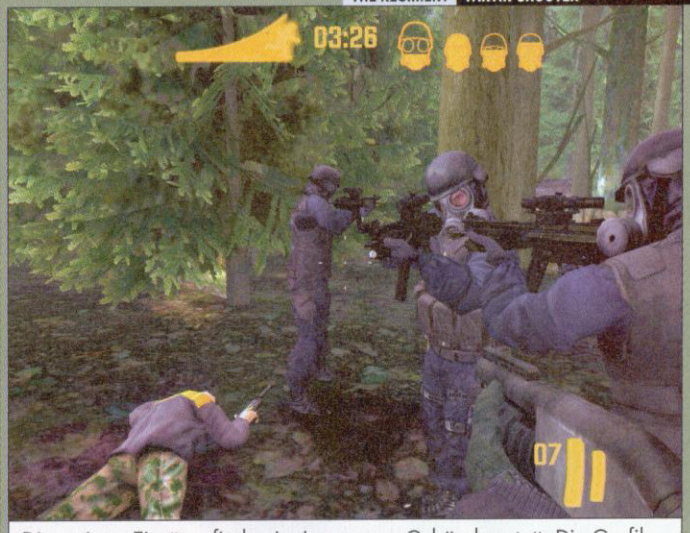
Eine Speicherfunktion hat **The Regiment** nicht zu bieten, deshalb ist bei Fehlern meistens Neustart angesagt. Was dadurch abgemildert wird, dass die meisten Operationen ohnehin in

DER SAS

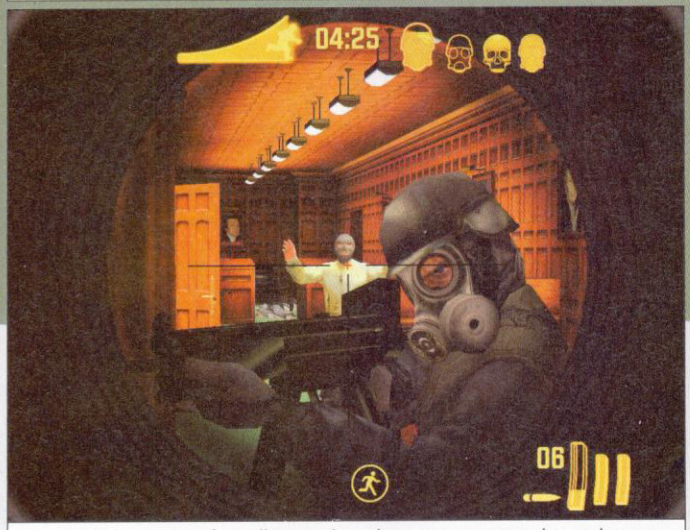
Der aus dem Zweiten Weltkrieg hervorgegangene SAS (Special Air Service) gehört zusammen mit GSG 9, SWAT und Delta Force zu den bekanntesten Spezialeinheiten weltweit. Er übernimmt nicht nur Polizeieinsätze, sondern auch militärische Kommandoaktionen, zuletzt etwa in Afghanistan und im Irak. Das Spiel The Regiment beschränkt sich auf den Geiselrettungsdienst.



Die brenzligsten Situationen entstehen, wenn sich Gangster plötzlich hinter Gefangenen **verschanzen** und mit deren Erschießung drohen.



Die meisten Einsätze finden im Innern von Gebäuden statt. Die Grafik-Engine packt aber auch **Außenareale** wie diesen Wald ganz gut.



Dass sich Terroristen freiwillig **ergeben**, kommt ausgesprochen selten vor. Selbst wenn, werden sie oft von unseren Kollegen niedergeschossen.



Nach dem Einsatz wird penibel **abgerechnet**. Hier haben wir alle Aufgaben erfüllt, alle Gefangenen gerettet – aber wir waren zu langsam.

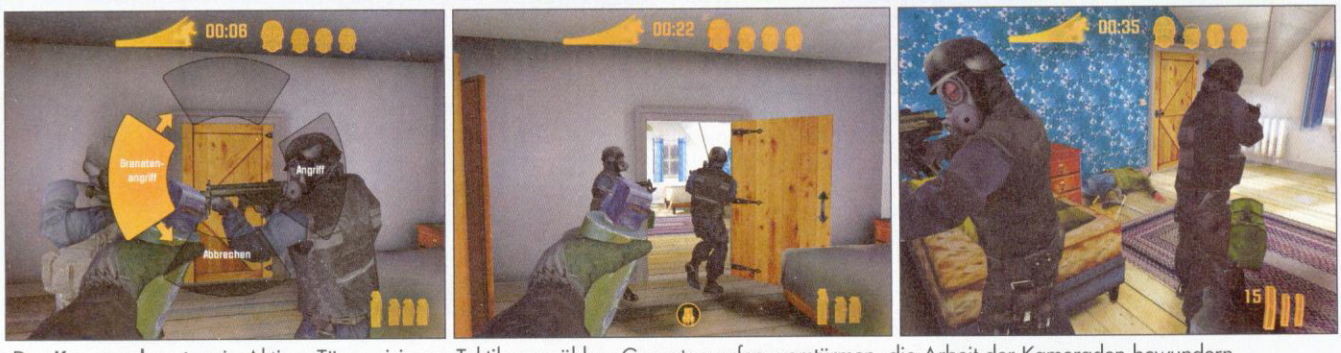
fünf bis zehn Minuten absolviert sind. Die Abschlussbewertung ist unerbittlich. Selbst wenn das Team überlebt, alle Geiseln in Sicherheit gebracht und alle Sekundärziele erfüllt werden, bedeutet das keinen Erfolg. Nur wer es schafft, das alles in der vorgegebenen Zeit zu erledigen oder das Limit zumindest nicht zu sehr zu überziehen, darf sich auf die Schulter klopfen.

In der ursprünglichen Testversion, aus der auch das Video auf unserer DVD stammt, waren die Vorgaben extrem hart. Eine Minute und 40 Sekunden, um die iranische Botschaft zu räumen? Schon durch sämtliche Zimmer zu hasten dauert länger! Nach unseren Hinweisen gab Publisher Konami an, die Begrenzungen bis zum Verkaufsstart noch etwas lockern zu wollen. Und tatsächlich trudelte kurz vor Redaktionsschluss eine aktualisierte Fassung ein, an der auch Normalsterbliche nicht mehr verzweifeln. Im Gegenteil: Manche Schießerei wirkt jetzt schon fast zu simpel.

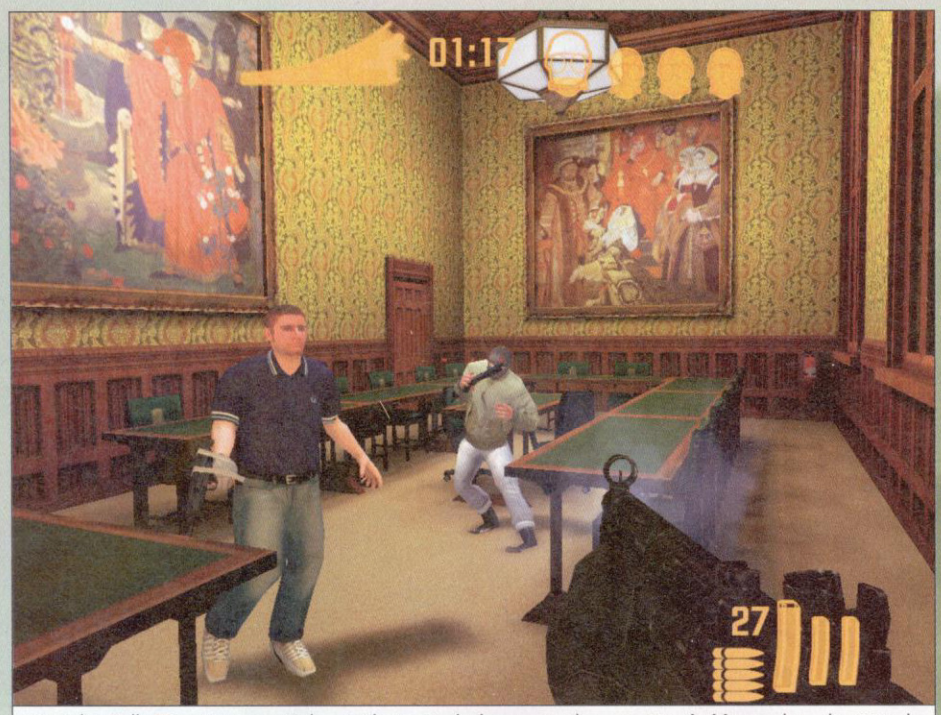
Auf die Plätze, fertig, tot

Für Todessehnsüchtige oder ausgesprochen nervenstarke Spieler enthält **The Regiment** einen so genannten Simulationsmodus. Der unterscheidet sich vom standardmäßig aktivierten Arcademodus vor allem dadurch, dass die Spielfigur deutlich weniger Treffer wegsteckt. Im schlimmsten Fall genügt eine einzige Kugel, um einen SAS-Soldaten in den Bildschirmtod zu schicken. Um die Angelegenheit noch etwas kitzliger zu gestalten, müssen Spieler im Simulationsmodus außerdem auf Anzeigen für den Füllstand des

HAUSRÄUMUNG IN DREI SCHRITTEN



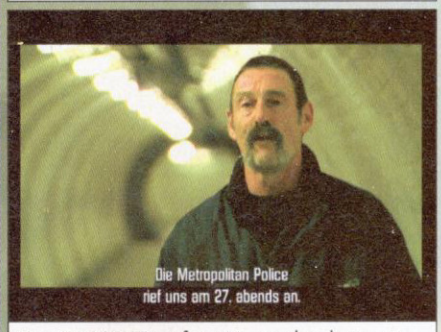
Das **Kommandosystem** in Aktion: Tür anvisieren, Taktik auswählen, Granate werfen, vorstürmen, die Arbeit der Kameraden bewundern.



Vorsicht, Falle: Der Herr zur Linken ist keine Bedrohung, sondern ein **Unschuldiger**, dem die Geiselnehmer rechts eine Waffe an den Arm gebunden haben. Wer hier zu schnell schießt, hat verloren.



Die **Einsatzbesprechungen** warten mit nur wenig aussagekräftigen Grundrissen auf.



Der **Ex-SAS-Kämpfer** »Mac« plaudert zwischen den Einsätzen aus dem Nähkästchen.

Magazins und die Gesundheit der Kollegen verzichten. Und als ob das alles noch nicht genug wäre, ziehen die Gegner in dieser Einstellung schneller als John Wayne in seinen besten Tagen. Wirklich nur Hartgesottenen zu empfehlen. Die Arcadevariante ist für Normalspieler fordernd genug.

Aus vier mach zwölf

Neben der erwähnten iranischen Botschaft existieren drei weitere Schauplätze: die Londoner U-Bahn-Station Trafalgar Square, das Parlament sowie ein Landhaus. Während das erste Szenario auf einem tatsächlichen SAS-Einsatz aus dem Jahr 1980 basiert, sind die anderen weitgehend der Fantasie der Entwickler entsprungen (was sie allerdings nicht weniger glaubwürdig wirken lässt).

Die Gesamtzahl von zwölf Levels erreicht **The Regiment** mit einem kleinen Trick: Sämtliche Operationen werden aus den Blickwinkeln dreier Teams mit unterschiedlichen Aufgaben präsentiert. Während etwa die erste Einsatzgruppe die Geiseln befreien soll, muss Team 2 Bomben entschärfen, das dritte Kommando einen Zufahrtsweg sichern. Zu Beginn steht jeweils nur ein Einsatz offen, die anderen werden erst freigeschaltet, wenn die vorherigen erfolgreich verlaufen sind. Vor den »echten« Gefechten steht außerdem noch ein recht kniffliges Training mit Scheibenschießen, Raumsicherung und andere wichtige Taktiken.

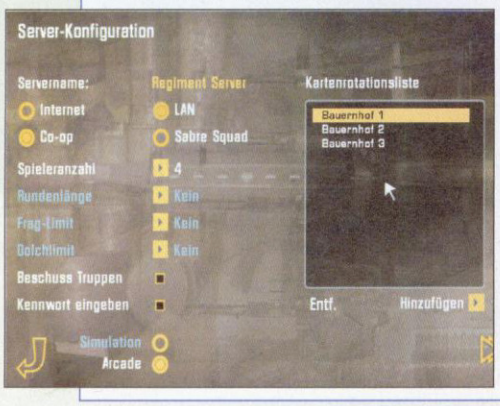
So trifft man sich wieder

Die Designer haben die verschiedenen Perspektiven gekonnt verknüpft. Wer etwa den Bauernhof bei Yorkshire entert, sieht draußen eine weitere Einsatzgruppe den Garten stürmen – ebendiese Rolle steht später auf dem Programm. Bei anderen Unternehmungen haben die Abschnitte kaum etwas gemein. Beim Einsatz im Parlament beispielsweise lautet eine Nebenaufgabe, Terroristen aus dem Big Ben zu vertreiben, bevor sie ihre Sprengsätze zünden können, eine andere, die bedrohten Abgeordneten zu evakuieren. Also kein billiges In-die-Länge-Ziehen, sondern eine gelungene Idee.

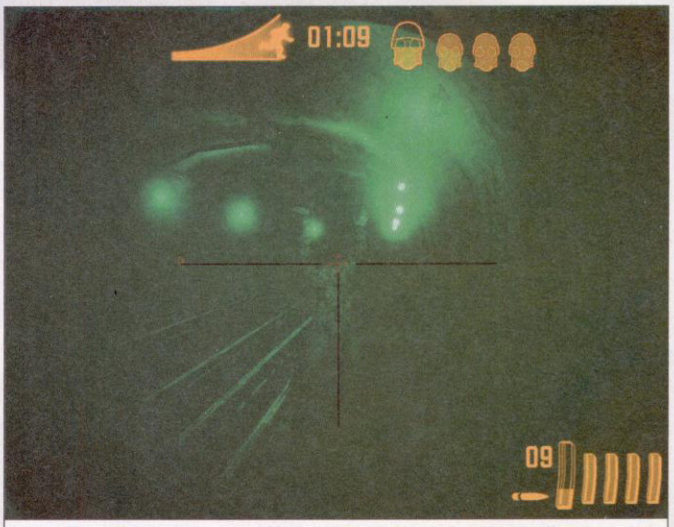
Einziger Schwachpunkt der abwechslungsreichen Einsätze ist, dass die Schlimmfinger bei den (unvermeidlichen) Wiederholungen nur selten die Positionen wechseln. Was zwar dank Auswendiglernen die Siegeschancen steigert, andererseits aber den Überraschungseffekt schmälert.

Der Mehrspielermodus

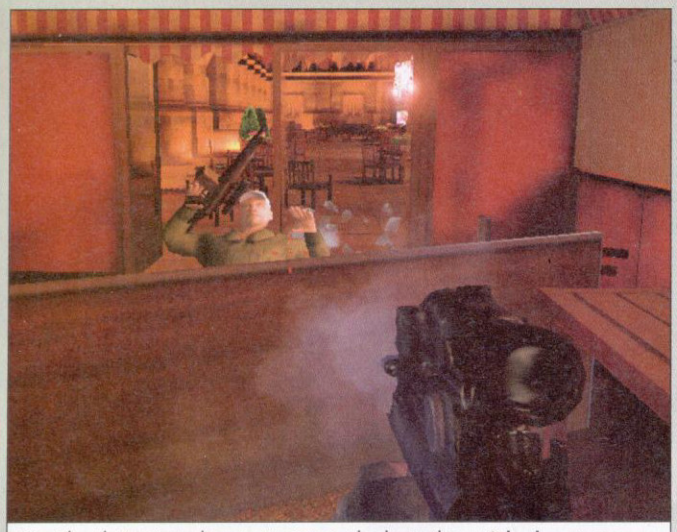
Je nach Einstellung haben vier bis 20 Hobby-Polizisten ihren Spaß an The Regiment. Zu viert stehen alle zwölf Karten der Kampagne als Koop-Missionen zur Verfügung, sowohl im Arcade- als auch im Simulationsmodus. Schade: Falls sich weniger als vier Teilnehmer finden, werden die fehlenden Mitglieder nicht durch KI-Kämpfer ersetzt.



Für bis zu 20 Spieler ist dagegen die Einstellung »Sabre Squad« gedacht, eine Art Team Deathmatch. Darin übernimmt die größere Fraktion die Terroristen, die kleinere, aber besser bewaffnete spielt die SAS. Nach Abschluss der Runde werden die Seiten gewechselt. Beide Spielmodi machen Laune, allerdings fehlt für Koop-Matches eine Sprechfunk-Funktion.



Wie Sie sehen, sehen Sie nichts: Das **Nachtsichtgerät** ist völlig unbrauchbar. Ohne erkennt man selbst bei Dunkelheit deutlich mehr.



Die Physik-Engine glänzt mit einem glaubwürdigen **Schadenssystem**. Weiche Hindernisse wie diesen Tisch können Sie durchschießen.

THE REGIMENT: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... falls Ihnen Taktik-Shooter bislang immer zu kompliziert waren und Sie einfach nur Super-Cop spielen wollen

... wenn Sie ständig auf der Suche nach coolen Koop-Multiplayer-Spielen sind

... wenn Sie das schlechteste Nachtsichtgerät überhaupt erleben wollen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Ihnen die Planungsphase bei Rainbow Six schon immer das Liebste war

... falls Sie auf der Suche nach realistisch nachgestellten Polizeieinsätzen sind

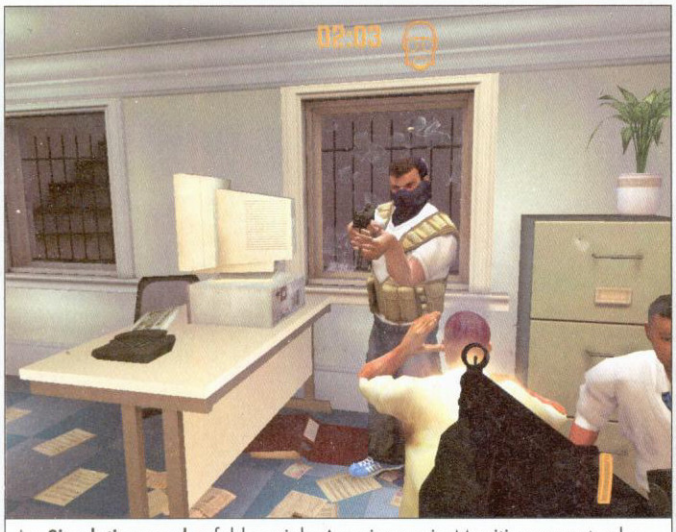
... wenn Sie glauben, dass »Hände hoch, Waffe weg!« genügt, damit die Schlimmfinger aufgeben – da müssen Sie größere Geschütze auffahren



REAL DANK UNREAL

Die **Unreal**-Engine sorgt für zeitgemäße Grafik und Spielphysik (Ragdolls). Technisch herausragend ist die Optik zwar nicht. Dafür haben die Grafiker ausgesprochen realitätsnahe Szenarien geschaffen. London-Touristen dürften den Trafalgar Square gleich wieder erkennen. Die Tontechnik steht etwas abseits, weil die Sprecher arg emotionslos sind.

Rüdiger Steidle



Im **Simulationsmodus** fehlen viele Anzeigen wie Munitionsvorrat oder Fadenkreuz, was das Zielen aus der Hüfte enorm erschwert.

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

Das Doom 3 der Taktik-Shooter

Klasse, dass ich beim Regiment auch ohne langes Training Aufnahme finde. Weder muss ich das Handbuch bemühen, um die Steuerung zu kapieren, noch muss ich mich lange mit der Einsatzbesprechung, Waffen- oder Teamauswahl herumschlagen. Einsteigen und losballern lautet die Maxime.

Manchmal darf's mehr sein

Auf der anderen Seite ist just das ein Schwachpunkt von The Regiment. Manchmal würde ich meinen Jungs gerne komplexere Anweisungen geben, sie etwa als Rückendeckung zurück lassen. Und manchmal hätte ich mich über etwas detailreichere Einsatzbesprechungen wirklich gefreut. Aber Schwamm drüber: The Regiment ist die Alternative für Shooter-Spieler, denen Rainbow Six oder SWAT 4 zu kompliziert sind.

Meine Wertung **80**

STEPHEN A. SMITH



Experte für Dauerlauf

Keine Zeit! Ich muss los!

Mir tun die Füße weh! Kaum will ich mal einen Moment verschnaufen oder nehme mir eine Sekunde Zeit, um Freund und Feind zu unterscheiden, schon heißt es »Mission gescheitert«. Ja, bin ich denn hier bei der Armee oder auf dem Landesturnfestival?

Kein Wunder, dass die Kameraden regelmäßig ausrasten und Verwundeten den Gnadenschuss verpassen und sogar Unbewaffnete niedermähen – das Fesseln dauert einfach zu lange.

SIMON FISTRICH



Experte für Actionspiele

Im Multiplayer lieber SWAT 4

Lobenswert, dass die Entwickler an einen Koop-Modus gedacht haben. Zusammen mit den Kollegen Terroristen zu jagen ist ein Heidenspaß (und sich gegenseitig die Schuld in die Schuhe schieben, falls was passiert).

Das klappt mangels Befehlssystem oder richtigem Sprechfunk allerdings nur im lokalen Netzwerk richtig gut. Außerdem sollten die Entwickler noch die Lags killen.

Meine Wertung **77**

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Schnell und fordernd

Mir als eingefleischtem Konsolenspieler gefällt vor allem, dass ich mich wirklich anstrengen muss, um weiterzukommen. Das motiviert mich und spornt immer wieder zum erneuten Durchspielen der Missionen an, um ein paar Sekunden schneller zu werden.

Keine Schlaumeier

Zur Abwechslung zum taktischen Alltag von SWAT 4 ist The Regiment genau das Richtige. Dann stört mich nämlich auch die suboptimale KI nicht allzu arg. An der hätten die Entwickler nämlich trotz des schnellen Spielablaufs noch schrauben müssen. Spaß macht mir The Regiment aber trotzdem, weil es schön kurzweilig ist.

Meine Wertung **77**

THE REGIMENT



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (20 Spieler)
Internet (20 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (32 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler/Publisher	Kuju/Konami
Webseite	www.konami-regiment.com
ca. Preis	55 Euro
Verkaufsstart	16. Februar 2006
Schwierigkeit	2 Stufen; schwer bis extrem
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

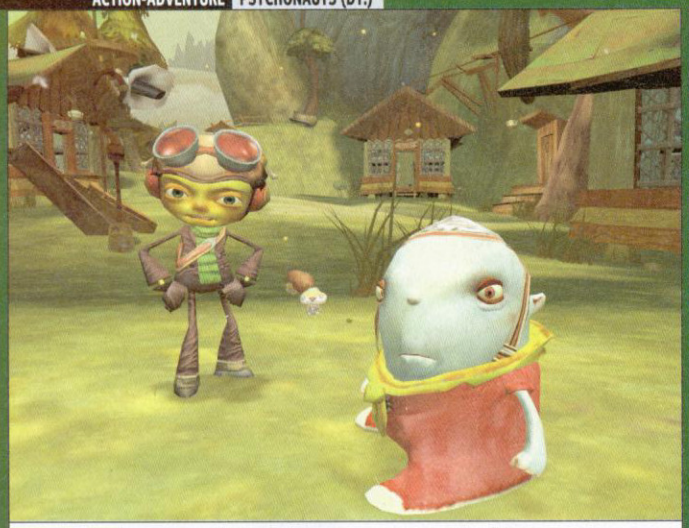
Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO
- realistische Umgebungen
- niedrige Einstiegshürde
- Multiplayer-Modus mit Koop

KONTRA
- teils unausgegorene Zeitlimits
- beschränkte Befehlsgewalt
- stellenweise KI-Aussetzer

RÜDIGER STEIDLE	80
DAVID BERGMANN	77
SIMON FISTRICH	77

Durchschnitts-Wertung der Tester **78**



Dieser Knabe hasst **Eichhörnchen** und will sie mit Psi-Kräften ausrotten. Nur sein Blechhelm rettet die Tierchen vor seinen mentalen Strahlen.



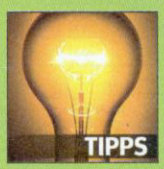
In einem der spaßigsten Levels sind Sie mit Razputin auf einem **Spielfeld** unterwegs und versuchen, gegen Napoleon zu gewinnen.



PSYCHONAUTS (DT.)

Dieses verrückte Abenteuer haben wir Ihnen bereits als US-Import ans Herz gelegt. Jetzt steht es lokalisiert in deutschen Händerregalen und ist immer noch eine Klasse für sich.



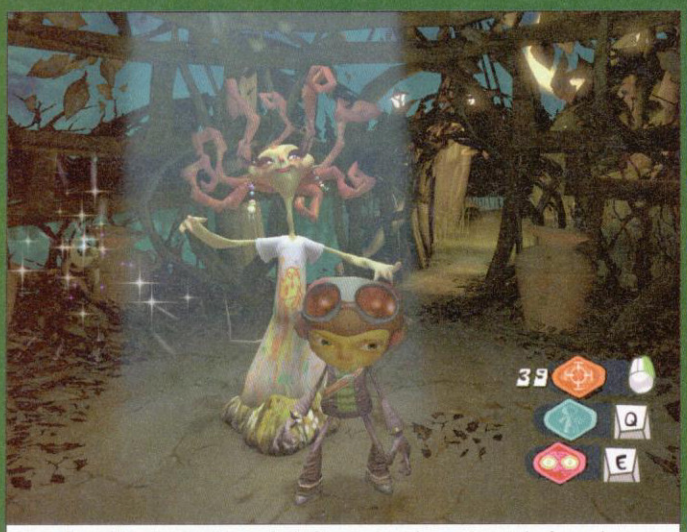


Tim Schafer gehört zu den Spieledesignern, die vor allem mit ihrer Vorliebe für abgedrehte Charaktere bestechen. Zu Klappergestell Manny aus **Grim Fandango** und Streber-Bernard aus **The Day of the Tentacle** gesellt sich jetzt ein kleiner Junge mit Streichholzbeinchen und Wasserkopf. Razputin heißt der Knabe, und er wäre gerne ein Psychonaut – ein Soldat, der sich ins Gehirn der Feinde schleicht und in deren Unterbewusstsein kämpft. Der sich mit Alpträumen und Urängsten herumschlägt. Und wie es das Schicksal von Tim Schafers Antihelden so will: Razputin avanciert im Spielverlauf zu nichts geringerem als dem Retter der Menschheit.

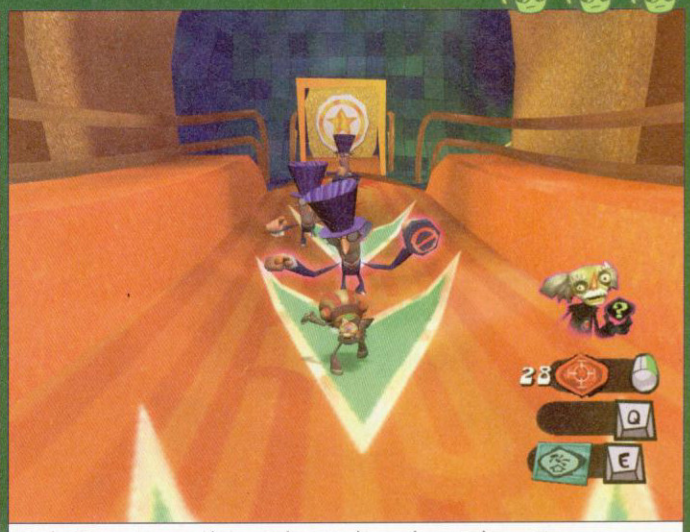
Gehirnakrobat

Das Action-Adventure **Psychonauts** spielt in zwei Welten: In der Realität lässt Raz sich im »Whispering Rocks Sommercamp« zum Psychonaut ausbilden. In fremden Hirnen spürt er dagegen einer Psi-Verschwörung nach, meistert Sprungeinlagen und haut Hirngespinsten eins auf die Mütze. Die zehn wirren Gedankenwelten skurriler Charaktere vom übergeschnappten Wachmann über einen mutierten Lungenfisch bis hin zu Napoleons Urenkel stellen den Großteil der 13 bis 15 Stunden Spielzeit.

In Whispering Rocks holen Sie sich nach dem Erfüllen der Einführungslevels lediglich neue Spezialfähigkeiten ab. Mit denen kann Razputin seine Feinde beispielsweise in Brand setzen, sich mit einem Energieschild schützen, die Welt aus den Augen anderer Figuren betrachten oder sich unsichtbar machen. Diese Fähigkeiten schalten Sie durch fleißiges Sammeln bestimmter Gegenstände frei. In dieser Hinsicht ist **Psychonauts** nämlich ein klassisches Konsolenspiel: In jedem Level sind anstelle von



Das **Charakterdesign** ist, typisch für ein Spiel von Tim Schafer, sehr skurril ausgefallen und alles andere als 08/15.



Viele **Gegnertypen** gibt es nicht, mit diesen hartnäckigen Zensoren schlagen Sie sich in den Gedankenwelten am häufigsten herum.



Die meisten der recht simplen **Bosskämpfe** bestreitet Razputin gegen ebenso imposante wie monströse Zeitgenossen.



Ganz wie Godzilla oder King Kong turnen Sie in diesem Level zerstörerisch durch eine **Großstadt** und legen sie in Schutt und Asche.

Goldmünzen mehrere Dutzend Erinnerungsbruchstücke, emotionale Altlasten und gedankliche Spinnweben versteckt. Je mehr Sie davon finden, desto schneller kommen Sie im Spiel voran. In manchen Abschnitten haben Sie ohne bestimmte Fähigkeiten nämlich keine Chance. Damit verkommt das Sammeln zwar zur mitunter nervigen Pflichtaufgabe, die macht das geniale Leveldesign aber wieder wett.

Durch und durch klassisch

Der grundsätzliche Spielablauf von **Psychonauts** hat uns nicht vom Hocker gehauen. Gut getimt mehr oder weniger schwere Sprungpassagen meistern, simple Kämpfe, die wenig mehr erfordern, als das wiederholte Drücken der Maustaste – das haben wir schon in dutzendfacher Ausführung gesehen. Den Ritterschlag haben sich Tim Schafer und sein Team vielmehr mit dem Leveldesign der Gedankenwelten verdient. Die sehen nicht nur eigenwillig und individuell aus; jede von ihnen spielt sich anders.

Da sind wir als Godzilla-Verschnitt unterwegs und schlagen in einer von sprechenden Fischen bewohnten Metropole alles kurz und klein. Wir inszenieren durch das Aneinanderreihen verschiedener Szenen ein Theaterstück und schlagen uns danach mit einem Kritiker herum, der mit Phrasen nach uns wirft. Wir wetzen im Tutorial durch einen Hindernisparcours, der an Spiele wie **Call of Duty** oder **Brothers in Arms** erinnert. Oder wir bestreiten ein Brettspiel gegen Napoleon ... auf Augenhöhe mit den Spielfiguren direkt auf dem Spielfeld.

Man spricht Deutsch

Aber nicht nur das Leveldesign macht das durch und durch klassische Action-Adventure **Psychonauts** zu einem Meisterwerk. Gekrönt wird das Action-Adventure erst durch den Humor mit vielen kleinen und großen Gags, mit unzähligen Slapstick-Einlagen und mit Wortspielen. Von denen haben es allerdings nicht alle in die komplett übersetzte und synchronisierte deutsche Fassung geschafft.

Herzhaft gelacht werden darf allerdings auch in der deutschen Fassung. Das liegt vor allem an den vorbildlichen Synchronsprechern, die sich im Gegensatz zu ihren Kollegen in Negativbeispielen wie **Driver 3** oder **Dragonshard** nicht wie eingeschlafene Füße anhören. Die verschiedenen Dialekte passen wie die Faust aufs Auge, und es ist eine Freude, den engagierten Synchronsprechern zuzuhören – darunter auch einige nam- beziehungsweise stimmhafte: Razputin beispielsweise wird von Bart Simpsons deutscher Stimme Sandra Schwittau gesprochen.

Schade allerdings, dass die englische Originalfassung nicht aud der DVD enthalten ist.

Kantiges Design

Inszeniert ist das alles mit der speziellen visuellen Note von Tim Schafer. Eckige Formen und harte Kanten dominieren die Levels – alles wirkt verzerrt und abstrakt, runde Formen finden sich nur in den obskuren Gesichtern der Figuren. Alles sehr surreal eben und wie gemacht für die abgedrehte Geschichte von **Psychonauts**. Technisch ist das Ganze ordentlich umgesetzt, von grobem Pixelbrei blieben unsere Augen beim Testen verschont. Allerdings hätten die Charaktermodelle gerne etwas detaillierter ausfallen dürfen. Bei den meisten Figuren scheint es, als hätten die Grafiker mitten im Design die Lust verloren und einfach aufgehört; wirklich ausgearbeitet ist nur Hauptdarsteller Razputin selbst.

David Bergmann

DAVID BERGMANN

Experte für Actionspiele



Auch auf Deutsch ein Hit!

Spielerisch ist Psychonauts über jeden Zweifel erhaben – auch beim zweiten Durchspielen hatte ich meinen Spaß in den Gedankenwelten und konnte über die zahlreichen Witze lachen. Allerdings nicht so oft wie im englischen Original. Einige Gags sind in der deutschen Fassung nämlich unter die Räder gekommen. Weil sich manches Wortspiel eben nicht gescheit übersetzen lässt.

Davon abgesehen ist die lokalisierte Fassung mit ihren vorbildlichen Sprechern ein Pflichtkauf für Fans abgedrehter Hüpfaction.

Meine Wertung **94**

MARTIN DEPPE

Experte für Actionspiele



Jetzt bin ich mal gespannt!

Fast jeder Spieler jammert über Innovationsarmut, ausgelutschte Fantasy-Science-Fiction-Realwelt-Szenarios und ständige Fortsetzungen. Jetzt gibt's keine Ausrede mehr: Wird die deutsche Version des abgefahrenen Action-Adventures ihre Fans finden? Hoffentlich, denn die skurrilen Figuren und abgedrehten Levels sind mir echt ans Herz gewachsen. Umso schöner, dass die Synchronisation so toll gelungen ist!

Meine Wertung **85**

PSYCHONAUTS (DT.)



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (40 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Double Fine/THQ
Webseite	www.psychonauts.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Singleplayer	–

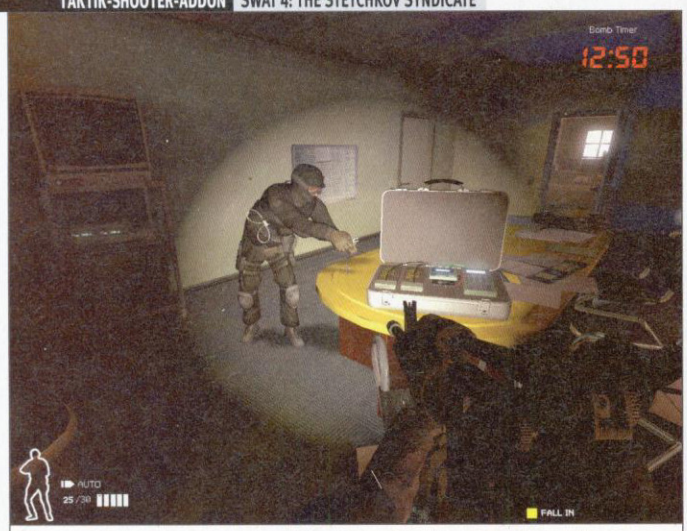
PRO

- geniales Leveldesign
- hervorragende Synchronsprecher
- Tausendundein Gag
- ernstzunehmende Rätsel

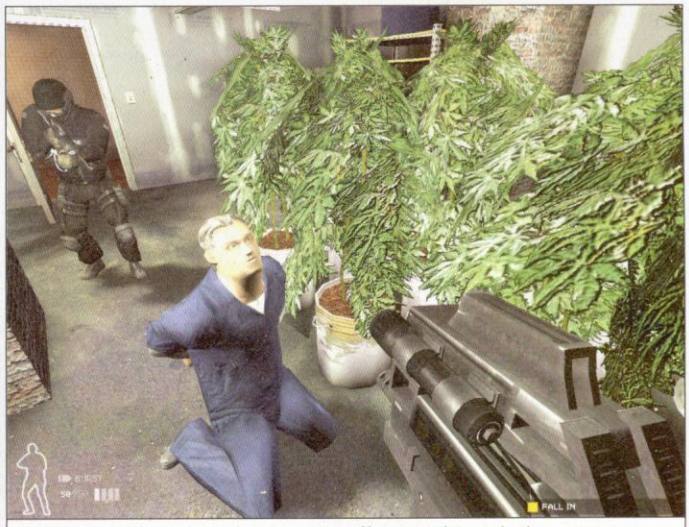
KONTRA

- kleinere Kameraprobleme
- auf Dauer nervige Musik

		Durchschnitts-Wertung der Tester
DAVID BERGMANN	94	90
MARTIN DEPPE	86	



Binnen 15 Minuten müssen wir in einem Bürohaus **Bomben** aufspüren und entschärfen. Eine der spannendsten Missionen des Addons!



Mit unserer P90, einer der neuen Waffen, möchte sich dieser Drogenschieber lieber nicht anlegen und lässt sich in **Gewahrsam** nehmen.

SWAT 4 THE STETCHKOV SYNDICATE

Spannende Missionen, weitere Waffen und einen Hauch Hintergrundgeschichte – fertig ist das SWAT-Addon.

Einer der größten Kritikpunkte an **SWAT 4** war die fehlende Geschichte. Die Einsätze waren zwar spannend, aber nicht miteinander verknüpft. Mit dem Addon **The Stetchkov Syndicate** (nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm spielbar) wollte Entwickler Irrational Games nachbessern, hat dabei allerdings versagt. Gerade einmal die letzten drei der sieben Missionen beschäftigen sich konkret mit dem namensgebenden Verbrechersyndikat der Stetchkov-Brüder – selbstredend nur in den Briefings, Zwischensequenzen gibt es nicht. Für mehr als eine seichte Rahmenhandlung hat es also nicht gereicht, und die jedenfalls rechtfertigt den Kauf des Addons definitiv nicht.

Wie in Hollywood

Die eigentlichen Missionen hingegen sind ein Kaufargument: Die Einzelspielerkampagne ist zwar in weniger als acht Stunden durchgespielt, aber abwechslungsreich. Wir kämpfen uns durch ein Drogenlabor, legen einer »Organisation gegen satanische Musik« das Handwerk, die eine Rockband gefangen hält, und beenden das blutige Massaker eines Bandenkrieges. Der Schwierigkeitsgrad der Einsätze liegt über dem des Hauptprogramms. Die Levels sind weitläufiger und mit großen Räumen gespickt, in denen wir kaum Deckung finden. Ohne gute Planung ist es unmöglich, die Terroristen auszuschalten, die sich nur zu gerne in der hintersten Nische der Levels verstecken, um uns dann in den Rücken zu fallen.

Hightech-Spielzeug

Neben neuen Missionen gibt's natürlich auch neue Waffen. Einen Granatwerfer etwa, oder das Gewehr Colt Accurized AMT MK258. Nur ein nettes Gimmick, denn mit den Schießeisen des Hauptprogramms kommen Sie wunderbar durch die Einsätze. Nützlicher sind da schon das Nachtsichtgerät oder eine zusätzliche Munitionstasche. Auch das Befehlssystem wurde um eine geniale Möglichkeit erweitert: Sie können Ihren beiden Teams Order vorgeben und diese auf Knopfdruck einzeln oder gleichzeitig ausführen lassen. Das geht flott von der Hand und ist der einzige Weg, größere Räume zu stürmen, ohne die Hälfte Ihres Teams einzubüßen.

Fans von Mehrspielerduellen freuen sich über einen komplett neuen Modus: In »Smash & Grab« ist es Aufgabe der Verdächtigen, einen Koffer innerhalb eines knappen Zeitlimits zum Zielpunkt der jeweiligen Karte zu bringen. Für jeden Verbrecher, den das SWAT-Team ausschaltet, bleibt den Kofferdieben weniger Zeit, um ans Ziel zu gelangen. Außerdem können an den kooperativen Einsätzen jetzt insgesamt zehn Spieler teilnehmen.

David Bergmann

DAVID BERGMANN

Experte für Actionspiele



Taktische Verlängerung

Die Missionen sind wie die des Hauptprogramms hoch spannend. Wenn ich unter Zeitdruck ein halbes Dutzend Bomben entschärfe oder in einer U-Bahn-Station ein Blutbad verhindere, dann kommt die Atmosphäre auch ohne Story auf. Etwas Frust allerdings auch, denn die sieben Einsätze haben es in sich. Und Zwischenspeichern darf ich immer noch nicht.

Wenn Sie eine Herausforderung nicht scheuen und SWAT 4 im Idealfall auch online spielen, sollten Sie sich sofort in die neuen Abenteuer des Addons stürzen.

Meine Wertung **86**

GEORG VALTIN

Experte für Actionspiele

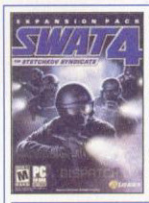


Hochwertiger Kurzeinsatz

Als Fan von SWAT 4 habe ich das Addon natürlich verschlungen und war in nicht einmal acht Stunden durch – das ist mir eindeutig zu kurz. Qualitativ sind die Einsätze aber hinsichtlich der Schauplätze, Hintergründe und des eigentlichen Verlaufs genauso spannend. Die Neuerungen bei Taktik und Equipment sind zwar nette Dreingaben, wirken sich aber kaum auf das Geschehen aus.

Meine Wertung **86**

THE STETCHKOV SYNDICATE



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Internet (16 Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (24 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Taktik-Shooter-Addon
Entwickler/Publisher	Irrational Games/Vivendi
Webseite	www.swat4.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	17. Februar 2006
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO

- spannende Missionen
- neue Waffen und Taktiken
- einfache Steuerung
- gute Team-KI

KONTRA

- keine echte Story
- stellenweise frustig

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	86
GEORG VALTIN	86
	86

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: Alessandro de Bachdanovits
Abobetreuung: DataM Services GmbH, Fichtestr. 9, 97074 Würzburg, Tel.: (0049) 0931/4170-01, Fax: (0049) 0931/4170-499, 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. PCM026

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

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.

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.



Alarm im All: Die **Aliens** wollen unsere Ladung hochbeamen. Wenn wir ihnen entkommen, gibt es eine Belohnung von der Regierung.



Nebenverdienst: In **Bonusaufträgen** tauschen wir unseren LKW gegen kleinere Vehikel und fahren gegen die Uhr Checkpunkte ab.



BIG MUTHA TRUCKERS 2

Das Spiel zum Bierbauch: Wer Südstaatenflaggen, CB-Funkgeräte und den Sound von Truck Stop liebt, kommt um Big Mutha Truckers 2 nicht herum.

Vorurteile gibt es überall: Wir Deutschen haben die Bayern und Ostfriesen, die Amis machen sich über ihre »Rednecks« lustig. Unter diesem Begriff versteht man jenseits des Atlantiks Menschen, die in den ehemaligen Südstaaten auf dem Land leben, den ganzen Tag Country-Musik hören, Bier saufen und mit ihren ständig schwangeren Ehefrauen in vergammelten Wohnwagen hausen.

FAMILIENBANDE

Big Mutha Truckers 2 nimmt das Klischee des strunzdummen Hinterwäldlers konsequent auf die Schippe und lässt uns als eines der vier Kinder von Trucker-Legende »Ma« Jackson auf die ahnungslosen Verkehrsteilnehmer von Hicks State County los. Das mürrische Familienoberhaupt des Redneck-Clans wartet nämlich im örtlichen Gefängnis auf ihren Prozess, und die lieben Kinderchen müssen nun jede Menge Zaster heranschaffen, wenn sie alle Geschworenen bestechen und Muttern vor zehn

FÜR TRUCKER

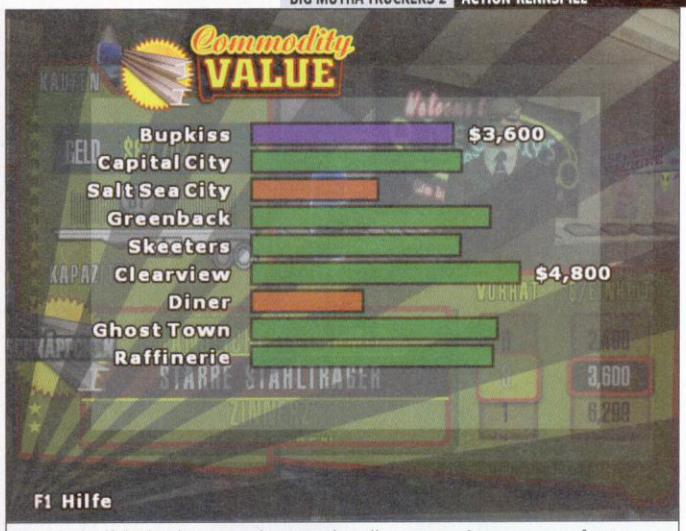
Die deutsche Version vom Traum von Freiheit und Abenteuer gelangte in den 70er-Jahren auf unsere Bildschirme, nannte sich »Auf Achse« und lief damals im Vorabendprogramm der ARD. Die Serie verhalf Manfred Krug zum Durchbruch. Inzwischen gibt es die Abenteuer von Franz Meersdonk, Günther Willers und ihren 320-PS-Maschinen als Sammelboxen auf DVD.



Logik? Nein, danke! Im Gegensatz zu realen Truckern werden wir für **rüpelhaftes** Benehmen auf der Straße belohnt.



Marktwirtschaft in Aktion: Der **Händler** im Spielerparadies Greenback präsentiert uns eine Aufstellung seiner Waren.



Geldscheffeln leicht gemacht: Die detaillierte **Preisliste** zeigt auf einen Blick, wo wir den größten Gewinn für eine Ware herausholen können.

Jahren Knast bewahren wollen. Kein Problem, denn praktischerweise wartet in jeder Stadt der Spielwelt ein Händler auf uns, bei dem wir Waren ein- und verkaufen können. Selbst Dumpfbacke Earl Jackson kapiert schnell, dass Geld hängen bleibt, wenn er etwa in Greenback billig Schweinehälften kauft, sie mit dem Truck in sein Heimatdorf Skeeters Creek fährt und dort teuer verscherbelt.

Handel tut Not

Womit wir auch schon beim zentralen Spielelement von **Big Mutha Truckers 2** wären. Gewinnen können wir am Ende nämlich nur, wenn wir genug Schotter heran schaffen, um Mutti einen Freispruch zu organisieren. Die Kohle hierfür treiben wir auf, indem wir fleißig Waren verhökern und ab und an mehr oder weniger lukrative Nebenmissionen absolvieren. In jeder Stadt können wir entweder den Händler besuchen oder uns in der Bar herumtreiben. Hier finden und schmieren wir die Geschworenen oder lassen uns für einen Spezialauftrag anheuern.

Tiefer, breiter, schneller ...

In den Handelsposten können wir nicht nur Ware an- und verkaufen, sondern uns auch anschauen, welche Preise aktuell bei den anderen Händlern für jedes Gut gelten. Somit fällt die Planung unserer Trips nicht schwer, da wir auf einen Blick sehen, wo wir mit welcher Ware derzeit den größten Profit herausschlagen können.

Ganz so einfach ist das Handeln dann allerdings doch nicht, denn einige Waren lassen sich nur in Spezialanhängern transportieren (Flüssigkeiten und Tiefkühlfracht). Diese Spezialaufleger müssen jedesmal extra bezahlt werden und schmälern so unseren Profit. Wer genügend Mäuse übrig hat, darf außerdem beim Händler den eigenen Truck aufrüsten. Die Nitroeinspritzung oder ein getunter Diesel erhöhen unsere Geschwindigkeit, ein Kuhfänger macht den Truck robuster und mit der Laderaumerweiterung können wir deutlich mehr Ware durch die Gegend karren.

On the road again

Wenn wir mit den Einkäufen fertig sind, verlassen wir die Stadt und wählen auf der Übersichtskarte unser Ziel. Bevor es auf die Straße geht, legen wir nur noch schnell den Schwierigkeitsgrad fest. Dadurch bestimmen wir, wie viel Zeit uns das Spiel gibt, um ans Ziel zu gelangen. Wenn wir die Vorgabe unterbieten, lockt ein zusätzlicher Geldbonus, der sich durch spektakuläre Aktionen wie Crashs oder Geschwindigkeitsübertretungen noch steigert. Beim Fahren erinnert das Spiel stark an die Titel der **GTA**-Serie. Unten links ist eine Mini-Map eingeblendet, auf der wir die vorgegebene Route und den Gegenverkehr im Auge behalten können. Wie bei **GTA** gibt es zahlreiche Schleichwege und Abkürzungen, ohne die wir etwa die Zeitvorgabe der schwersten Stufe gar nicht erst einhalten können.

Die mitgelieferten Radiostationen spielen zwar – ganz stilecht – vorwiegend Rock- und Country-Musik, erinnern aber stark an die Soundkulisse der Rockstar-Serie. Eine letzte Gemeinsamkeit sind die Nebenaufträge, in denen wir in PKW unterwegs sind und unter Zeitdruck Checkpunkte abfahren müssen. Damit enden allerdings die Ähnlichkeiten mit **GTA**, denn mehr als die Fahrmissionen und den Warenhandel hat **Big Mutha Truckers 2** nicht zu bieten. Zu Fuß sind wir nie unterwegs, und ein freies Erkunden der (relativ mickrigen) Spielwelt ist zwar möglich – aber relativ sinnlos, da es nicht viel zu entdecken gibt.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS



Experte für Rennspiele

Keep on Truckin'? Würde ich ja gerne ...

Big Mutha Truckers 2 sieht gut aus, spielt sich gut und fährt sich gut, aber nach einer Stunde habe ich alles gesehen und arbeite nur noch die immer gleichen Routen ab, bis die Kasse voll ist. Gähn!

Zu blöd, dass die Entwickler das originelle Szenario nicht zu einem wirklich komplexen Spiel ausgebaut haben. Was bleibt, ist ein ziemlich müder Abklatsch der GTA-Serie, der inhaltlich ähnlich umfangreich ist wie ein größerer Strang von Nebenmissionen in San Andreas oder Vice City.

Meine Wertung **68**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

Vertruckte Steuerung

In der Klischee beladenen Hinterwäldlerwelt von Big Mutha Truckers 2 fühle ich mich viel wohler als im oberpeinlichen Gangsta-Ghetto von GTA. Dann habe ich eben nur fünf, sechs Stunden Spaß statt 100 – na und?

Den überschaubaren Umfang kreide ich der Truckraserei nicht an. Eher schon die mitunter schwammige Lenkung. Vor allem die PKWs fahren sich wie Enten auf Glatteis.

Meine Wertung **71**

BIG MUTHA TRUCKERS 2



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (12 Seiten, als PDF)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Rennspiel
Entwickler/Publisher	Eutechnix/DTP
Webseite	www.bigmuthatruckers2.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- gelungenes Truck-Fahrgefühl
- guter Soundtrack im GTA-Stil

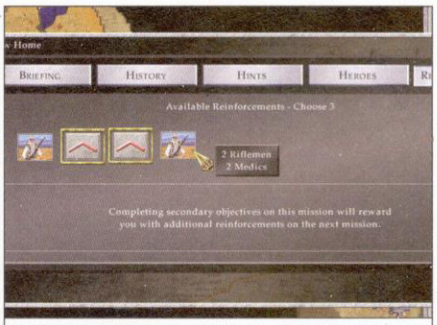
KONTRA
- Spielwelt zu klein
- auf Dauer monotoner Spielablauf
- schlecht übersetzte Bildschirmtexte
- PKW fahren sich zu nervös

SASCHA GLISS	68
RÜDIGER STEIDLE	71

Durchschnitts-Wertung der Tester: **70**



Gleich zu erkennen: Das **dicke Geschütz** rechts auf der Brücke hat Veteranenstatus, sein kleiner Bruder daneben noch nicht. Solche erfahrenen Truppen wandern mit in die nächste Mission.



Dröge Hülle, starker Inhalt: Nach Einsätzen **befördern** wir Truppen oder kriegen neue.



Auf der Flucht vor Napoleon hat Zar Alexander Polen erreicht. Schnell **reparieren**!

EMPIRE EARTH 2 THE ART OF SUPREMACY

Neun Monate nach Empire Earth 2 kommt ein Addon auf die Welt. Lohnt sich die Nachwuchs-Anschaffung?

Empire Earth ist wie **Civilization** auf Speed: Echtzeit-hektisch kämpfen wir uns durch die Jahrtausende, mit Keulenschwingern, Gewehrschützen, irgendwann mit Gleitbombern und Kampfrobotern. Auch das neue Addon **Art of Supremacy** spannt den historischen Bogen weit. Drei Kampagnen mit je fünf Missionen gibt's: Ägypten um 2180 vor Christus, Russland von 1805 bis 1813 (ah, Napoleon!) sowie ein dezent abgedrehter Feldzug in Afrika, von 2037 bis 2039. Abgedreht, weil wir hier Löwen abwehren müssen, die uns ein böser Industriegigant auf den Hals hetzt. Oder eine Herde Kühe durchs Feindgebiet schleusen sollen. Wohlgemerkt, rund 30 Jahre in der Zukunft ...

Dicke Dinger

Schön: Während einer laufenden Mission können wir einzelne Einheiten befördern, sobald sie genug feindliche zerlegt haben. Und solche Elite- oder Veteranentruppen kriegen keine winzigen Symbole verpasst, sondern wachsen selber: Ein Veteranengeschütz ist dann überdimensional groß. Das sieht zwar nach Comic aus, hilft im Gewusel aber ungemein.

Ist aber auch dringend nötig: Wie im Hauptprogramm stehen wir ständig unter Feuer, von überall her dreschen Gegner auf uns ein. Zum Glück ist das Addon aber nicht mehr so unfair schwer. Zumal wir für erledigte Nebenziele (etwa alle Kühe gerettet) vor der jeweils nächsten Mission neuerdings Extratruppen oder -beförderungen bekommen.

Flache Dinger

Unschön: Optisch hinkt das Addon aktuellen Titeln um Jahrhunderte hinterher – vor allem **Age of Empires 3**. Die Einheiten wirken zweidimensional, die Landschaften platt. Und drumrum? Hässliche Standbilder bereiten uns auf den nächsten Einsatz vor. Bah!

Martin Deppe

MARTIN DEPPE



Experte für Strategiespiele

Ungepflegte Hektik

Warum denken sich Entwickler spannende Kampagnen, Missionen, Nebenaufgaben aus – um sie dann so lieblos zu präsentieren? Da decke ich eine Verschwörung auf, Verbündete werden angegriffen, und ich ... ich bekomme ein grauweißes Textfenster vorgesetzt. Hallo, selbst Windows-Fehlermeldungen haben mehr Farben!

Froh bin ich über den Schwierigkeitsgrad: Die Einsätze sind jetzt gut schaffbar, wenn auch immer noch schwierig. Denn zur Ruhe kommen Sie beim Addon nicht – dafür ist ständig zu viel los.

Meine Wertung **73**

SIMON FISTRICH



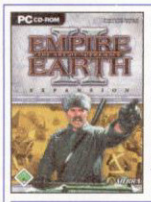
Experte für Strategiespiele

Danke, ich hab' schon!

Sicher, bei Empire Earth lagen die Stärken schon immer eher unter der Haube. Die paar neuen Features des Addons rechtfertigen aber kaum die furztrockene Präsentation. In Zeiten eines Age of Empires 3 erwarte ich einfach deutlich mehr, damit mich ein Echtzeit-Strategiespiel langfristig fesselt. Art of Supremacy ist kein richtig übles Spiel, aber in etwa so aufregend wie der Musikantenstadl.

Meine Wertung **65**

THE ART OF SUPREMACY



	Multiplayer Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (10 Spieler) Internet (10 Spieler)
	Ausstattung 1 CD, Handbuch (36 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Echtzeit-Strategie-Addon
Entwickler/Publisher	Mad Dog/Vivendi
Webseite	www.empireearth2.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	24. Februar 2006
Schwierigkeit	7 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600 Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,5 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,2 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 6800	CPU 3,0 GHz RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO

- viele Nebenaufgaben ...
- ... die auch gleich belohnt werden
- (simples) Beförderungssystem
- komplex, aber nicht kompliziert

KONTRA

- altbackene Grafik
- hässliche Zwischen»sequenzen«

		Durchschnitts-Wertung der Tester
MARTIN DEPPE	73	69
SIMON FISTRICH	65	



Ein minimales **Baumenü** mit kleinen Buttons erschwert den Bau unseres Gefängnisses.



Um Platz zu schaffen, reißen wir **Gebäude** ab; dafür bekommen wir aber kein Geld.



Mit der **Überwachungskamera** können wir in die Gebäude schauen. Wenn wir mit der rechten Maustaste auf eine Person klicken, werden uns Daten wie Haftjahre und Bandenzugehörigkeit gezeigt.

PRISON TYCOON

Schlafen, schuften und prügeln – das Leben als Knacki ist sooo lahm. Ändern Sie was! Werden Sie Knastchef!

In der Wirtschaftssimulation **Prison Tycoon** geht's hinter den schwedischen Gardinen zur Sache. In 14 Missionen sowie im freien Spiel zeigen Sie, wer das Sagen im Sträflingslager hat. Als neuer Knastchef dürfen Sie in den Missionen vom Staat gestellte Auflagen erfüllen. Zum Beispiel heruntergewirtschaftete Anlagen wieder aufmöbeln oder den harmlosen Knast für Schlägerjungs zum Hochsicherheitstrakt für Massenmörder umbauen. Im freien Spiel hingegen suchen Sie sich eins von drei Grundstücken aus und bauen das Gefängnis Ihrer Wünsche auf.

Rackern für den Chef

Die Knastbrüder sind in unserem schmucken Staatshotel mit den unterschiedlichsten Dingen zugange. Für die Vielfalt der Beschäftigungsmöglichkeiten sorgen wir zu Genüge: Mit dem Geld, das wir vom Staat bekommen, richten wir die Kantine ein und bauen ein Heimkino in das Freizeitzentrum.

Um wieder ein bisschen der ausgegebenen Kohle reinzuholen, bauen wir Werkstätten, in denen Häftlinge Geld für uns verdienen. Am Ende eines jeden Tages nehmen wir Einsicht in diverse Sträflingsakten und entscheiden nach Anzahl der Schlägereien und abgesessener Haftjahre, ob wir den Knacki entlassen oder nicht. Und wir sehen, ob wir der Erfüllung unserer Mission ein Stückchen näher gekommen sind – der Tag vergeht nämlich auch auf hoher Geschwindigkeit äußerst langsam, was auf die Dauer langweilig ist und die Erfüllung unserer Aufgaben in unerreichbare Ferne rückt.

Minimalgrafik

Die spannende Idee von der Leitung eines Gefängnisses geht vor allem in der haarsträubenden Grafik unter. Um unseren Job richtig zu machen, müssen wir Mini-Buttons absuchen, um die Statistiken für Einnahmen und Häftlingszahl zu finden. Außerdem verleidet auch die detailarme Darstellung unseres Knastes den Spaß. Ein näheres Heranzoomen an die winzigen Bewohner ist eh kaum möglich, da das Programm sehr schwerfällig auf unsere Steuerungsbewegungen reagiert.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Ohne Moos nix los

Das ist mal ein etwas anderer Tycoon, beruht aber auf den gleichen Zielen wie jeder andere auch: Gebäude bauen, sich um die Leute kümmern, Geld kassieren. An letzterem Punkt hapert's aber, weil die Häuser mehr kosten, als meine Häftlinge wieder einnehmen. Dadurch konzentriere ich mich mehr auf Bedürfnisse wie Unterhaltung und Freizeitgestaltung.

Die karge Optik vermiest mir allerdings den Spielspaß, muss ich doch zehn Zentimeter vom Bildschirm entfernt hocken, um alle Optionen zu finden.

Meine Wertung **41**

GEORG VALTIN



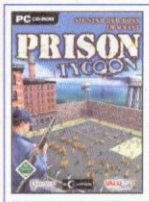
Experte für Strategiespiele

Stoppt den Tycoon-Wahn!

Okay, die grundlegende Spielmechanik einer Wirtschaftssimulation habe ich wieder erkannt. Ansonsten macht das Spiel aber so ziemlich alles falsch: langweilige Missionen, umständliche Bedienung, hässliche Grafik, nervige Übersicht. Abgesehen davon ist das Szenario einfach nicht für so ein Spiel geeignet; Tycoon-Fans greifen besser zu einer der zahlreichen Alternativen.

Meine Wertung **31**

PRISON TYCOON



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (10 S. html-Dokument)
Sound	Stereo
Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler/Publisher	Valusoft/Frogster Interact.
Webseite	www.frogster-interactive.de
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufen; leicht
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 2	CPU 800 MHz RAM 256 MB
Auflösung 1.280x960 Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,0 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024 Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,4 GHz RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	3
Steuerung	3
Multiplayer	–

PRO

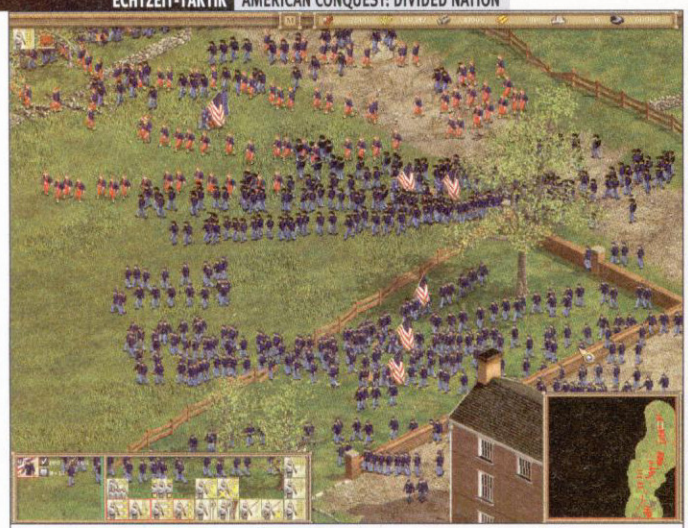
- ungewöhnliches Szenario
- große Auswahl an Freizeitmöglichkeiten
- Erziehungsmaßnahmen

KONTRA

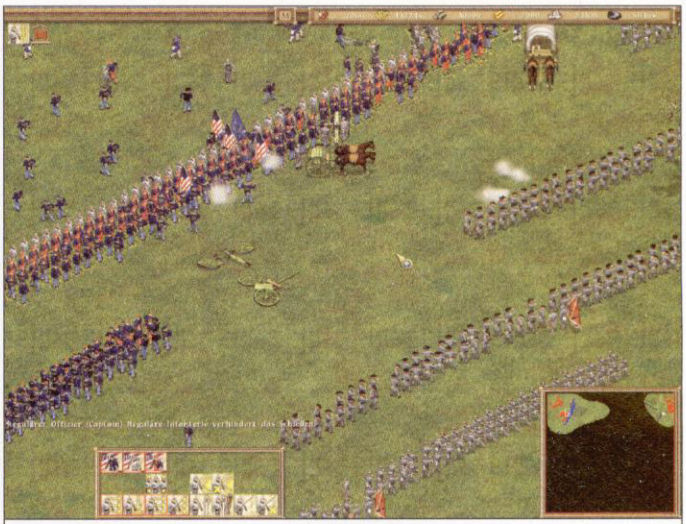
- karge Grafik
- träge Steuerung
- läuft zu langsam

SUSANNE BRAUN	41
GEORG VALTIN	31

Durchschnitts-Wertung der Tester: **36**



Vor der Schlacht: Viel Spaß beim Sortieren der Hundertschaften! Die Standard-Aufstellungen taugen auf keinen Fall zum Gefecht.



Wenn solche **Truppenmassen** kollidieren, bleibt nur selten Zeit für taktische Finessen. Deshalb ist der Verteidiger stets im Vorteil.

AMERICAN CONQUEST DIVIDED NATION

American Conquest ist für Massenschlachten bekannt. Der Ableger setzt einen drauf – und übertreibt maßlos.

Bei **Divided Nation** handelt es sich weder um ein Addon, noch um einen waschechten Nachfolger zu **American Conquest**. Denn einerseits läuft es zwar ohne Hauptprogramm, andererseits bauen die frischen Szenarien und Einheiten auf das technische Grundgerüst des Originals. Anders als der Titel vermuten lässt, konzentriert sich **Divided Nation** nicht allein auf den Bürgerkrieg zwischen Nord- und Südstaaten, sondern geht in seinen neun Einzelszenarien und ebenso vielen Kampagnen (mit jeweils einer Handvoll Einsätze) auch kurz auf den Unabhängigkeitskampf gegen die Engländer und den bewaffneten Aufstand der Texaner gegen die Mexikaner ein.

Unsortiert und fern der Heimat

Egal, an welcher Front gerungen wird, herausragend sind vor allem die schier unglaublichen Truppenmassen. Eine typische Feldschlacht in **Divided Nation** läuft folgendermaßen ab: Die ersten zehn Minuten marschieren tausende von Soldaten auf: Reiter, Musketenschützen, Grenadiere, alle säuberlich aufgereiht in Formationen zu je zirka 50 bis 100 Mann. Dazu gesellen sich Dutzende Geschütze, kleinere Spähtrupps, Offiziere. Die folgenden zehn bis 20 Minuten verbringen wir damit, das Chaos zu sortieren. Marschgliederung in Angriffsformation ändern, zur Front ausrichten, Nahkämpfer weiter vorne einreihen, Gewehrschützen nach hinten, Kanonen aufbauen, Munitionswagen anfordern.

Chaotische Kämpfe

Gefühlte 200 Mausklicks später setzt sich der ganze Tross endlich in Marsch. Sobald es allerdings zur Feindberührung kommt, macht sich erneut Chaos breit. Manche Truppen brechen in Panik aus und fliehen vor dem Feind, andere stürzen sich mitten ins Getümmel und verheddern sich im unentwirrbaren Kuddelmuddel, wieder andere gehen schon irgendwo auf dem Weg verloren – genau wie unser Überblick.

Weder die frei regulierbare Spielgeschwindigkeit noch die Pausenfunktion schaffen Abhilfe. Die Pausenfunktion, weil sie keine Routen oder Zielmarkierungen kennt – welche Abteilungen bereits Befehle erhalten haben und welche nicht, können wir nur erahnen. Und wenn wir die Spielgeschwindigkeit runterdrehen, müssen wir in Kauf nehmen, dass auch die Scrollrate der Karte sinkt.

Glücklicherweise muss man sich nicht auch noch mit Basisbau und Rohstoffsammeln herumschlagen. In den meisten Einsätzen ist das Truppenkontingent fest vorgegeben. Nur in einzelnen Missionen lassen sich Lazarette oder kleinere Lager errichten.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE

Experte für Strategiespiele



Totaler Kontrollverlust

Es gibt eine Handvoll Szenarien bei Divided Nation, die machen ansatzweise Spaß. Und die haben alle eines gemeinsam: Die Truppenzahl ist überschaubar. Bei Gettysburg oder Manassos bin ich völlig überfordert – wie soll ich denn 5.000 Mann in Echtzeit Befehle erteilen?

Schon allein die Bewegungen zu koordinieren, ist eine Sisyphusarbeit – für Feinheiten wie Einheitenverhalten oder verschiedene Formationen bleibt da schlicht keine Zeit mehr. Divided Nation ist nur was für extrem leidensfähige Hobby-Generäle.

Meine Wertung **33**

DAVID BERGMANN

Experte für Strategiespiele

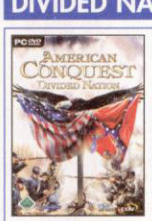


Schwerstarbeit

Bildschirmfüllende Massenschlachten – klingt eigentlich nach Spaß. Aber nicht hier, denn durch das grausige Interface mit seinen mickrigen Icons verliere ich ständig die Kontrolle ... als wäre das Schlachtfeld mit Myriaden identischer Pixelmännchen nicht schon chaotisch genug. Divided Nation ist ein Spiel für Genre-Fans, die arbeiten statt spielen wollen. Und ich gehöre nicht dazu.

Meine Wertung **20**

DIVIDED NATION



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (82 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	Revolution of Strategy/CDV
Webseite	www.americanconquest.de
ca. Preis	35 Euro
Verkaufsstart	8. Februar 2006
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce	CPU 1,3 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Geforce 2	CPU 2,0 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.600x1.200	Grafikkarte Geforce 2	CPU 2,8 GHz RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	7
Steuerung	2
Multiplayer	4

PRO
- ausführliches Handbuch
- Kartengenerator und Editor

KONTRA
- unzureichende Bedienung
- zusammenhanglose Kampagnen
- sehr ähnliche Szenarien und Ziele
- sehr unübersichtlich

RÜDIGER STEIDLE	33
DAVID BERGMANN	20

Durchschnitts-Wertung der Tester: **27**

Jamba!
www.jamba.de

CHARTS

		real
1	Madonna - Hung Up (Chorus)	Sing2905
2	Sean Paul - Ever Blazin'	Sing2906
3	Chris Brown - Run It	Sing2907
4	Beyonce - Check On It	Sing2908
5	Eminem - When I´m Gone	Sing2909
6	Rihanna - If It's Lovin'	Sing2910
7	Tic Tac Toe - Spiegel	Sing2911
8	50 Cent - Window Shopper	Sing2912
9	Scooter - Apache Rocks The Bottom!	Sing2913
10	Bob Sinclar - Love Generation	Sing2914
11	James Blunt - You're Beautiful	Sing2915
12	Melanie C - First Day Of My Life	Sing2916

FUN SOUNDS

Aggro-Zwerg	Hit2470
Erotisch	Hit2471
Ey Alter Ey	Hit2472
Fußball Stadion	Hit2473
Geiler Hengst	Hit2474
Kiffer - Lachanfall	Hit2475
Nimm Ihn In Den Mund	Hit2476
Pussy Ist Dran	Hit2477
Sinnloses Monstergeplapper	Hit2478
V8 Motor	Hit2479

LÖSCHLOGOS[1]



Weg645 Weg646

EROTIK DOWNLOAD



Erotik725 Erotik726 Erotik727

VIDEOKLINGELTÖNE



B-Tight/Tony D./G-Hot Aggro Berlin Zeit	Video1150
Black Eyed Peas My Humps	Video1151
50 Cent Window Shopper	Video1152
Tokio Hotel Schrei	Video1153

HANDY SOFTWARE



Du kannst deinen Text als Laufschrift auf deinem Display ausgeben
Handy3365



Die neue coole Handy-Uhr mit drei verschiedenen Motiven
Handy3366



Die neue heiße Sexy-Handy-Uhr für dein Handy
Handy3367

Jamba SIM Prepaid Karte

- nur 9 Cent / SMS
- 10 Gratis Handy-Downloads (3 Klingeltöne, 5 Logos, 2 Spiele ➔ kein Abo!)
- Handyversicherung inklusive

- Keine Vertragsbindung
- Kein Mindestumsatz
- Keine Grundgebühr
- 0,25 €/Min. in alle deutschen Netze rund um die Uhr
- Einmalige Startgebühr 19,95 € inkl. 10,00 € Startguthaben

UND SO BESTELLST DU:
SIM44 an 3 33 33
01805-200200*
www.jamba-sim.de

* 0,12 Euro/Min aus dem Festnetz der Deutschen Telekom AG

HANDYBILDER



HANDY THEMES



Theme815 Theme816 Theme817 Theme818

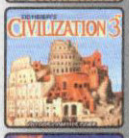
HANDY SPIELE



Das realistischste Weltkriegsspiel, das es je auf einem Handy gab...
Spiel1895



Performe die richtigen Dance Moves und fordere die anderen heraus
Spiel1896



Spiel dieses legendäre Strategiespiel auf deinem Handy
Spiel1897



Du bestimmst die Zukunft deines Vereins
Spiel1898



Triff beim Schleudern so viele Hindernisse wie nur möglich
Spiel1899



Tune dein Auto, bereite es vor und los geht`s zur Rennstrecke
Spiel1900

ANIMIERTE HANDYBILDER



Mobil5910 Mobil5911 Mobil5912 Mobil5913

1 sende Bild8395 an 2 **33333*** 3 downloaden 4 und erhalte

In allen Netzen verfügbar 9222 (SFr 9,90)

Im Monat (Sparabos) 4,99€

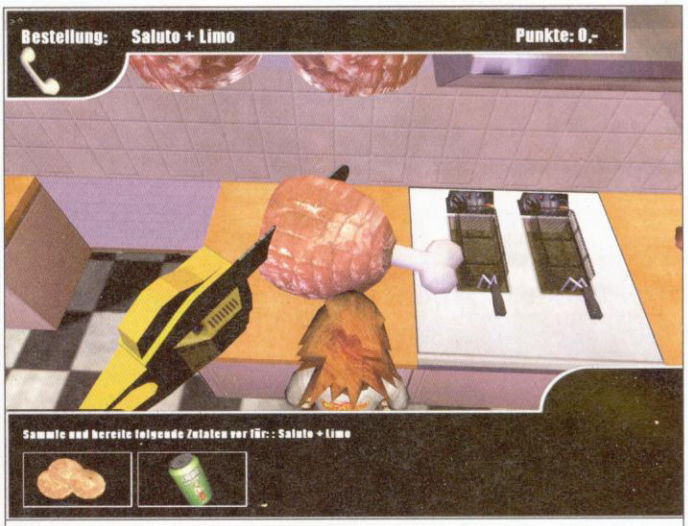
Real/Videoklingeltöne	Guthaben: 3 Töne + 15 Logos + Musiknews+ WAP-Inhalte + 9 Software
Animierte Handybilder	Guthaben: 5 Stück
[1] Handybilder	Guthaben: 10 Stück
Fun Sounds	Guthaben: 5 Stück
Premium Spiele	Guthaben: 2 Stück
Themes	Guthaben: 4 Stück
Software	Guthaben: 2 Stück
Erotik Download	Guthaben: 2 Stück

* jeweils pro Monat als Guthaben jeweils zzgl. 1 SMS pro Ton/Fun Sound/Handybild/Animiertes Handybild/Spiel/Theme/Software/Erotik Download (+ Transport). Abruf der Produkte über SMS, Internet (www.jamba.de) oder wap (wap.jamba.de). Abrechnung über Mobilfunkanbieter. Es gelten die SMS/WAP/GPRS/UMTS-Verbindungspreise des Mobilfunkanbieters. Kündigung der Sparabos jederzeit zum Monatsende per SMS mit „stopcool" an 33333 (€ 0,20/SMS). Tel: 0180-5554890 (€ 0,12/Min). Es gelten die AGB der Jamba! GmbH, abrufbar und speicherbar auf www.jamba.de. Nutze dein Guthaben und sende „Liste" an 33333*. Mindestalter 16 Jahre. Handytypen & AGB auf www.jamba.de

Real Music Handyinfo: Nokia: 3200, 3220, 3650, 6600, 7650; Siemens: C65, M65, S65; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: K500i, K700i; Motorola: V525, V600 **Fun Sounds Handyinfo:** Nokia: 3200, 3220, 3650, 6600, 7650; Siemens: C65, M65, S65; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: K500i, K700i; Motorola: V525, V600 **Videoklingeltöne Handyinfo:** Nokia: N-Gage (QD), 3650, 3660, 6260, 6600, 6630, 6670, 7610, 7650 **Handybilder Handyinfo:** Nokia: 3510i, 6100, 6230, 6610, 7250(i); Siemens: CF62, MC60, M55; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: T610, T630; Motorola: V525, V600 **Animierte Handybilder Handyinfo:** Nokia: 3100, 3650, 6230, 6600, 6630, N-Gage; Siemens: A60, M55, S55, S65, SL65; Samsung: E700, E800, X600; Sony Ericsson: T610, T630, K700i; Motorola: V525, V600, V620 **Spiele Handyinfo:** Nokia: 2650, 3100, 3650, 6230, 6600, 6681, 7650, N-Gage QD; Sony Ericsson: K700i, Z1010 **Themes Handyinfo:** Motorola: A630, E380, V220, V600, V80; Nokia: 3220, 6600, 7610, 7270; Siemens: S65, C65, SL65; Sony Ericsson: T630, K500, S700, P900, Z1010 **Software Handyinfo:** Motorola: C650, E1000, V550, V635; Nokia: 2650, 3220, 6230i, 3510i, 5100, 6680, 7270, 7650, 8800, N-Gage (QD); Sagem: V55, V65; Samsung: D410, E720, P700, E810; Sharp: GX10, GX30, TM200; Siemens: C65, SL65, S65, SX1; Sony Ericsson: K300i, K700i, Z1010, V800 **Erotik Download Handyinfo:** Nokia: 2650, 3100, 3650, 6230, 6600, 6681, 6820, 7650, N-Gage QD; Motorola: V500, V800; Samsung: SGH-P400, E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010, T610, Z600; **weitere Handys und Infos auf www.jamba.de**



Da geht Schmitz' Katze ab: Wenn Sie es eilig haben, können Sie die **Lachgaseinspritzung** aktivieren, die glücklicherweise nie leer wird.



Brüller: Der übergroße Schinken wird mit der Motorsäge zerkleinert. Wenn wir alle **Zutaten** eingesammelt haben, liefern wir die Pizza aus.

CALL A PIZZA DUDE



Bissige Hunde, verärgerte Autofahrer und geizige Kunden machen Ihnen das Pizzalieferantenleben schwer.

Wenn wir auf einer Spielepackungsrückseite »Mehr als 10 Pizza-Zutaten!« lesen, dann erwägen wir eher aus dem nächsten Erdgeschossfenster zu springen, als das Spiel auf unserer Festplatte zu installieren. Doch wegen der versprochenen »schnellen Jump-and-Run-Action« sind wir wieder zurückgeklettert, um die »aufregenden Rennabenteuer« von **Call a Pizza Dude** zu erleben. Ganz ehrlich: Wir hätten springen sollen!

Rasante Lieferung

Call a Pizza Dude vereint Zutatensammeln und Pizzaausliefern unter Zeitdruck. Klingt ganz spannend, ist es aber nicht: Die Zutaten liegen aufgereiht in der Pizza-Küche, kein Problem also, sie zu finden. Übrigens sind es auch nur sieben Zutaten, denn mit Pommes oder Limonade können wir schließlich keine Pizza belegen.

Die Auslieferungsorte zu erreichen ist schon schwieriger. Vor allem wegen der schwammigen Steuerung von Pizza-Girl Kimberly oder Pizza-Dude Kevin. Ja, wir können nämlich zwischen zwei Charakteren wählen, einer polygonärmer als der andere.

Der Dude ist mit einem Quad unterwegs, die Pizza-Biene mit einem Roller. Mit den Vehikeln tuckern wir nicht nur im Schritttempo durch die Straßen, sondern dürfen sogar eine Lachgaseinspritzung nutzen – so gehen die Knatterkisten ab wie eine Rakete.

Dreimal Margherita, bitte

Der Arbeitstag eines Pizza-Lieferanten sieht in **Call a Pizza Dude** wie folgt aus: Wir nehmen die Bestellung auf, sammeln die Zutaten, dann liefern wir aus. Damit das nicht zu einfach wird, läuft zu jedem Auftrag ein Timer ab. Wenn Sie die Pizza zu spät liefern, ist das Spiel vorbei.

Weitere Behinderungen sind Abgründe, über die Sie springen müssen. Dummerweise ist das Bergaufläufen mit Dude und Girl die reinste Qual: Die beiden kommen kaum vom Fleck, und wenn sie über einen Abgrund springen sollen, fallen sie oft runter.

Vorsicht: bissig!

Nehmen Sie sich vor Hunden in Acht. Die werden von den Kunden auf Sie gehetzt, damit sie die Lieferung nicht bezahlen müssen. Die Köter kleben dann so lange an Ihren Fersen, bis Sie wieder auf Ihrem Vehikel hocken. Wenn Sie zu lahm sind, dann beißen die Kläffer zu, wodurch Sie Lebensenergie verlieren. Theoretisch können Sie die Hunde angreifen – doch praktisch treffen Sie eh nicht. Also sollten Sie das Geld für die Lieferung einsammeln und wegrennen.

Fazit: Ob die Entwickler mit den Verkaufserlösen auch nur annähernd die Kosten für eine Pizza Quattro Stagioni wieder reinholen, steht in den Anchovis.

Susanne Braun

Susanne Braun



Expertin für Adventures

Selbst für Pizzafreaks unspannend

Pizza ist toll! Pizza ist klasse! Aber nicht die, die ich in diesem Spiel selber machen kann. Von der sehe ich nämlich nur die Zutaten, das war's. Auch die Auslieferung ist nicht spannend: Die Lage der paar Lieferadressen merke ich mir schon bei der dritten Pizza.

Und selbst meine unter zehn Jahre alten Neffen hätten an Pizza-Dude und -Girl kaum Freude, da einzig0 das Einhalten der Lieferzeit die kümmerliche Herausforderung ist. Die 15 Euro investiere ich lieber in eine echte Riesenpizza.

Meine Wertung 8

David Bergmann



Experte für Actionspiele

Anspruchslos und langweilig

Ihr Magen knurrt, Sie warten auf das erlösende Klingeln des Pizza-Boten? Vor lauter Hunger können Sie sich auf nichts anderes konzentrieren als das Warten? Dann sollten Sie Call a Pizza spielen. Für ein paar Minuten macht das stupide Lieferanten-Dasein nämlich Spaß. Sobald der Hunger gestillt ist, fallen Ihnen aber sicherlich ein Dutzend sinnvollere Beschäftigungen ein.

Meine Wertung 10

CALL A PIZZA DUDE



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (13 Seiten, PDF)

Sound: Stereo

Genre	Jump-and-Run
Entwickler/Publisher	Team6/Frogster
Webseite	–
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	3
Steuerung	2
Multiplayer	–

PRO
- knatterndes Quad mit Nitro
- knatternder Roller mit Nitro

KONTRA
- schwammige Steuerung
- keine wirklichen Herausforderungen
- detailarme Figuren
- nur sieben Pizzazutaten

Susanne Braun	8
David Bergmann	10

Durchschnitts-Wertung der Tester: **9**



Der **Spritzenwagen** ist unsere einzige Hoffnung gegen brennende Baumkronen.



Wasserbomber sind teuer, ersticken aber kleinere Feuer oft mit nur einem Überflug.



Arbeitsteilung im Feuer: Während unser Fußvolk die Flammen bekämpft, heben wir mit dem Bulldozer einen Brandschutzgraben aus, um das Feuer »einzusperren« und die Hütten zu schützen.

WILDFIRE

Zündeln verboten! Als furchtloser Einsatzleiter retten Sie in Wildfire den Wald vor dem sicheren Flammentod.

Verkehrte Spielwelt: Die meisten Echtzeit-Strategietitel erwarten von uns, dass wir möglichst viel kaputt machen. In **Wildfire** läuft der Hase genau anders herum. Hier schlüpfen wir eben nicht in die Uniform irgendeines Generals, sondern koordinieren als Brandmeister die Einsätze der amerikanischen Waldfeuerwehr.

Vertrautes Werkzeug

Ungewöhnliches Szenario, konventionelle Steuerung: Wir dirigieren unsere Mannen per Mausklick, wählen mehrere Einheiten mit dem Auswahlrahmen und drehen und zoomen fleißig die 3D-Landschaft. Echtzeit-Veteranen fühlen sich also schnell heimisch, auch wenn wir auf klassischen Basisbau verzichten müssen. Wir rekrutieren neue Löschtrupps und schweres Gerät (Bulldozer, Löschflugzeuge, usw.) in unserem Lager. Gemeinerweise müssen wir alle Einheiten bezahlen, und da für jeden Auftrag ein fixes Budget vorgegeben ist, entscheidet oft schon die Wahl der Ausrüstung über Sieg (Feuer gelöscht) oder Niederlage (Wald ausgelöscht).

Statt einer Kampagne gibt es relativ zusammenhanglos aneinander gereihte Einsätze und zufällig generierte Missionen. Der Ablauf ist jedoch immer gleich: Zu Beginn eines Auftrags bricht irgendwo auf der 3D-Landkarte ein Feuer aus. Das müssen wir löschen, bevor eine bestimmte Fläche Land verkokelt ist. Manchmal müssen wir zusätzlich Objekte wie etwa einen Zeltplatz vor den gierigen Flammen schützen.

Wasserbomber oder Feuerspringer?

Wie löscht man am PC ein Feuer? Ganz einfach: Wir können mit Männern und Maschinen per Mausklick die Flammen löschen, Gräben ausheben oder Brandschneisen schlagen. Dabei spielen aber auch die Art des Feuers, das brennbare Material in der Umgebung und das Wetter eine Rolle. So sind etwa einfache Feuerwehrleute gegen brennende Baumkronen machtlos, können dafür aber per Kettensäge den Wald roden und so dem Feuer die Nahrung abschneiden.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS



Experte für Strategiespiele

Das weckt den Retter in mir!

Klasse: Endlich ein Echtzeit-Strategiespiel, das die ausgetretenen militärischen Pfade verlässt. Dafür verzeihe ich Wildfire auch den einen oder anderen Designpatzer wie etwa das reichlich fummelige Benutzerinterface.

Solche Mankos fallen dank der herausfordernden Missionen und den vielfältigen Möglichkeiten zur Brandbekämpfung aber nicht wirklich ins Gewicht. Und jetzt mal ganz ehrlich: Wohlüberlegtes Retten macht doch eigentlich auch viel mehr Spaß als tumbe Zerstörungsorgien, oder?

Meine Wertung **72**

FLORIAN STANGL



Experte für Strategiespiele

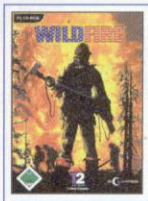
Kein Notfall, aber auch keine Heldentat

Schon Emergency 3 hatte ähnliche Probleme: Atmosphäre fehlt, stattdessen reizt allein das Katastrophenmanagement. Wildfire bietet allerdings weniger Vielfalt als der deutsche Konkurrent.

Dennoch hat die Feuerlösch-Taktik ihren Reiz, allerdings für mich nur ein paar Levels lang. Dann stört mich die Steuerung zu sehr, fehlt mir einfach die Abwechslung.

Meine Wertung **60**

WILDFIRE



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (35 Seiten als PDF)

Sound Stereo

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Cat Daddy Games/Frogster
Webseite	www.frogster-interactive.de
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480	Grafikkarte Geforce	CPU 800 MHz, RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,6 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.600x1.200	Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,4 GHz, RAM 512 MB

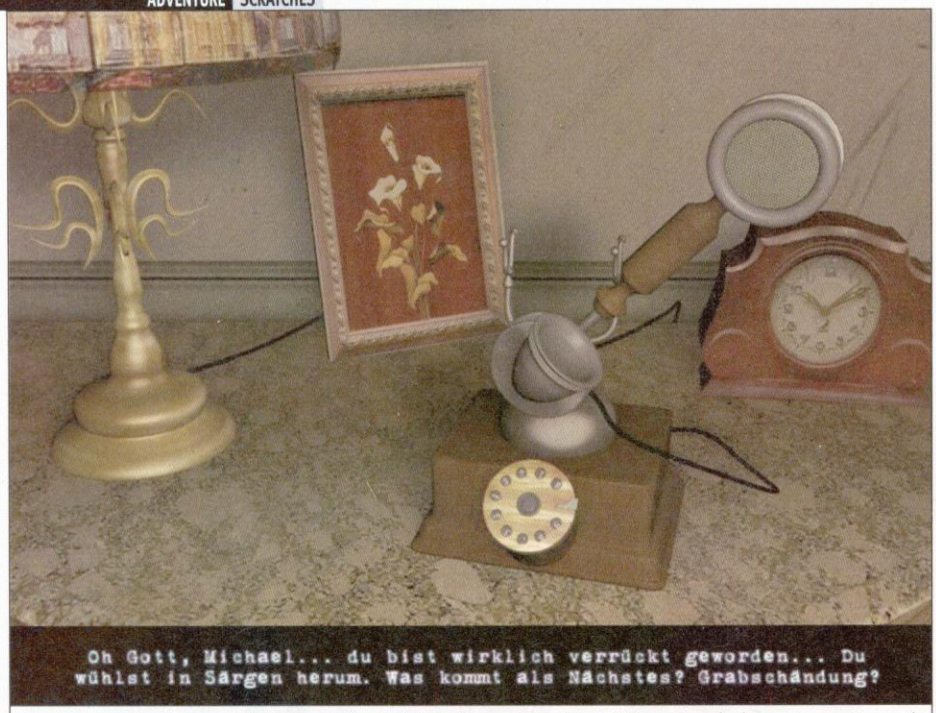
EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- originelles Szenario
- abwechslungsreiche, fordernde Einsätze
- schöne Hintergrundmusik

KONTRA
- schwaches Tutorial
- Interface nicht perfekt
- keine durchgehende Kampagne

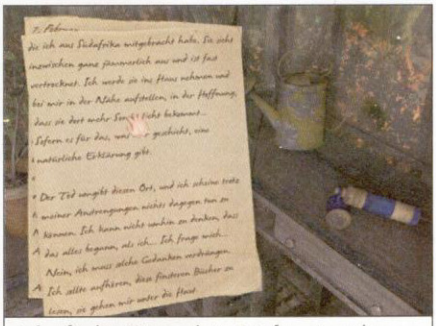
		Durchschnitts-Wertung der Tester
SASCHA GLISS	72	66
FLORIAN STANGL	60	



Unser einziges Kommunikationsmittel mit der Außenwelt ist das **Telefon**. So erhalten wir von Freund Jerry hilfreiche Tipps, falls wir im Spielverlauf mal nicht weiterkommen.



Das Ansehen der Bilder lohnt sich: Hinter diesem ist ein **Safe** mit einem Schlüssel.



Infos finden Sie auch in Briefen. Aus denen erfahren Sie, was im Haus geschehen ist.



SCRATCHES

Dieses Adventure ist nichts für schwache Nerven: Finden Sie heraus, was mit den Vorbesitzern Ihres neuen Heims passiert ist, und lernen Sie das Fürchten.

VOM AUSSTERBEN BEDROHT

Adventures, in denen man sich durch Bildschirme klickt und den Protagonisten nie zu Gesicht bekommt, werden immer seltener. Die Technik wirkt veraltet und das Dauergeklicke mit der Maus geht auf die Nerven. Außerdem finden viele Entwickler keine spannenden Ideen, um ihr Render-Adventure attraktiver zu machen. Dabei zeigt Scratches, dass es auch spannender und unterhaltsamer geht als etwa in Myst.

Mitten in der Nacht reißt uns ein beständiges Klopfen aus dem Schlaf. Woher kommt das Geräusch? Wir sind schließlich alleine in diesem Haus mitten in der Pampa. Der automatische Griff zum Lichtschalter bewirkt nichts, der Strom ist ausgefallen. Wir öffnen die Zimmertür, schleichen über den Gang, stehen schließlich vor dem Raum, in dem afrikanische Masken aufbewahrt werden.

Das Klopfen ist zu einem lauten Hämmern geworden, aber wir zögern. Wollen wir wirklich wissen, was hinter der Tür vor sich geht? Unsere Angst ist groß, doch die Neugier stärker. Also drehen wir am Türknauf. Plötzlich Stille. Kein Klopfen, keine Schritte. Langsam entspannen wir uns, alles scheint in Ordnung. Dann fällt unser Blick auf eine Vitrine, die nicht mehr an ihrem alten Platz steht. Ein Schauer läuft uns über den Rücken, als wir dahinter eine vernagelte Tür entdecken. Was verbirgt sie nur?

Geisterstunde

Im Render-Adventure **Scratches** übernehmen Sie die Kontrolle über Michael Arthate, einen angesehenen Horrorautoren. Er zieht sich in die Abgeschiedenheit des britischen Northumberlands zurück, um sein zweites Buch zu beenden. Sein Freund Jerry hat ihm das alte Haus gekauft, in dem unheimliche Dinge vor sich gehen. Merkwürdige Träume und kratzende Geräusche in der Nacht sind noch die harmlosesten Dinge, die Ihnen begegnen.

Dabei beginnt das Abenteuer ganz harmlos. Sie kommen auf dem verwahrlosten Grundstück an und schauen sich erstmal um. Das alte Haus wirkt von draußen zwar einladend, doch drinnen verbreiten die verlassenen Räume eine Atmosphäre wie der **Blair Witch**-Wald. Es ist düster, überall finden Sie Notizen eines Mannes, der scheinbar in der Einsamkeit verrückt geworden ist: Der verstorbene Vorbesitzer des Hauses, ein manischer Afrika-Fan, hält sich für verflucht. Und Sie erfahren, dass in dem Haus ein Mord geschehen ist!

Es gibt keinen Strom, keine Kerzen, Ihr Auto springt nicht wieder an, Ihr einziger Kontakt zur Außenwelt ist das altersschwache Telefon. Zu allem Überfluss zieht noch ein Sturm auf. Gefangen in dem gruseligen Gebäude bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als auf Spurensuche zu gehen, um den Grund für die mysteriösen Geschehnisse zu finden.

Die Lösung liegt im Detail

Wir bewegen uns in der Egoperspektive durch die detailliert gestalteten Räume und suchen genretypisch nach Objekten zum Mitnehmen. Die landen dann in unserem Inventar, das wir mit der rechten Maustaste öffnen. Wir finden auch viele Gegenstände wie Tagebücher, Briefe und Fotografien mit wichtigen Informationen, die wir aber nicht in unsere Tasche stecken können.

Eine typische Rätselkette: Eine Fotografie im ehemaligen Zimmer der Dienstmagd ist besonders wichtig, auch wenn es nicht so scheint. Darauf sind ein Küchenschrank und eine Vase zu sehen, und an der Wand hängt ein Schlüsselbrett. Eine nützliche Information, denn Jerry hat uns per Telefon geraten, im Keller nach den Sicherungen für den Strom zu schauen. Allerdings ist die Tür abgeschlossen.

Der Schlüssel auf dem Bild könnte der Richtige sein, um in den Keller zu kommen. Wir werfen also einen kurzen Blick in die Küche, stellen aber fest, dass der Schlüssel nicht an seinem Platz ist. Und die afrikanische Vase ist auch verschwunden. In der Hoffnung, das Objekt unserer Begier-



Unheimlich: Eines der **Zimmer** auf dem Grundriss haben wir noch nie gesehen.



Das Grusel-Haus von Außen – die vielen **Schauplätze** sind sehr detailliert gestaltet.



Diese kümmerlichen Überreste eines ehemaligen **Hausbewohners** geben uns mehr Aufschluss auf den Mord und die Dinge, die in den Gemäuern der viktorianischen Villa vor sich gehen.

de in dem Behälter zu finden, machen wir uns auf die Suche nach dem Gefäß und finden es schließlich in einem kleinen Flur. Da es zu dunkel ist, müssen wir aber noch den Vorhang aufziehen. Dann halten wir endlich den Kellerschlüssel in unseren Händen halten.

Her mit der Lupe

Die Rätsel in **Scratches** sind keine komplizierten Kopfnüsse, sondern lassen sich mit einfachem Kombinieren lösen. Die Schwierigkeit des Adventures liegt eher im Finden der benötigten Objekte aus. Ein kleiner Eisenhaken versteckt sich in einem Ziegelstein, ein Seil hängt am oberen Bildschirmrand – Sie sollten also immer die Augen offen halten und alle Zimmer und Schauplätze gründlich absuchen.

Da Sie nicht durch das Adventure gelotst werden, liegt die Entscheidung bei Ihnen, was Sie als erstes erkunden wollen. Manche Dinge müssen Sie aber tun, sonst kommen Sie im Spielverlauf nicht weiter. So können Sie zum Beispiel erst in die Stadt fahren, wenn Sie erfolglos nach Kerzen gesucht haben. Hilfreiche Tipps bekommen Sie am Telefon, wenn Sie Jerry oder Michaels Sekretärin Barbara anrufen; vor allem Kumpel Jerry weiß nützliches. Zusätzlich hilft Ihnen die Tipp-Funktion weiter: Wenn Sie die aktivieren, dann erhalten Sie Ratschläge, egal ob am Telefon oder von Michael selbst.

Lauscher auf!

Der argentinische Entwickler Nucleosys bezeichnet sein Erstlingswerk zu recht als »Psycho Mystery Adventure«. Dem Drei-Mann-Team ist eine gute Mischung aus Spannung und Knobelspaß gelungen. Vor allem, weil **Scratches** über die Spieldauer von etwa 15 Stunden ohne Blutvergießen auskommt, sondern auf unheimliche Geräusche, eine düstere Szenerie und spartanische Hintergrundmusik setzt. Zwar wird nur am Telefon gesprochen, doch die Synchronisation ist gut – nicht zuletzt wegen Marcus Off, der Michael Arthate spricht. Der Schauspieler ist dadurch bekannt geworden, dass er Johnny Depp in der deutschen Fassung von **Fluch der Karibik** seine Stimme lieh. Gekonnt lässt er die Persönlichkeitswandlung von Arthate real werden.

Trotzdem kann die gelungene Vertonung nicht über das große Manko hinwegtäuschen: Es fehlt schlicht ein animierter Held, dem wir seine Angst auch ansehen können. Und erst nach dem Durchspielen von **Scratches** sehen wir in der letzten Sequenz einen Charakter – den einzigen im ganzen Adventure. Das macht **Scratches** sehr steril. Immerhin fällt das Geklicke durch die unbelebten Bildschirme weniger negativ auf als etwa in **Das Geheimnis der vergessenen Höhle**.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Expertin für Adventures

Schockschwerenot!

Mich hat fast der Schlag getroffen, als ich ... nein, mehr verrate ich nicht, sonst ist ja die ganze Überraschung dahin. Tatsache ist aber, dass mich selbst der gruseligste Horror-Shooter noch nicht so erschreckt hat. Die düstere Atmosphäre kommt dank sparsam eingesetzter Musik und der gelegentlichen Geräusche sehr gut rüber.

Auch die Rätsel haben mir gefallen. Schade ist nur, dass ich Michael Arthate nie zu sehen bekomme – und mich nicht durch die Räume bewegen kann, sondern nur durch Bildschirme klicke.

Meine Wertung **78**

DAVID BERGMANN



Experte für Adventures

Steril, aber spannend

Ich mag keine 3D-Adventures mit sterilen Hintergründen und Diashow-Animationen. Scratches habe ich trotzdem durchgespielt. Weil die Kombinationsrätsel klasse sind, und weil Story und Sound siegen, wo die Grafik versagt: beim Erzeugen einer spannenden Atmosphäre.

Falls Sie Krimi-Fan sind und schon Still Life mochten, sollten Sie sich Scratches nicht entgehen lassen.

Meine Wertung **79**

SCRATCHES



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (12 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Adventure
Entwickler/Publisher	Nucleosys/Rondomedia
Webseite	www.scratchesmystery.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittelschwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 2	CPU 800 MHz, RAM 128 MB
Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,4 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,8 GHz, RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	8
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- düstere Atmosphäre
- spannende Geschichte
- viele Rätsel

KONTRA
- erst am Ende ist eine Person zu sehen
- nur wenige Gespräche
- Dauergeklicke durch die Bildschirme

SUSANNE BRAUN	78
DAVID BERGMANN	79

Durchschnitts-Wertung der Tester: **79**

POWER-ABO SIC



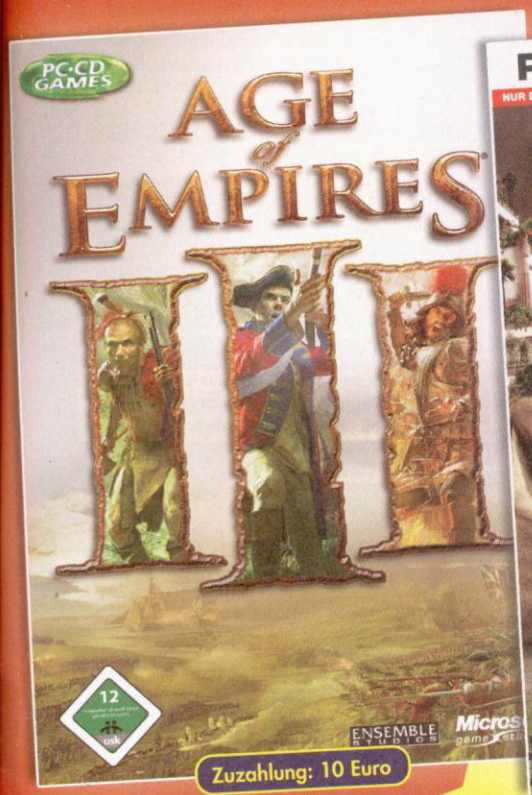
JETZT ZUGREIFEN!

Einen neuen Abonnenten für PC PowerPlay werben und kostenlos Blockbuster-Games abgreifen!

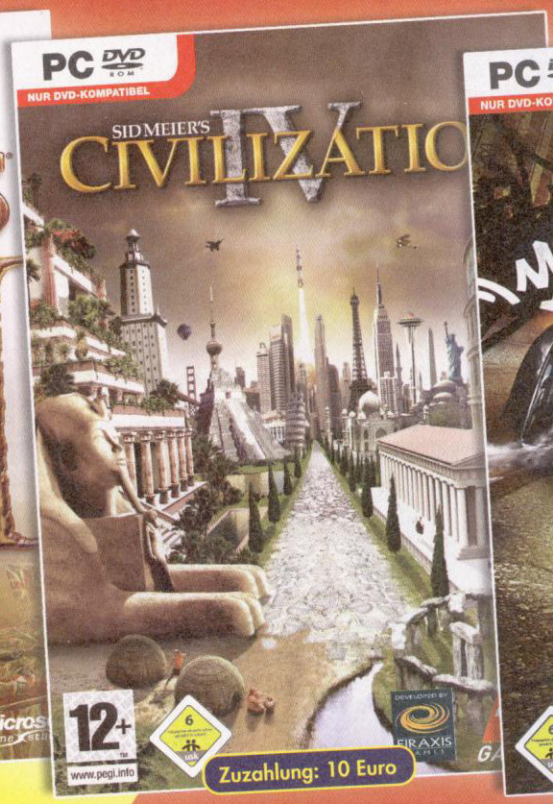
- **JETZT PREISVORTEIL SICHERN**
  Nur € 3,20 statt € 3,60 pro Ausgabe
- **KOSTENLOSE ZUSTELLUNG**
  Direkt zu Ihnen nach Hause
- **RANDVOLLE 8,5 GB-DVD**
  Jeden Monat mit 2 Vollversionen
- **PÜNKTLICH UND BEQUEM**
  In Ihrem Briefkasten

...ERN ...

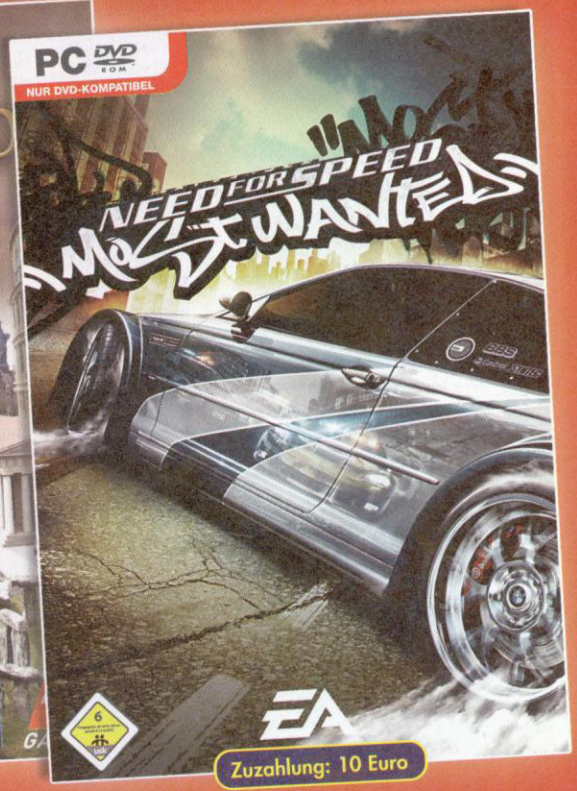
Power-Prämien



Zuzahlung: 10 Euro



Zuzahlung: 10 Euro



Zuzahlung: 10 Euro

EXTRA!

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



Karte ausfüllen, ausschneiden und 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 Bachdanovits
Abobetreuung: DataM Services GmbH, Fichtestr. 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.

- ☐ **DTM Race Driver 3** (ab 24.02.) Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Schlacht um Mittelerde 2** (ab 03.03.) Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Battlefield 2** Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Age of Empires 3** Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Civilization 4** Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **NFS 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.

PC0206

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

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

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.

AB DIE POST! Einfach Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:
PC PowerPlay Abo-Service,
c/o DataM-Services GmbH,
Postfach 9161, 97091 Würzburg



Wie teile ich mir die Kraft richtig beim **Langlauf** ein? Die Antwort: Bei Anstiegen und in der Ebene leicht überpacen, die verlorene Ausdauer erhalten Sie in der erholsamen Abfahrt wieder zurück.



Das Outfit »**Europa**« erhalten Sie, wenn Sie den Highscore in allen Disziplinen halten.



Ein **Medaillenspiegel** fasst das Ergebnis am Ende des Wettkampfs zusammen.

VIDEO

TORINO 2006

Die Olympischen Winterspiele in Turin sind ein sportlicher Höhepunkt in diesem Jahr. Die offizielle PC-Umsetzung ist die bisher beste ihrer Art.

GOLD AUS DEM NICHTS

Als erster Nicht-Skandinavier gewann der zu diesem Zeitpunkt unbekannte Deutsche Helmut Recknagel 1960 in Squaw Valley sensationell die Goldmedaille im Skispringen. Damit hatten auch die Offiziellen nicht gerechnet: Diese Leistung kam so überraschend, dass man bei der Siegerehrung nicht einmal eine Landesfahne hatte.



In den vergangenen Jahren ist es ja schon zur Tradition geworden, dass zu den Olympischen Spielen auch eine entsprechende PC-Umsetzung erscheint. Allerdings waren diese Titel zumeist eher mittelprächtige Produkte, bei denen die offizielle Lizenz wohl die fehlende Qualität kompensieren sollte. Dass es auch besser geht, zeigt **Torino 2006**, das offizielle Spiel zu den diesjährigen Winterspielen. Das ist aber nicht weiter erstaunlich, denn Entwickler 49 Games hat dank der **RTL Skispringen**- und **Ski Alpin**-Reihe bereits jede Menge Erfahrung mit Eis und Schnee. Aber auch andere Sportarten wie Eisschnelllauf, Rodeln und Langlauf werden glaubwürdig und unterhaltsam umgesetzt.

Für Alleskönner und Spezialisten

Torino 2006 bietet acht Sportarten, die sich in 15 Disziplinen aufteilen. Sie können die Spiele mit allen oder neun ausgewählten Wettkämpfen bestreiten. Außerdem haben Sie natürlich die Möglichkeit, Ihre Lieblingsdisziplinen zu einem individuellen Wettbewerb zusammenzustellen. Bevor Sie auf Medaillenjagd gehen, sollten Sie die Sportarten im Einzeldisziplin-Modus trainieren. Zwar sind die Leistungen der KI auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad recht einfach zu schlagen, doch völlig ungeübt sollten Sie nicht antreten. Insgesamt gibt es übrigens vier Schwierigkeitsgrade, wobei Sie den höchs-



Die alpinen Wettbewerbe **Abfahrt** und Super G sind die schnellsten Disziplinen. Trotzdem lassen sich die Athleten auch bei hohen Geschwindigkeiten gut steuern, ohne dass die Rennen zu einfach werden.

UNSERE BESTLEISTUNGEN

Abfahrt	1:38.54
Super G	1:10.77
Riesenslalom	1:29.39
Slalom	1:20.46
Skisprung (Normalschanze)	275,5
Skisprung (Großschanze)	280,5
Langlauf	3:07.87
Biathlon	3:49.20
Eisschnelllauf (500 m)	1:14.91
Eisschnelllauf (1.000 m)	1:13.27
Eisschnelllauf (1.500 m)	1:53.43
Bob (2er)	1:50.90
Bob (4er)	1:49.99
Rodeln	2:01.10
Nordische Kombination	3:07.50

ten erst als Belohnung für eine erfolgreich gemeisterte Aufgabe frei schalten müssen. Zu diesen Herausforderungen gehören beispielsweise ein perfekter Start mit dem Bob, das Erreichen einer bestimmten Geschwindigkeit beim Langlauf oder das Treffen aller Scheiben beim Biathlon. In den meisten Fällen erhalten Sie dafür speziell gestaltete Wettkampfkleidung für bestimmte Nationen oder schalten zusätzliche Länder wie Jamaika frei.

KLASSE UMGESETZT

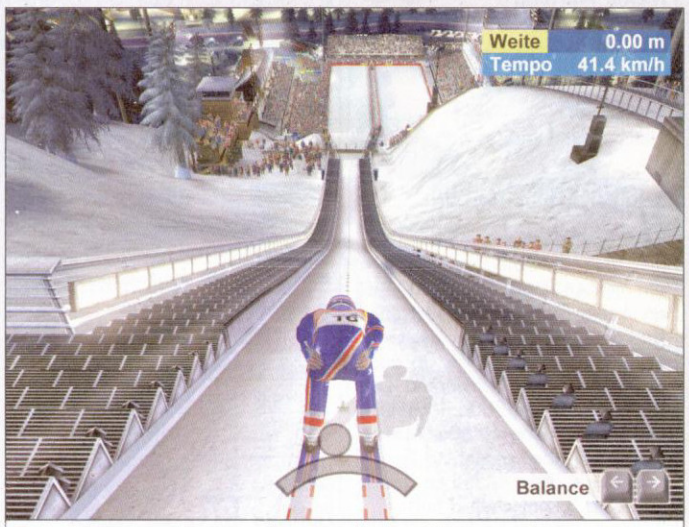
Torino 2006 versucht gar nicht erst, die einzelnen Sportarten realistisch zu simulieren. Trotzdem haben die Entwickler sie so gut umgesetzt, dass die Besonderheiten und typischen Merkmale gut rüberkommen. Ein gutes Beispiel dafür ist der Eisschnelllauf. Hier kommt es darauf an, nach dem Start eine hohe Geschwindigkeit zu erreichen und möglichst zu halten. Dafür müssen Sie die Skating-Schritte im vorgegebenen Rhythmus setzen, der sich in den Kurven natürlich ändert. Beim Skispringen stehen bei Absprung sowie Landung das Timing in der Anlaufspur sowie im Flug Fingerspitzengefühl zum Ausbalancieren im Vordergrund. Allerdings vereinfachten die Entwickler die Steuerung im Vergleich zu **RTL Skispringen 2006**, das ja eher Simulationscharakter hat.

Beim Rodeln und Bobfahren besteht Ihre Aufgabe darin, mit dosierten Steuerbewegungen die Kräfte möglichst optimal einzuteilen. Sie merken schon: Die Disziplinen fordern eine breite Palette an Fähigkeiten, und einige werden Ihnen besser liegen als andere – eben weil sie so unterschiedlich sind. Spaß machen sie aber alle.

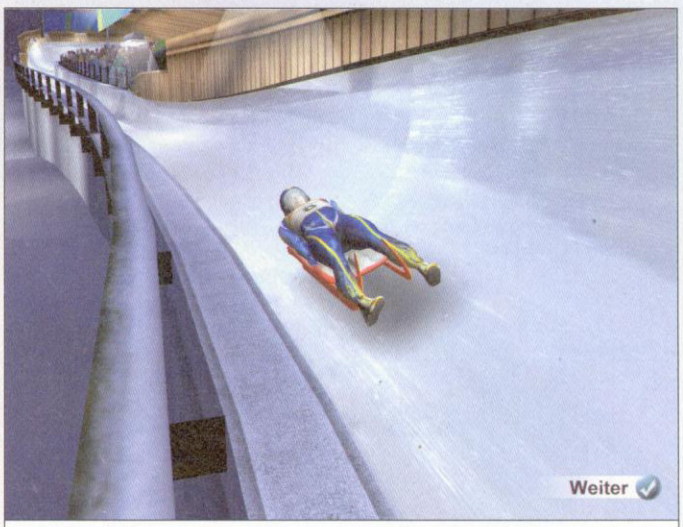
UNKOMPLIZIERT DURCH DIE TORE

Selbst die vier Disziplinen bei Ski Alpin unterscheiden sich zum Teil merklich voneinander, allerdings gleichen sich Abfahrt und Super G grundsätzlich aufgrund der ähnlichen Kurssetzung. Am anspruchvollsten ist Slalom. Der ist zwar größtenteils rhythmisch, hat aber einige tückische Stellen, an denen Sie die Stangen nicht so direkt anfahren können, da Sie sonst unweigerlich Torfehler begehen.

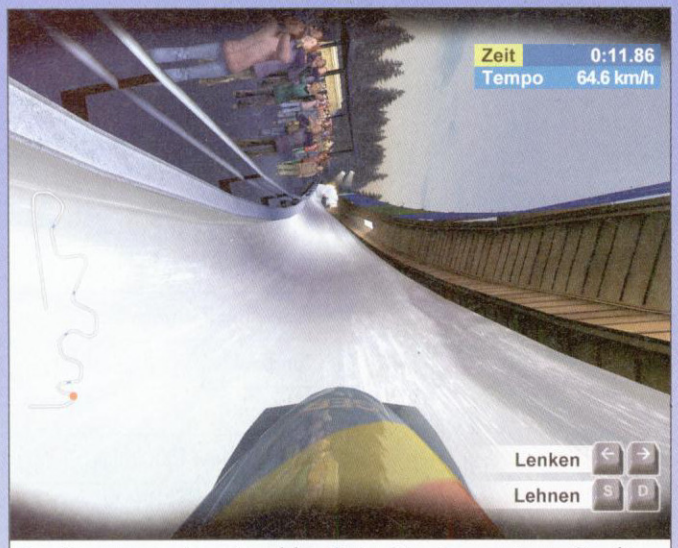
Fehler werden übrigens in allen alpinen Wettkämpfen mit Zeitstrafen geahndet, zu viele Patzer haben eine Disqualifikation zur Folge. Im Riesenslalom ist eine möglichst runde Fahrweise der Schlüssel zum Sieg. Besonders im anfänglichen Flachstück verlieren



Beim **Skispringen** kommt es hauptsächlich auf Timing und Fingerspitzengefühl beim Ausbalancieren in der Spur und im Flug an.



Zeitlupen lohnen sich vor allem beim Rodeln und Bobfahren, da Sie aus dieser **Kameraeinstellung** die Fahrlinie besser erkennen.



Das Programm zeigt, mit welchen **Tasten** Sie steuern müssen. Beachten Sie auch die hübschen Spiegelungen auf dem polierten **Bob.**

Sie bei zu starkem Aufkanten viel Zeit, die sich im Steilhang nicht mehr aufholen lässt. Insgesamt sind alle Strecken einerseits so einfach, dass jeder sie nach ein paar Probeläufen schafft. Andererseits gibt's aber einige Schlüsselstellen, an denen man die entscheidenden Zehntel herausholt. Einziger Kritikpunkt: Bei beiden technischen Disziplinen sind die zwei Durchgänge identisch, da hätten jeweils unterschiedliche Kurse mehr Spannung geboten.

Fehlendes Flair

Nennenswerte Defizite gibt es nur in Sachen Atmosphäre. So fehlt beispielsweise die Eröffnungsfeier, bei der das Olympische Feuer entfacht wird. Die Siegerehrungen zeigen lediglich die drei Erstplatzierten auf dem Treppchen; eine zeremonielle Medaillenübergabe mit den Nationalhymnen gibt's nicht. Da wäre mit der heutigen Technik und guten 3D-Engine deutlich mehr möglich gewesen. Apropos: Technisch macht **Torino 2006** insgesamt einen sehr guten Eindruck. Vor allem die realistischen Animationen haben uns gefallen, und auch die vielen kleinen optischen Gimmicks wie die Spiegelungen auf dem polierten Bob.

Die Kommentatoren erzählen zwar viel Wissenswertes zu den einzelnen Disziplinen, begleiten das Geschehen ansonsten aber mit recht allgemeinen und sich oft wiederholenden Sprüchen. Dafür sind die Soundeffekte vom Jubel der Zuschauer bis zum Kratzen der Schlittenkufen auf dem Eis durchgehend sehr gut.

Georg Valtin

TORINO 2006: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie ein leicht zugängliches Sportspiel mit guter Steuerung suchen

... wenn Sie viele unterschiedliche Disziplinen wollen

... wenn Sie ein kurzweiliges Spiel für mehrere Leute an einem PC suchen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie eine realistische Simulation der Wintersportarten suchen

... wenn Sie besonders viel Wert auf das olympische Drumherum legen

... wenn Sie direkt statt nacheinander gegen andere Menschen antreten wollen

... wenn Sie die Nordische Kombination für eine finnische Nahkampf-Variante halten





GEORG VALTIN

Experte für Sportspiele

Die Spiele fürs Wohnzimmer

Wie die Vorschauversion schon vermuten ließ, ist Torino 2006 die beste Umsetzung der Olympischen Spiele seit dem guten alten Winter Games für C64 aus dem Jahre 1985. Entwickler 49 Games präsentiert die Sportarten mit typischen Eigenheiten und setzt diese dann mit einer gut funktionierenden, einfach zu beherrschenden Steuerung um.

Atmosphäre fehlt

Abzüge gibt's in der B-Note für die mangelnde Atmosphäre. Torino 2006 ist eine Abfolge der Wettbewerbe, das olympische Drumherum fehlt aber. Dabei wäre es mit heutigen Mitteln kein Problem, eine Siegerehrung mit Nationalhymne zu machen, in der noch einmal kurze Ausschnitte des Wettkampfs gezeigt werden – so was gibt's im Fernsehen schon seit Jahren.

Meine Wertung **85**



DAVID BERGMANN

Experte für Sportspiele

Jagd nach den Highscores

Für mich ist das schönste an Torino 2006 die Jagd immer besseren Zeiten und Punktzahlen. Dank dieser Motivation kann ich mich stundenlang mit einzelnen Disziplinen wie Eisschnelllauf beschäftigen – vor allem, wenn die Kollegen meine Zeiten unterbieten.

Ich hätte es allerdings gerne etwas simulationslastiger gehabt, da mir die Steuerung insgesamt etwas zu einfach ausfällt.

Meine Wertung **80**



FLORIAN STANGL

Experte für Sportspiele

Schöner Achtungserfolg

Klar, Sportspiele machen fast immer mit menschlichen Gegnern am meisten Spaß. Torino 2006 ist da keine Ausnahme. Allerdings sind die Spitzenvertreter des Genres wie PES 5 oder NHL 06 auch alleine dauerhaft motivierend. Daher schafft Torino 2006 noch nicht den Sprung über die 80er-Marke. Wenn Sie aber genügend Sportbegeisterte Freunde haben, legen Sie ruhig 5 Pünktchen drauf!

Meine Wertung **79**



MIKKL GALUSCHKA

Experte für Sportspiele

Einsamer Kampf um die Spitze

Eins stört mich an Torino 2006 gewaltig: Von »den Wettkämpfen«, wie man die Spiele auch gerne bezeichnet, spürt man im Spiel wenig. Die paar Computergegner taugen nur als billige Staffage, eine Herausforderung oder gar echte Motivation stellen sie nicht dar. Und so spule ich einsam Disziplin um Disziplin ab und springe, laufe und skate weniger um knappe Siege denn um neue Highscores.

Mit ein paar Kumpels sieht die Sache wieder anders aus. Dann läuft Torino 2006 mit seiner durchdachten Steuerung zur Höchstform auf. Und ist damit trotz fehlender Innovation das beste seiner Art seit Accolades The Games: Winter Challenge von 1991.

Meine Wertung **77**

TORINO 2006



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (34 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	49 Games/Take 2
Webseite	www.49games.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU 1,2 GHz	
Grafikkarte Geforce 2	RAM 256 MB	
Auflösung 1.024x768	CPU 1,6 GHz	
Grafikkarte Geforce 4	RAM 512 MB	
Auflösung 1.280x1.024	CPU 2,0 GHz	
Grafikkarte Geforce FX	RAM 768 MB	

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO

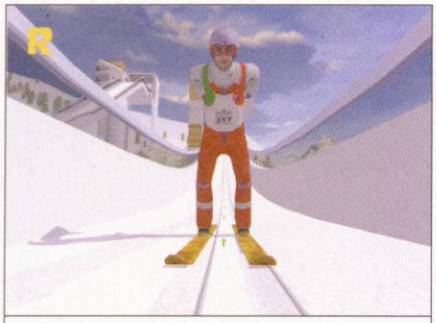
- einfache, leicht zugängliche Steuerung
- sehr gut umgesetzte Sportarten
- hübsche Grafik und Animationen
- 4 Spieler an einem PC

KONTRA

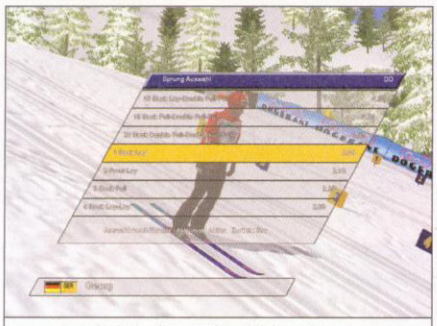
- fehlende Atmosphäre
- keine direkten Duelle gegeneinander

GEORG VALTIN	85
MIKKL GALUSCHKA	77
DAVID BERGMANN	80
FLORIAN STANGL	79

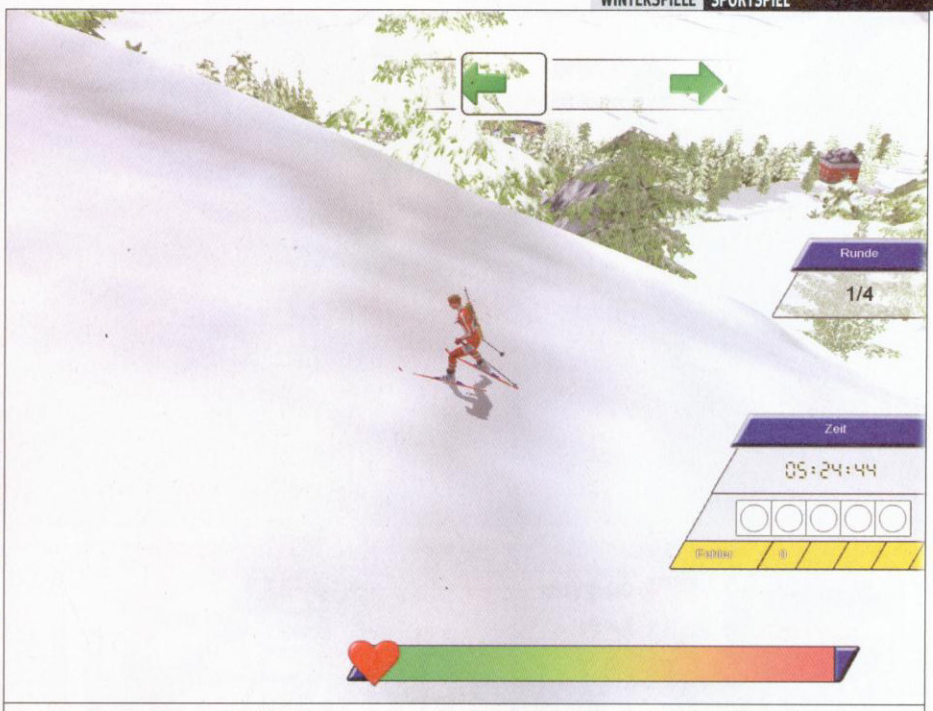
Durchschnitts-Wertung der Tester **80**



Wie schwach Grafik und Animationen sind, wird vor allem in der **Zeitlupe** deutlich.



Im Aerials-Wettbewerb wählen Sie einen von 20 **Sprüngen**, von einfach bis schwer.



Beim zeitaufwändigen **Biathlon-Einzelwettkampf** nervt die Steuerung gewaltig: Minutenlang müssen Sie die richtigen Tasten drücken, deren Symbole am oberen Bildrand eingeblendet werden.

VIDEO

WINTER-SPIELE

Skispringen, Bobfahren, Biathlon sind eigentlich verschiedene Sportarten, doch hier spielt sich alles gleich.

Bei dem Titel **Winterspiele** hatten die Entwickler wohl von Anfang an den olympischen Gedanken »Dabei sein ist alles« im Hinterkopf. Ernsthafte Ambitionen, in höhere Wertungsregionen vorzustoßen, wären bei diesem Spielkonzept ja auch vermessen: Sie treten in sieben Sportarten an (insgesamt 14 Disziplinen), zu denen auch spaßig klingende Wettbewerbe gehören wie Snowboard (Half-Pipe) und Freestyle-Skiing. Allerdings beschränkt sich die Steuerung in jedem Fall auf das richtige Drücken weniger Tasten; die Besonderheiten der Sportarten werden nicht berücksichtigt.

Pfeil links, Pfeil rechts

Ähnlich wie bei einem Tanz- oder Rhythmusspiel müssen Sie im richtigen Moment die Taste zum gerade eingeblendeten Symbol drücken. Die entsprechende Anzeige befindet sich am oberen Bildrand, sodass Sie vom eigentlichen Geschehen gar nichts mitbekommen, da Ihr Blick oben verweilt. Das Programm wertet jeden Tastedruck mit fünf Prädikaten von »Perfekt« bis »Daneben« – je besser Sie treffen, desto schneller fahren oder weiter springen Sie.

Während diese Steuerung bei schnellen Disziplinen noch ganz erträglich ist, wird sie bei längeren Wettkämpfen nur noch nervig. Minutenlang immer wieder die gleichen Tasten zu drücken ist einfach sehr schnell langweilig.

Old-School-Animationen

Abgesehen von der Spielmechanik enttäuscht **Winterspiele** auch in technischer Hinsicht. Die Animationen sind sehr dürftig, gerade in den spektakulären Disziplinen haben wir da mehr erwartet. Die Grafik an sich sieht in allen Kameraperspektiven so bescheiden aus, dass wir uns nur selten in den Zeitlupen angeschaut haben, was unsere Tastendrückerei denn überhaupt bewirkt hat.

Georg Valtin

GEORG VALTIN

Experte für Sportspiele



Sport in der Sparversion

Von einem Sportspiel erwarte ich, dass es die entsprechenden Sportarten mitsamt ihren Besonderheiten auf den PC überträgt. Davon ist Winterspiele meilenweit entfernt. Da die Steuerung in jeder Disziplin praktisch identisch funktioniert, ist es völlig egal, ob ich im Eisschnelllauf, Rennrodeln oder Skispringen antrete: Ich drücke eh immer nur die gleichen Tasten.

Wer Spaß daran hat, über den richtigen Rhythmus erfolgreich zu spielen, sollte sich lieber Donkey Konga samt Bongo-Controller für Nintendos Gamecube zulegen.

Meine Wertung **37**

DAVID BERGMANN

Experte für Sportspiele



Das passt nicht zusammen

Ich habe nichts gegen simple Tastendrück-Spielchen. Sofern die Steuerung zum Szenario passt und die Grafik hübsch daherkommt. In einem Sportspiel hat soetwas aber nichts verloren, und die Optik von Winterspiele ist ein ganz schlechter Scherz.

Als Spiel für die Mittagspause mag diese Interpretation der Sportarten für die kalte Jahreszeit taugen, für mehr aber nicht.

Meine Wertung **32**

WINTERSPIELE



Multiplayer	Einzel-PC (4 Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (8 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	Indep. Art/Rondomedia
Webseite	www.independent-arts-software.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600 Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,2 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,6 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024 Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,0 GHz RAM 768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	3
Steuerung	8
Multiplayer	4

PRO

- 14 Disziplinen in 7 Sportarten
- Hot-Seat-Modus für 4 Spieler

KONTRA

- langweiliger Spielablauf
- Steuerung für alle Sportarten gleich
- schwache Grafik und Animationen
- unrealistische Ergebnisse

GEORG VALTIN	37
DAVID BERGMANN	32

Durchschnitts-Wertung der Tester: **35**



Im **Verfolgungswettkampf** nutzen wir die kleine Steigung, um an einem Gegner vorbeizuziehen. Der blaue Balken unten rechts zeigt, dass wir noch genug Kondition für den Angriff haben.



Die **Schießeinlagen** sind sehr realistisch und erfordern gutes Reaktionsvermögen.



Im **Karrieremodus** steigern Sie die Werte Ihres Sportlers mit Aktionen wie Fitnesstraining.

BIATHLON 2006

Biathlon besteht bekanntlich aus Langlauf und Schießen. In dieser Simulation macht nur Letzteres Spaß.

Im olympischen Winter präsentieren sich Kati Wilhelm, Alexander Wolf und der Rest unserer Skijäger in Bestform. Da wäre es doch schön, wenn die Simulation **Biathlon 2006** ebenfalls das Potenzial für eine Spitzenplatzierung hätte. Doch wie Sie wahrscheinlich am Gebrauch des Konjunktivs gemerkt haben, knüpft **Biathlon 2006** an die bescheidenen Vorgänger an. Zwar bietet es zahlreiche Wettbewerbe und einen ganz guten Karrieremodus, aber die eigentliche Simulation der Sportart ist noch immer weit davon entfernt, dauerhaft Spaß zu machen – von der schwachen Technik mal ganz zu schweigen.

Old Zitterhand

Fangen wir mit dem positiven Teil an: Die Schießeinlagen im stehenden und liegenden Anschlag sind sehr realistisch umgesetzt. Sie visieren die Scheiben an, wobei das zitternde Fadenkreuz das Zielen erschwert. Die Lösung des Problems: Per Knopfdruck hält Ihr Sportler wie echte Athleten kurz den Atem an, um das Wackeln abzustellen – so weit, so realistisch.

Beim so genannten Sommerbiathlon schießen Sie übrigens stehend mit Pfeil und Bogen und rennen über die Strecke, mehr als eine nette Dreingabe ist das aber nicht.

Unrealistisches Laufen

Wenn es um das Laufen zwischen dem Schießen geht, hört es mit der Wirklichkeitsnähe auf. Die große Kunst besteht darin, die Kraft so effektiv einzuteilen, dass Ihr Biathlet schnell ist, sich aber auch nicht überanstrengt und vor Erschöpfung zusammenbricht. Allerdings folgt das Programm dabei eigenen Regeln. So bestimmt beispielsweise hauptsächlich der einstellbare Krafteinsatz, wie sehr sich ein Sportler verausgabt. Als Ergebnis sinkt die Konditionsanzeige sogar, wenn die Athleten bergab fahren – und das ist völlig unrealistisch.

Gleiches gilt auch für die angezeigten Werte für Geschwindigkeiten und Puls. Auf den Laufstil wie »Doppelstockschub« oder »Skating 1:1« haben Sie im Unterschied zum Vorgänger übrigens keinen Einfluss mehr, das macht Ihr Schützling jetzt automatisch.

Georg Valtin

GEORG VALTIN

Experte für Sportspiele



Ab in die Strafrunde!

Mein Biathlet verliert also permanent Kondition, obwohl er mit einem für Spitzensportler gemütlichen Puls von 140 durch die Loipe fährt. Und sogar die Abfahrten sind so anstrengend, dass auch dabei der Konditionsbalken sinkt? Nein, also wirklich nicht. Gerade Fans der Sportart werden solche Unzulänglichkeiten nicht verzeihen, da hapert's einfach am grundsätzlichen Design.

So gut und realistisch das Schießen in Biathlon 2006 ist: Das Laufen macht beim Biathlon in Torino 2006 deutlich mehr Laune.

Meine Wertung **45**

MIKKL GALUSCHKA

Experte für Sportspiele



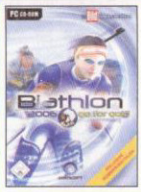
Schuss in den Ofen

Ich mag Biathlon – im Fernsehen. Für ein PC-Spiel ist diese Sportart aber meiner Meinung nach völlig ungeeignet, den nervigen Langlauf geben sich bestenfalls Masochisten mehr als einmal freiwillig.

Trotz der netten Schießeinlagen, Karrieremodus und Sommerbiathlon ein überflüssiger Beitrag zum Sportwinter – halten Sie sich lieber an die inzwischen zahlreichen Alternativen von 49 Games.

Meine Wertung **38**

BIATHLON 2006



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (26 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	Geronimo/Ubisoft
Webseite	www.biathlon-game.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,2 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,6 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,0 GHz RAM 768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	4
Steuerung	7
Multiplayer	5

PRO
- realistisches Schießen
- guter Karrieremodus

KONTRA
- unrealistisches Laufen
- schwache Grafik und Animationen
- keine Lizenzen
- eintöniger Spielablauf

GEORG VALTIN	45
MIKKL GALUSCHKA	38

Durchschnitts-Wertung der Tester **42**

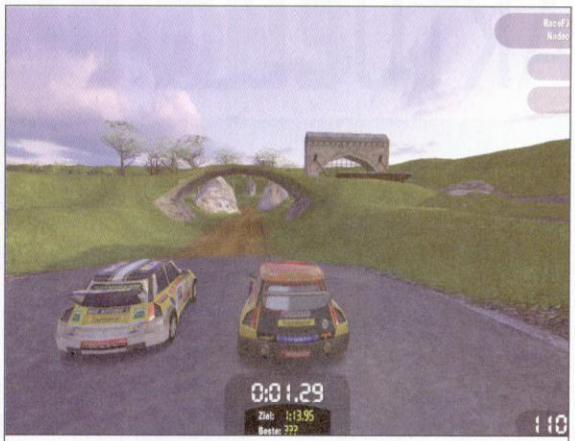








Viele Kurse in Trackmania Original sind mit **Loopings** und anderen Extras gepflastert, die gemeistert werden müssen.



Ob gegen KI oder im Mehrspielermodus: Kollisionen gibt es nicht, Sie fahren nur gegen **»Geister«** der Gegner.

TRACKMANIA EXTENDED VERSION

Runderneuert und frisch poliert steht der erste Teil der Trackmania-Reihe jetzt wieder im Handel.

Ende letzten Jahres machte Entwickler Nadeo den **Trackmania**-Fans eine Freude und veröffentlichte einen 250 MByte großen Patch, der den ersten Teil der Rennspielserie aufmotzt. Mit der Grafik des zweiten Teils, neuen Bauteilen für den Streckeneditor und zwei neuen Spielmodi. Für Hardcore-Fans und alle, die den ersten Teil gar nicht besitzen, steht nun **Trackmania Original – Extended Version** im Handel und buhlt nicht nur um die Auszeichnung für den längsten Spieletitel des Jahres, sondern enthält neben dem aufgemotzten Ur-**Trackmania** auch einige Goodys: eine Soundtrack-CD, ein Blech-Nummernschild und ein kurzes Tagebuch der Entwickler.

Altbewährt

Die Modi »Rennen« und »Puzzle« bleiben unverändert. In der normalen Rennserie brettern Sie mit drei Wagen, die sich im Fahrverhalten nur leicht voneinander unterscheiden, in verschiedenen Rennserien über hanebüchene Kurse. Das Ganze findet in drei Umgebungen statt: In der Arktis rutschen Sie übers Eis, in der Wüste geht's in Canyons und wilden Loopings rund, und in einer wäldlichen Umgebung über Stock und Stein sowie auf Burgmauern zur Sache. Die Strecken sind unverändert, sehen durch das Grafik-Update und wechselnde Tageszeiten aber deutlich hübscher aus.

Im Puzzle-Modus müssen Sie eine unfertige Strecke mit einer begrenzten Anzahl an Teilstücken fertig stellen und danach auf der selbstgebauten Piste eine vorgegebene Zeit schlagen. Für ein Rennspiel eine sehr gewagte Idee, aber einer der spaßigsten Spielmodi von **Trackmania**.

Mal was Neues

Neu hinzugekommen sind die Modi »Plattform« und »Stunt«. Die Plattform-Rennen gab es bereits in **Trackmania Sunrise**: Auf wirren Kursen haben wir unbegrenzt Zeit, um ans Ziel zu gelangen. Je öfter wir von der Piste fliegen und an einem Checkpoint neu beginnen müssen, desto niedriger die Wertung – eine Goldmedaille gibt's nur für eine perfekte Runde. In der **Trackmania – Extended Version** macht dieser Modus allerdings auch Einsteigern Spaß, denn die Kurse sind zwar fordernd, aber stets fair und keinesfalls so bockschwer wie in **Trackmania Sunrise**.

Bei Stunt-Rennen schließlich müssen Sie auf dem Weg zum Ziel möglichst gewagte Fahrmanöver zeigen. Klingt spaßig, ist auf Dauer aber eher eintönig, denn aufgrund der extrem simplen Fahrphysik von **Trackmania** beschränken sich die möglichen Stunts auf 360°-Drehungen bei extra-langen Sprüngen. Aber allemal eine nette Dreingabe.

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Experte für Sportspiele

Fordernd, aber fair

Die Extended Version gefällt mir besser als Trackmania Sunrise. Weil die Kurse ebenso phantasievoll gestaltet sind und mich fordern, aber schaffbar bleiben. Wenn ich zehn Minuten in einen Parcours investiere, habe ich beste Chancen auf eine Goldmedaille. In Trackmania Sunrise war ich oft genug nach mehreren Stunden noch weit von Silber entfernt.

Die Neuauflage ist ein Pflichtkauf für alle, die ein Renn- und Puzzlespiel für Zwischendurch suchen und Trackmania noch nicht im Schrank stehen haben.

Meine Wertung **84**

MARTIN DEPPE



Experte für Actionspiele

Spätestens jetzt Gas geben!

Trackmania 1 ist für mich das bessere Spiel von beiden – Teil zwei fand ich unverschämt schwer, weil die Entwickler ausschließlich auf ihre beinharten Fans gehört haben. Beim Ur-Trackmania war die Grafik abschreckend, die mich jetzt zwar immer noch nicht vom Hocker haut, aber allemal schöner ist. Mein größter Wunsch blieb allerdings unerfüllt: echte Gegner statt Stoppuhr und Geisterwagen.

Meine Wertung **82**

TRACKMANIA – EXTENDED



Multiplayer
Einzel-PC (8 Spieler)
Netzwerk (15 Spieler)
Internet (15 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (84 S.), diverse Goodys

Sound Stereo

Genre	Action-Rennspiel
Entwickler/Publisher	Nadeo/Deep Silver
Webseite	www.trackmania-the-game.de
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU 450 MHz		
Grafikkarte Geforce 4	RAM 256 MB		
Auflösung 1.024x768	CPU 1,0 GHz		
Grafikkarte Geforce 5900	RAM 256 MB		
Auflösung 1.280x1.024	CPU 1,6 GHz		
Grafikkarte Geforce 5900	RAM 512 MB		

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO
- fairer Schwierigkeitsgrad
- witziger Puzzle-Modus
- zugänglicher Editor
- geniales Streckendesign

KONTRA
- keine echten Gegner
- Grafik trotz Update etwas altbacken

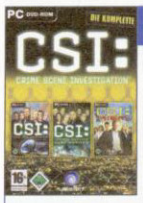
DAVID BERGMANN	84
MARTIN DEPPE	82

Durchschnitts-Wertung der Tester **83**

AKTUELLE **BUDGET-SPIELE**

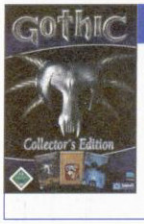
SPIEL	CA. PREIS	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
bis 10 Euro						
ANNO 1503	10 EURO	1.04.02	Koch Media	Aufbauspiel	Dezember 2005	83
BLACK MIRROR	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Adventure	Dezember 2004	82
CATWOMAN	10 EURO	–	Electronic Arts	Action-Adventure	–	64
COMMAND & CONQUER GENERÄLE	10 EURO	1.7	Ak Tronic	Echtzeit-Strategie	–	90
DEMON STONE	10 EURO	1.1	Rondomedia	Actionspiel	Februar 2005	74
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	–	80
FLUCH DER KARIBIK	10 EURO	–	Ak Tronic	Action-Adventure	–	74
FREEDOM FIGHTERS	10 EURO	–	Electronic Arts	Actionspiel	–	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
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
NEVERWINTER NIGHTS	10 EURO	1.66	Ak Tronic	Rollenspiel	Juni 2005	84
PANZERS	10 EURO	1.1.0	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	–	89
SHADOW OPS	10 EURO	1.1	Rondomedia	Ego-Shooter	–	70
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						
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	15 EURO	–	Rondomedia	Flugsimulation	–	63
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
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
MICROSOFT TRAIN SIMULATOR	15 EURO	1.1	Rondomedia	Simulation	–	81
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
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	20 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	–	83
UNREAL TOURNAMENT 2004	15 EURO	3355	Atari	Actionspiel	Februar 2005	88
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
GTA SAN ANDREAS	30 EURO	1.01	Take 2	Actionspiel	Februar 2006	92
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
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
SWAT 4	25 EURO	1.1	Vivendi	Taktik-Shooter	Februar 2006	86

AKTUELLE **COMPILATIONS**



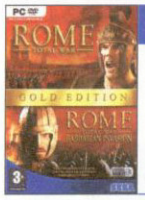
CSI TRIPLE PACK

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



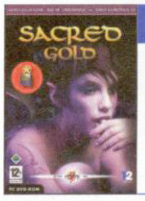
GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

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



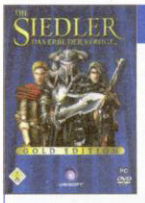
ROME GOLD

Anbieter	Sega	ca. Preis	50 Euro
Genre	Strategiespiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	ROME		86
	BARBARIAN INVASION (Addon)		87
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



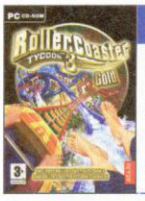
SACRED GOLD

Anbieter	Take 2	ca. Preis	30 Euro
Genre	Action-Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SACRED		83
	UNDERWORLD (Addon)		77
Preis/Leistung			GUT



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



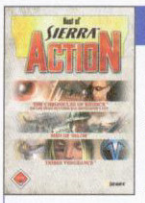
ULTIMATE RACING COLLECTION

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



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



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



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



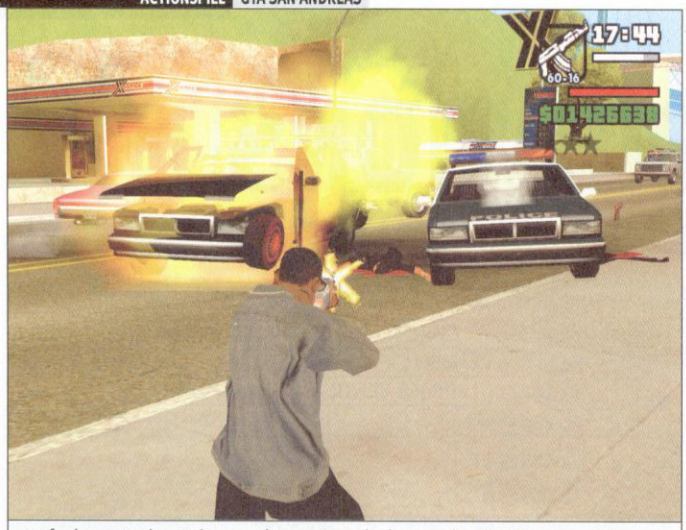
GAMES GIANT 1

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

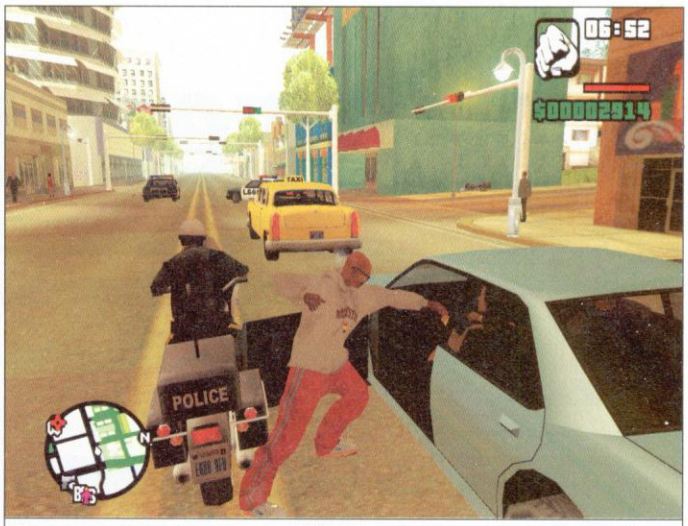


GOLD GAMES 8

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



Gefechte mit der **Polizei** stehen wir nicht lange durch. Wer zu viele Ordnungshüter ausschaltet, wird bald gnadenlos gejagt.



Tomaten auf den Augen? Den Polizisten scheint es nicht zu stören, dass wir hier gerade einen Mitbürger um sein **Auto** bringen.

TIPPS

GTA SAN ANDREAS

Großes Spiel für kleines Geld: **Endlich kommen wir zum Sparpreis nach San Andreas!**

GTA San Andreas ist der krönende Abschluss einer Trilogie, die vor rund drei Jahren mit **GTA 3** begann. Klingt unlogisch, ist aber so. Genau wie in den beiden Vorgängern steuern wir auch diesmal einen aufstrebenden Kleinkriminellen, der sich durch die Erledigung mehr oder weniger riskanter Aufträge in der Gangster-Hierarchie nach oben fährt, schießt und trickst.

Freiheit, die ich meine ...

Selbst Veteranen der Serie werden überrascht sein, wenn sie sehen, wo wir diesmal an unserer Outlaw-Karriere basteln. Während Teil eins (**GTA 3**) und zwei (**GTA Vice City**) »nur« je eine Stadt boten, lässt uns **San Andreas** gleich auf einen ganzen (fiktiven) Bundesstaat der USA los. Hier erkunden wir nicht eine, sondern gleich drei riesige Metropolen, nämlich Los Santos (Los Angeles), San Fierro (San Francisco) und die Glitzerstadt Las Venturas (Las Vegas).

Wirklich erstaunlich ist allerdings, dass wir uns völlig ohne Ladepausen von Stadt zu Stadt bewegen und an wirklich jeden Punkt des gigantischen Bundesstaats gelangen können. Und das nicht nur zu Fuß und im Auto, sondern auch per Motorrad, Flugzeug, Hubschrauber, Boot und mit einem Raketenrucksack. Den müssen wir allerdings erst in einer Art Area 51 finden und von dort entführen.

Gangster-Rollenspiel

San Andreas hat allerdings mehr zu bieten als schiere Größe. Die vielleicht wichtigste Neuerung des Spiels betrifft den Hauptcharakter selbst, Carl »CJ« Johnson. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern verfügt der schwarze Gangster nämlich über veränderliche Charakterwerte, die wir durch stetes Training aufs Maximum treiben können. Während wir etwa als Frischling ein Auto nur mit Mühe im Powerslide durch die Kurve rutschen lassen können, gelingt dieses Manöver mit einem höheren Fahr-Skill wesentlich eleganter. Ebenso ausbaufähig sind unsere Schießkünste und Carls Figur, die wir durch Training und Laufeinlagen schlank oder mit fleißigem Burger-Mampfen fett gestalten können.

Bei der Präsentation übertrafen die Entwickler selbst das exzellente **Vice City** noch. Die Sprecher-Besetzungsliste von **San Andreas** liest sich wie ein Who-is-Who der Gangsterfilme, und ist bis in die Nebenrollen mit Hollywood-Größen wie Samuel L. Jackson, James Woods oder Peter Fonda exzellent besetzt. Ebenfalls eine Klasse für sich ist der Soundtrack (inzwischen auch auf CD erschienen), der uns **GTA**-üblich mit zig Radiostationen, die rund 100 Tophits der 90er-Jahre spielen, die Zeit vertreibt.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Kaufen, kaufen, kaufen!

GTA San Andreas gehört in jede Spielesammlung. Punkt. Okay, das Szenario ist nicht jedermanns Sache, die Texturen sind teilweise hässlich. Wen aber soll das stören bei einem Spiel, das uns in eine derartig komplexe Welt versetzt und uns mit immer neuen Herausforderungen bei der Stange hält?

Zudem genieße ich in GTA eine fast grenzenlose Freiheit. Egal, ob ich auf Sightseeing-Tour gehen, CJs Fitness verbessern oder ganz profan der Story folgen will: In San Andreas bin ich der Herr über mein eigenes Schicksal.

Meine Wertung **94**

SIMON FISTRICH



Experte für Actionspiele

Groß, größer, GTA!

Obwohl mir Gangsta-Getue am Allerwertesten vorbeigeht: San Andreas ist .grandios. Dafür sorgen nicht nur die glaubwürdigsten virtuellen Städte seit Erfindung der Computerspiele. Insbesondere die zahlreichen Haupt- und Nebenmissionen bereiten wochenlang Freude. Da ertrage ich die sporadisch auftretenden Konsolenrelikte wie hässliche Texturen und das restriktive Speichersystem spielend.

Meine Wertung **90**

GTA SAN ANDREAS



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (78 Seiten, Hardcover)
Sound 5.1-Surround

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Rockstar Games/Take 2
Webseite	www.sanandreas.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9700	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	10
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- geniale Spielwelt
- filmreife Story
- hohe Langzeitmotivation
- abwechslungsreiche Missionen

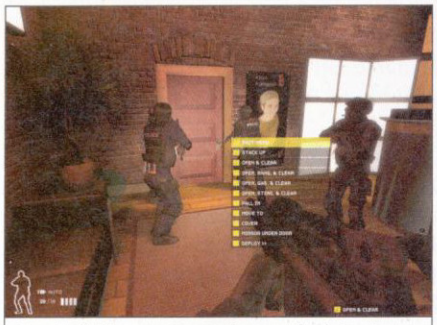
KONTRA
- restriktives Speichersystem
- teils hässliche Texturen

SASCHA GLISS	94
SIMON FISTRICH	90

Durchschnitts-Wertung der Tester **92**



Bevor wir weiter vorrücken, müssen wir diesen Terroristen in **Gewahrsam** nehmen.



Das **Befehlssystem** von Swat 4 funktioniert mit einem einzigen Mausklick.



Wenn Sie diesen Einsatz in der heimeligen Hütte eines **Massenmörders** absolvieren, ist Gänsehaut wie in einem Horrorfilm garantiert. So atmosphärisch wie Swat 4 ist kein anderer Taktik-Shooter.

SWAT 4



Zum Sparpreis Terroristen jagen, da könnte selbst George W. Bush nicht widerstehen.

Swat 4 ist ein klassischer Taktik-Shooter im Stil von **Rainbow Six**. Sie stürmen zusammen mit vier Kameraden in 14 Missionen Discotheken, Banken oder Tankstellen und machen in erster Linie Geiselnehmer dingfest. Hin und wieder dürfen Sie auch Bomben entschärfen oder einen Massenmörder festnehmen.

Ausufernde Planung im Voraus ist im Gegensatz zu vielen Genre-Kollegen nicht notwendig – nachdem Sie sich anhand von Grundrissen mit dem Einsatzort vertraut gemacht und Ihr Team mit Waffen ausgerüstet haben, kann es losgehen. Dafür müssen Sie sich während des Einsatzes umso mehr konzentrieren, denn hier haben Sie die volle Kontrolle. Anders als beispielsweise in **The Regiment** (Test in dieser Ausgabe) agiert Ihr Team nicht auf eigene Faust – alles hört auf Ihr Kommando.

Ein einsteigerfreundliches Befehlssystem macht Ihnen das Kommandieren so leicht wie möglich. Ein Klick auf die rechte Maustaste öffnet ein Menü, das immer nur die gerade sinnvollen Aktionen anzeigt, und über das Sie mit dem Mausrad die gewünschte Order auswählen. Klicken Sie beispielsweise auf eine Tür, haben Sie die Wahl, einen Ihrer Kameraden den Dietrich zücken zu lassen, oder Sie können dem Team befehlen, das Hindernis aufzusprengen. Lugen Sie aber immer mit der Minikamera unter der Tür hindurch – da die Gegner bei jedem Neustart einer Mission zufällig platziert werden, sind Sie nur so gegen Überraschungen gefeit.

Rotlicht, Blaulicht, Standgericht

Obwohl jeder Einsatz für sich alleine steht, ist eine der größten Stärken von **Swat 4** die Atmosphäre. Alle Einsatzorte sind sehr stimmig in Szene gesetzt, vom sterilen Großraumbüro bis zur versifften Bude eines Massenmörders, die an den Film **Sieben** erinnert.

Wenn Sie Taktik-Shooter mögen und **Swat 4** verpasst haben, sollten Sie zugreifen. Vor allem, da das Addon **The Stetchkov Syndicate** (Test in dieser Ausgabe) den Taktik-Spaß mit sieben Missionen und einer Storyline erweitert.

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Hochspannender Taktik-Shooter

An Swat 4 begeistert mich die geniale Benutzerführung. Mit ein paar Mausklicks kann ich Anweisungen geben, für die ich in anderen Taktik-Shootern Dutzende Tastaturkommandos brauche. Die spannenden Einsätze an genial gestalteten Schauplätzen schaffen ein Flair, in dem ich gerne immer wieder taktiere – die zufällig in den Levels platzierten Terroristen und Geiseln sorgen für Wiederspielwert.

Mein einziger echter Kritikpunkt sind die Geiselnehmer, die sich ein ums andere Mal einfach etwas zu blöd anstellen.

Meine Wertung **87**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

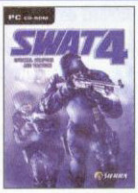
Die glaubwürdigere Alternative

SWAT 4 oder The Regiment? Beides! SWAT 4, wenn ich nach einer TV-Folge CSI ein bisschen virtuelles Schießpulver schnuppern, The Regiment, wenn ich mich einfach nur abreagieren möchte.

Auch ein knappes Jahr nach Release hat Irrationals Terroristenhatz nichts von ihrer Faszination verloren. Der Koop-Modus ist auf LAN-Partys immer noch ein gern gesehener Gast.

Meine Wertung **84**

SWAT 4



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (16 Spieler)
Internet (16 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (40 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler/Publisher	Irrational Games/Vivendi
Webseite	www.swat4.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO
- schlaue Teammitglieder
- spannende Einsätze
- einfache Steuerung
- viele taktische Möglichkeiten

KONTRA
- seltene Aussetzer der Feind-KI
- zusammenhanglose Missionen

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	87
RÜDIGER STEIDLE	84

86

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.

Der König von Narnia





Da der Kampf gegen die weiße Hexe Jadis und ihre Schergen relativ schnell ziemlich schwer wird, sind starke Nerven gefragt. Oder Sie probieren eines der folgenden Hilfsmittelchen aus, damit Sie Narnia mit weniger Stress wieder aus dem Winterschlaf erwecken können.

TIPP 1: Um einen Level vollständig zu beenden, halten Sie während des laufenden Levels ⎵ gedrückt. Gleichzeitig drücken Sie dann nacheinander Del, 1, Del, 1, Del, 2, Del, 2 und Del. So schließen Sie den Level zwar ab und können sich die Filmszenen ansehen, erhalten aber keine Münzen oder Bonusgegenstände. Außerdem sollten Sie den Cheat in einem ruhigen Level ausprobieren, bevor Sie in einer großen Schlacht angegriffen werden und zu schnell Ihre Lebensenergie verlieren.

TIPP 2: Wenn Sie sich auf dem Kleiderschrank-Bildschirm befinden und alle Levels freischalten wollen, dann halten Sie ⎵ gedrückt. Drücken Sie mit Ihren Richtungstasten Hoch, Hoch, Rechts, Rechts, Hoch, Rechts, Runter. Nun können Sie alle Levels starten.

TIPP 3: Um alle Boni freizuschalten, gehen Sie in die Bonus-Schublade (ganz unten im Kleiderschrank). Dann halten Sie ⎵ gedrückt und tippen mit den Richtungstasten Runter, Runter, Rechts, Rechts, Runter, Rechts, Hoch. Dadurch werden alle Boni wie Konzeptzeichnungen und Filminfos freigeschaltet.

TIPP 4: Wenn Sie Der König von Narnia ohne Hilfsmittel bewältigen wollen, dann können Sie anhand folgender Tabelle ablesen, bei wie viel Prozent des Spiels Sie welche Boni freigeschaltet haben. Die Prozentangaben finden Sie im Speicher-Bildschirm.

BONUS	SPIELFORTSCHRITT
3%	Film – Aufnahme von Peter
6%	Film – Aufnahme von Susan
12%	Film – Aufnahme von Edmund
16%	Film – Aufnahme von Lucy
24%	Bonuslevel – Der westliche Wald
30%	Film – Making Of
36%	Bonuslevel – Die Enklave der Alliierten
42%	Film – Story Boards
48%	Bonuslevel – Der gefrorene See
54%	Film – Demo vom großen Marsch
62%	Bonuslevel – Der große Fluss
69%	Film – Vom Konzept zum Spiel
78%	Bonuslevel – Folgt Aslan
89%	Film – Concept Art
97%	Bonuslevel – Das Schloss der Hexe

Harry Potter und der Feuerkelch



Zauberlehrlinge aufgepasst! Um das Trimagische Turnier abzuschließen, braucht es schon ein paar Tricks. Hier geben wir Ihnen einige Hilfestellungen zu den Zaubersprüchen.

TIPP 1: Zwar lernen Sie im Spielverlauf immer besser, mit Ihrem Lieblingscharakter umzugehen, trotzdem sollten Sie auch oft genug die Spielfiguren wechseln. So vernachlässigen Sie dann nicht die Bohnenkonten der jeweiligen Charaktere. Und je mehr Bohnen die jungen Zauberer haben, desto mehr der wichtigen Zauberkarten dürfen Sie kaufen. Dummerweise können Sie nämlich nicht die eingesammelten Bohnen nach Abschluss eines Levels gerecht auf die Helden verteilen.

Vor allem auf dem Gelände von Hogwarts können Sie gleich zu Beginn so viele Bohnen für jede Figur finden, dass es fast schon für die ersten beiden Kartensets langt. Vergewissern Sie sich auch in jeder Ecke und jedem Winkel, dass Sie keine Bohne übersehen haben, denn nicht nur Ihre Gegner bringen Ihnen die kostbaren Sammelobjekte ein. Zudem können Sie den Level mit einer anderen Figur wiederholen und so genügend Bohnen abstauben, um die begehrten Zauberkarten zu kaufen.

TIPP 2: Ein weiterer guter Grund, warum Sie Bohnen einsammeln sollten: Jeder Charakter kann sechs Kartensets mit sechs Karten besitzen. Wenn Sie genug Bohnen haben und sich Ihre Spielleistung sehen lassen kann, dann können Sie eine siebte Karte zu Ihren Sets erwerben, um noch stärkere Zauber zu wirken.

TIPP 3: Die Herausforderungen des Trimagischen Turniers sind nicht ganz ohne – deswegen sollten Sie möglichst bedacht die Fähigkeiten der Zauberkarten einsetzen und am besten auch immer für den eigenen Charakter die drei möglichen Karten selbst auswählen. So können Sie sich viel Frust und Mühe sparen.

Die Sumpfkrattler erledigen Sie zum Beispiel auf diese Art: Ihre Aufgabe ist, die Biester mit Avifors Zauber zu vernichten. Teilen Sie Ihrem Charakter daher zu Beginn die Kreaturkarte zu, die Ihnen einen Vorteil gegen die Viecher verschafft. Die Magie der Karte bewirkt nämlich, dass die Sumpfkrattler Sie nur sehr selten angreifen. Dadurch haben Sie genug Zeit, die Bestien mit einem Zauber zu betäuben. Wenn die Sumpfkrattler auf dem Rücken liegen und Sterne sehen, dann heben Sie sie einfach in die Luft und lassen den Rest von Ihren Mitstreitern erledigen.

TIPP 4: Lassen Sie sich nicht von den Schildern frustrieren, die Sie in Hogwarts und im Verbotenen Wald finden – die sind vorerst irrelevant, und Sie müssen sie nicht erreichen. Erst wenn Sie im Spielgeschehen weit genug vorangeschritten sind, werden Sie den Zauber lernen, mit dem Sie die Schilder erreichen können.

Shrek Superslam



Sie wollen den grünen Oger Shrek oder den vorlauten Esel gleich von Beginn an in einer bestimmten Herausforderung kämpfen lassen und für Aufruhr im Märchenland sorgen? Kein Problem! Die folgenden Cheats geben Sie ganz einfach auf dem Startbildschirm des Spiels ein. Wenn Sie sich bei den langen Buchstabenreihen nicht vertippt haben, dann wird Ihre Eingabe mit einem kurzen Ton bestätigt. Nun können Sie direkt in die Herausforderungen starten und die zahlreichen Gegner aus den Shrek-Filmen vermöbeln.

CHEATS	WIRKUNG
WWIIDDLLSSUOAAJJUO	schaltet Tony's Pizza Challenge 1 frei
LLJJOOAAUU	schaltet Tony's Pizza Challenge 2 frei
SSDLWIAJUU	schaltet Tony's Pizza Challenge 3 frei
WWSSADADIJJUO	schaltet die Schlammschlacht frei
UUOOUOUOJLII	das Spiel wird schneller (Super Speed)
IIILLLIJLJJJASADUO	schaltet alle Herausforderungen frei
UUOOUOUOJLII	schaltet alle Charaktere und Levels frei
OUIJSSDAUOJIWSWS	schaltet alle Medaillen und Trophäen frei
ISJWOALDSDAWJILL	schaltet alle storybasierten Kapitel frei

Vivisector

TIPP 1: Wechseln Sie nach Möglichkeit regelmäßig die Waffe. Es bringt nichts, sich die stärkeren Modelle für Zwischengegner aufzusparen. Erstens, weil anders als bei den meisten Shootern die Munition für alle Kaliber in etwa gleich verteilt ist. Zweitens, weil auch die Billigmodelle wie Pistole oder M-16 noch genügend Power haben, um sogar ein Bossmonster zu stoppen. Die einzige Ausnahme bilden die vergleichsweise seltenen Granaten, die sich vortrefflich für größere Gegneransammlungen eignen. Also sollten Sie die Granaten für den Ernstfall aufheben.

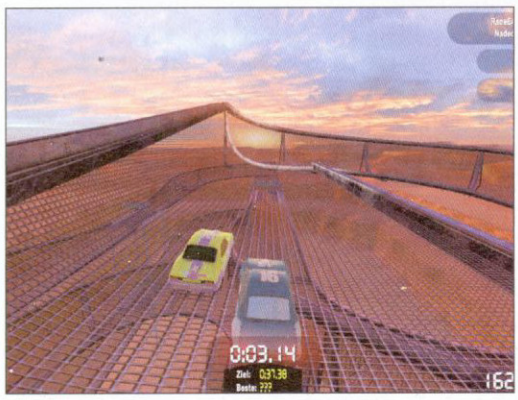
TIPP 2: Prinzipiell geht es bei Vivisector immer von einem Uplink-Wegpunkt zum nächsten. Falls mal einer nicht zu erreichen ist oder bei Ankunft nicht erlöscht, sind oft Schalter oder Konsolen in der Nähe, die erst aktiviert oder umgelegt werden müssen. Oder es gilt, über Klettern und Balanceakte einen Weg zu finden.

TIPP 3: Erfahrungspunkte sollten Sie vorzugsweise in Widerstandsfähigkeit und Gesundheit investieren. Die beiden Kategorien sind die kostspieligsten, bringen aber auch am meisten.

TIPP 4: Regelmäßiges Abspeichern ist Pflicht, da manchmal aus heiterem Himmel Massen von Gegnern auftauchen (oft sogar im Rücken).

CHEATS	WIRKUNG
godmode 1	Gott-Modus ein
godmode 0	Gott-Modus aus
giveall	alle Waffen und Munition
weapons	alle Waffen
give	unendlich Munition

Trackmania Original – Extended Version



TIPP 1: Die Kurse von Trackmania sind skurril, verworren und erfordern einiges an Einarbeitungszeit. Dass Sie an einer Schikane scheitern, wenn Sie einen Kurs zum ersten Mal fahren, ist völlig normal. Starten Sie nicht sofort neu, sondern fahren Sie weiter und nehmen Sie sich Zeit, den Kurs kennen zu lernen. So fallen Ihnen die Wiederholungen viel leichter.

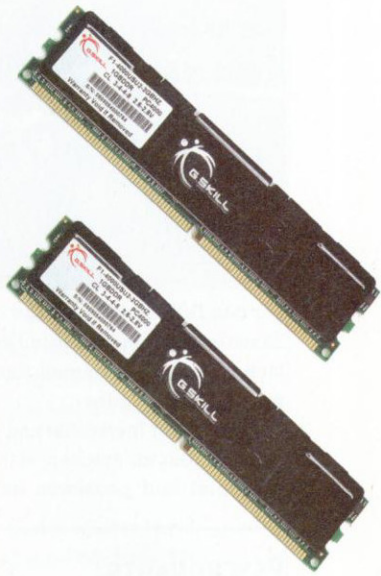
TIPP 2: Versuchen Sie Kurven zu meistern, indem Sie lediglich vom Gas gehen. Das reicht meistens aus, und der Geschwindigkeitsverlust ist wesentlich geringer als beim Tritt auf die Bremse.

TIPP 3: Im Spielmodus »Stunt« sammeln Sie am einfachsten Punkte, indem Sie Ihren fahrbaren Untersatz während eines Sprunges um die eigene Achse drehen. Lassen Sie also keine Möglichkeit ungenutzt, um kurz in die Luft zu gehen und akrobatische Kunststücke zu vollführen. So bekommen Sie am schnellsten die meisten Punkte und damit auch den Sieg.

TIPP 4: Auf den Strecken im Winter-Szenario müssen Sie oftmals übers Eis schlittern. Hier können Sie nur bedingt steuern und es braucht eine Weile, bis sich Ihr Gefährt langsam in die Richtung bewegt, die Sie ihm während des Gleitens vorgeben. Bringen Sie sich also am Besten bereits vor der Rutschpartie in die richtige Position, um so wenig wie möglich korrigieren zu müssen.

TIPP 5: Vermeiden Sie in Kurven unbedingt das Sliden. Wenn Sie schon in der Kurve anbremsen, dann ist es nur allzu verlockend, galant durch die Biegung zu gleiten. Sie verlieren allerdings Geschwindigkeit und Ihr Wagen rutscht einen weiteren Weg. So verbrauchen Sie mehr Zeit als beim Abremsen und darauffolgendem Beschleunigen. Ein Slide kann Sie also die kostbaren Hundertstel zur Goldmedaille kosten.









PC Tweaks.de
GOLD AWARD

G.Skill is registered Trademark by G.Skill International Enterprise Co. LTD.

Die Unglaublichen 2





Für den Fall, dass Sie sich an einem Level die Zähne ausbeißen und Sie mit Ihren Helden einfach nicht weiterkommen, finden Sie hier ein paar nützliche Codes.

Um Mister Incredible und Frozone nahezu unbesiegbar zu machen, starten Sie einfach das Spiel und pausieren es. Im Menü finden Sie die Option »Geheimnisse«. Wenn Sie diese auswählen, dann können Sie die Codes in die Zeile eingeben und bestätigen. Sobald Sie das Passwort korrekt eingetippt haben, wird Ihnen das mit einer kurzen Meldung bestätigt, und Sie können wieder die schlagkräftigen Fäuste von Mister Incredible kreisen lassen.

CHEATS	WIRKUNG
MRIPROF	1.000 Erfahrungspunkte für Mr. Incredible
FROZPROF	1.000 Erfahrungspunkte für Frozone
MRIBOOM	Mr. Incredible erhält einen Super-Move
FROZBOOM	Frozone erhält einen Super-Move
Maximillion	Erfahrungspunkte werden verdoppelt
Mrimaster	alle Upgrades für Mr. Incredible
Frozmaster	alle Upgrades für Frozone
Thisistooeasy	niedrigerer Schwierigkeitsgrud
Thisistoohard	höherer Schwierigkeitsgrad
Headroom	kleine Köpfe
EgoProblem	riesige Köpfe
Shameless	den Logofilm von Heavy Iron freischalten
InAHurry	Geschwindigkeit der Spielfigur erhöhen
RollCall	alle Credits freischalten
Showme	alle Galerien freischalten
Levellocksmith	alle Levels freischalten
WhyMustWeFight	unbegrenzte Super-Moves

Psychonauts



TIPP 1: Sammeln Sie von der ersten Mission an alle Pfeilspitzen ein, an denen Sie vorbeikommen. Kaufen Sie außerdem so früh wie möglich die Wünschelrute, um die unter der Erde versteckten Pfeilspitzen aufzuspüren – die bringen nämlich ziemlich viel Geld, das Sie wiederum recht früh in den Spinnweb-Entferner stecken sollten. Den benötigen Sie für das Weiterkommen in den späteren Levels ohnehin, außerdem hilft er Ihnen, schneller im Rangsystem aufzusteigen.

TIPP 2: Ab dem Level »Die Milchmannverschwörung« beginnt Psychonauts, knifflig zu werden. Sollten Sie einmal nicht weiterkommen, überlegen Sie sich zuerst, welche Ihrer psychischen Fähigkeiten von Nutzen sein könnte. Vor allem das Hineinversetzen in andere Charaktere (oder auch viele Objekte) und das Entzünden von Holzzäunen oder Büschen sind oft für das Lösen der Rätsel notwendig.

TIPP 3: Kommen Sie auch nach längerem Überlegen nicht weiter, rufen Sie einfach Agent Cruller über den Speck zu Hilfe, der sich in Ihrem Inventar befindet. Der Anführer der Psychonauts holt Sie nicht nur aus jedem Level in die Realität zurück, sondern gibt Ihnen auch mehr oder weniger konkrete Tipps zum Weiterkommen im aktuellen Abschnitt. Auch wenn Sie bei einem der Bossgegner nicht weiterwissen, verrät Cruller die richtigen Strategien.

TIPP 4: Die Münze, die Sie im Abschnitt »Waterloo Welt« finden müssen, liegt im Kamin hinter Napoleons Neffen. Die goldene Scheibe müssen Sie mit Hilfe Ihrer Psi-Fähigkeit zum Bewegen von Gegenständen aus dem Kamin holen, was nicht ganz einfach ist. Oftmals visiert Raz nämlich alles an – nur die Münze nicht. Falls Sie hier Probleme haben, probieren Sie das Ganze aus der Ego-Perspektive. Dann sollte der Trick klappen, und die Münze gehört Ihnen.

X-Men Legends 2



Auch die Superhelden der X-Men und der Bruderschaft können in ihrem Kampf gegen Apocalypse mal schwächeln. Das muss nicht sein: Folgende Tipps helfen Ihnen im Spielverlauf und schalten Boni frei.

TIPP 1: Um den Spielablauf zu beschleunigen, drücken Sie im laufenden Spiel folgende Pfeiltastenkombination: Hoch, Hoch, Hoch, Runter, Hoch, Runter und ⎋. Dann sind Sie erheblich schneller unterwegs.

TIPP 2: Um unbegrenzte Xtreme-Power-Kräfte zu erhalten, drücken Sie im laufenden Spiel mit den Pfeiltasten Links, Runter, Rechts, Runter, Hoch, Hoch, Runter, Hoch und ⎋.

TIPP 3: Drücken Sie auf dem Statistik-Bildschirm mit den Pfeiltasten Rechts, Links, Links, Rechts, Hoch, Hoch, Rechts und ⎋, um alle Comics freizuschalten.

TIPP 4: Um alle Cinematics des Spiels freizuschalten, drücken Sie, wenn Sie sich auf dem Statistik-Bildschirm befinden, folgende Pfeiltastenkombination: Links, Rechts, Rechts, Links, Runter, Runter, Links und ⎋.

TIPP 5: Damit Sie 100.000 Tech-Bits erhalten, müssen Sie im Shop-Bildschirm Hoch, Hoch, Hoch, Runter, Rechts, Rechts und ⎋ drücken.

TIPP 6: Geben Sie im Charakterauswahl-Bildschirm die Kombination Hoch, Runter, Hoch, Runter, Links, Hoch, Links, Rechts und ⎋ ein, um Ihren Helden Level 99 zu verpassen.

TIPP 7: Ebenfalls im Bildschirm der Charakterwahl können Sie die Kombination Rechts, Links, Links, Rechts, Hoch, Hoch, Hoch und ⎋ eingeben, um alle spielbaren Charaktere freizuschalten.

TIPP 8: Zu guter Letzt können Sie im Charakterauswahlmenü alle Fähigkeiten der Charaktere freischalten. Dafür drücken Sie Links, Rechts, Links, Rechts, Runter, Hoch und ⎋.

The Regiment

TIPP 1: In den meisten Missionen kommt es vor allem auf Geschwindigkeit an. Wenn Sie also nicht die Aufgabe haben, alle Terroristen auszuschalten, dann umgehen Sie diese nach Möglichkeit. Konzentrieren Sie sich ganz auf die Einsatzziele. Zwar werden die Gegner bei jedem Missionsstart neu verteilt, aber nur zwischen zwei oder drei Positionen, die man sich locker einprägen kann.

TIPP 2: Ihre Computerkameraden sollten Sie nur dann einen Raum stürmen lassen, wenn Sie selbst bereits stark angeschlagen sind oder sich ein Hindernis nicht anders überwinden lässt (etwa verbarrikadierte Türen). Sonst verschwenden Sie zu viel Ihrer kostbaren Zeit. Sobald Ihre Jungs loslegen, sollten Sie möglichst Abstand halten, damit Sie Ihnen nicht in die Quere kommen.

TIPP 3: Die Maschinenpistole ist die Waffe der Wahl für alle Einsätze. Schrotflinten oder Pistolen taugen höchstens als Notlösung, falls beim Nachladen plötzlich ein Gegner auftaucht. Auch die Granaten bleiben besser im Rucksack. Ausnahme: Blendgranaten helfen beim Stürmen schwer bewachter und unübersichtlicher Räume.

TIPP 4: Wenn sich Terroristen hinter Geiseln verschanzen, sollten Sie die Bösewichte stets über Kimme und Korn anvisieren, um die Streuung zu minimieren. Ansonsten genügt auch das normale Fadenkreuz (im Arcademodus), da diese Methode einfach schneller ist.

TIPP 5: Schicken Sie Geiseln am besten mit der Faust zu Boden, statt sie zu bitten, sich hinzulegen – das bringt keinen Punktabzug, spart aber einige Sekunden. Fesseln nicht vergessen!

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

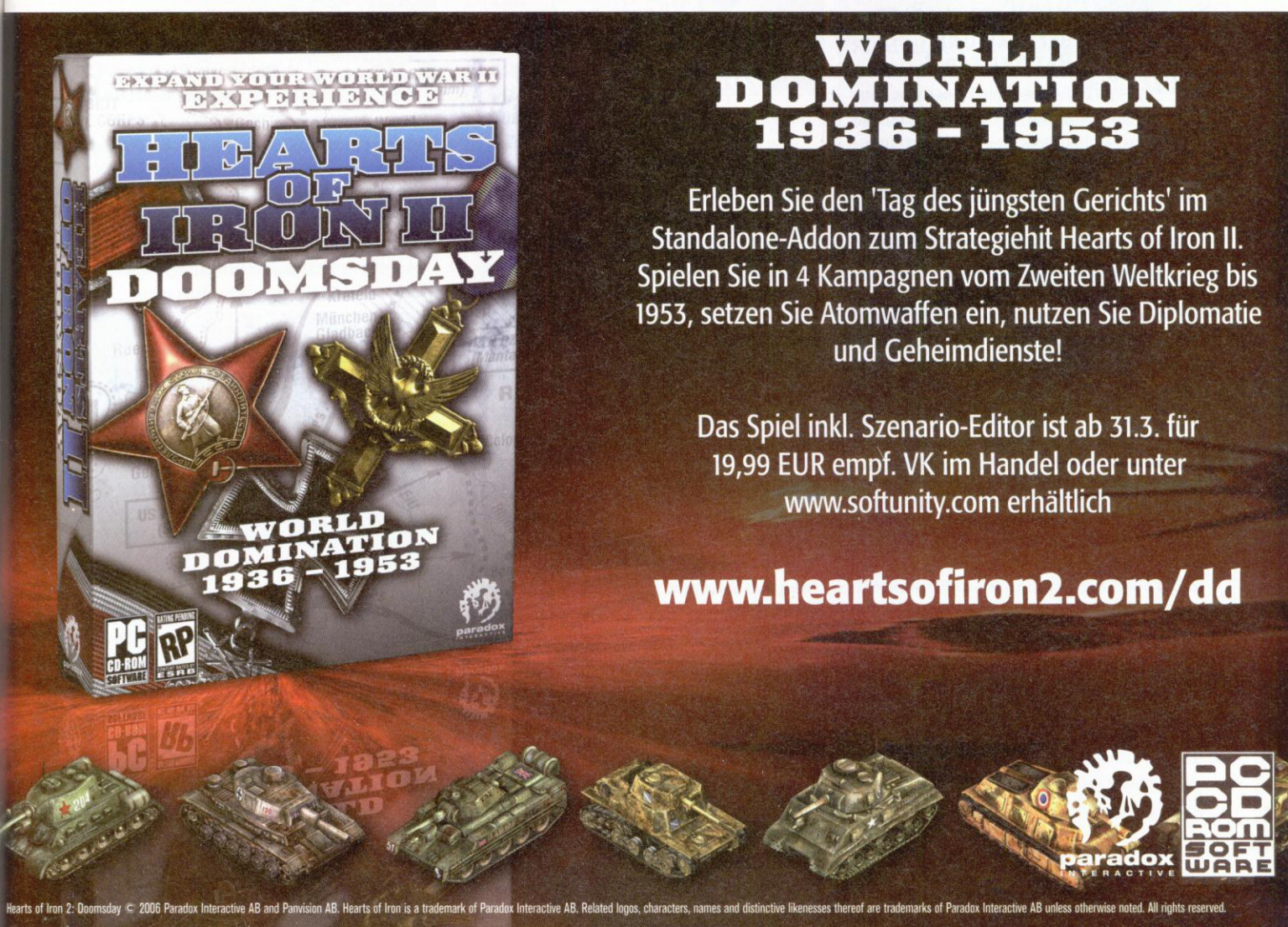
Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

Wer zuerst kommt...

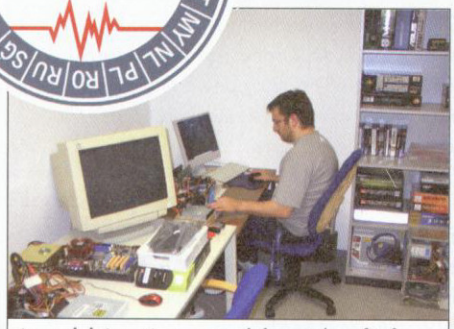
Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

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.



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,

selbst der größte Microsoft-Hasser kommt als enthusiastischer Spieler nicht um Windows als Betriebssystem herum. Mit der aktuellen Version XP ist Microsoft ein durchaus anständiges Produkt gelungen. Perfekt ist es jedoch längst nicht: Zum einen erwartet es viel Pflege, zum anderen können die kleinen Macken und Fehlerchen ganz schön nerven.

Speziell wenn XP nur das Mittel zum eigentlichen Zweck – dem Spielen – sein soll, mag man sich eigentlich gar nicht groß damit beschäftigen. Deshalb haben wir in unserem Schwerpunkt alles Wichtige zusammengetragen, was Sie als Spieler über Ihr Betriebssystem wissen sollten: Wie Sie Lähmungserscheinungen unterbinden, wie alte Spiele problemlos laufen und was es alles an Vorsichtsmaßnahmen zu erledigen gilt, bevor Sie sich ruhigen Gewissens ins Internet stürzen können.

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.



Nachladeruckler bei Fear und Battlefield 2

Jürgen Theierl Bei manchen Spielen wie Fear oder Battlefield 2 habe ich deutliche Nachladeruckler. Es bringt auch nichts, wenn ich die Grafik runterdrehe. Selbst bei 640 mal 480 Pixel treten die Ruckler auf. Ich habe das Problem aber nicht bei allen Spielen. Habe schon alles Mögliche probiert, etwa den virtuellen Arbeitsspeicher angepasst. Im Ati Catalyst Control Center habe ich alles auf hohe Leistung gestellt – bringt alles nichts. Treiber sind überall die neuesten drauf. An meinem System kann es nicht liegen, da es recht gut ist: Intel P4 3,2 GHz, Radeon X850 XT, 2,0 GB RAM.

PC PowerPlay Am System kann es tatsächlich kaum liegen. Vor allem die satten 2,0 GB Speicher sind genug, da bei beiden Spielen die Nachladeruckler ein typisches Merkmal von »nur« 1,0 Gigabyte RAM oder noch weniger sind. Zumindest bei Fear mag das Problem aber auch mit einer schlampigen Programmierung bei Ati-Karten zusammen hängen. Hier sollten Sie auf jeden Fall den aktuellsten Patch installieren, der für Abhilfe sorgen müsste. Bei Battlefield 2 ist ein gewisses Texturlade-Ruckeln in den ersten Spielsekunden zwar ärgerlich, aber auch bei viel Speicher leider normal.



Kürzel bei Ati

Tebbe de Vries Kurze Frage: Welchen Vorteil habe ich mit einer Radeon 9600 XT gegenüber einer normalen Radeon 9600?

Andy Kurad Radeon-Karten mit der Bezeichnung XT sind bei Ati doch schneller als die Pro-Modelle, oder?

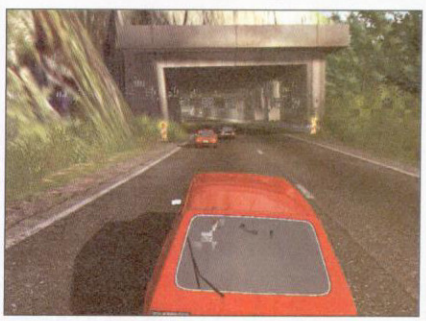
PC PowerPlay Mit dem Kürzel »XT« kennzeichnet Ati seit der Radeon 9800 das schnellste Modell einer Grafikkarten-Reihe. Höher getaktete XTs der 800/850er Serie bekommen zusätzlich den Anhang »PE« (für Platinum Edition). Bei der neuen Radeon X1900 heißt das schnellste Modell wiederum XTX, die Bezeichnung Platinum Edition scheint Ati also schon wieder fallengelassen zu haben.

Darunter folgen die »Pro«-bzw. »XL«-Versionen, hier ist aber bislang kein System zu erkennen, wann Ati was verwendet. Eventuell kommt auch weiterhin das neue GT/GTO-Kürzel zum Einsatz. Vorsicht bei »SE« und »LE«-Karten: Hier suggerieren die Abkürzungen Bezeichnungen wie »Special Edition« oder »Limited Edition« und damit besonders schnelle Modelle. In Wahrheit handelt es sich dabei aber um gegenüber den normalen Karten deutlich abgespeckte und damit langsamere Versionen.



Schachbrettmuster mit 9800 Pro

A. Dahlmann Nach Austausch meiner Geforce 4 MX gegen eine Radeon 9800 Pro von Xpert Vision passt die Grafik diverser Spiele nicht mehr ganz. In manchen Bereichen werden flimmernde, schachbrettartige Graumuster angezeigt. Ich habe bereits erfolglos mit dem Deaktivieren von AA/AF experimentiert. Selbst ein Runterregeln von Chip- und Speichertakt bringt nichts.



PC PowerPlay Die Fehler auf dem Screenshot sind typisch für das zu starke Übertakten einer Karte – beziehungsweise den misslungenen Versuch, zusätzliche Pixelpipelines frei zu schalten.

Da beides bei Ihnen nicht zutrifft, sondern der Fehler sogar beim Untertakten auftritt, tippen wir schlicht auf eine (teilweise) defekte Karte.

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.

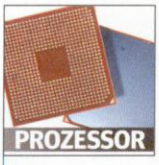
Einzelwertungen: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

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.



Athlon 64 und Athlon 64 X2

Michael Hellwig Auf meinen letzten Leserbrief wurde mir geantwortet, dass die einzelnen Kerne des Athlon X2 3800+ einem Athlon 64 3000+ entsprechen. Könnten Sie mir bitte noch mitteilen, auf welchen Singlecore-CPUs die anderen Athlon X2s basieren?

PC PowerPlay Bitteschön:

Athlon 64 X2 4200+: Athlon 64 3500+ (2.200 MHz, 512 KB L2-Cache pro Core)
Athlon 64 X2 4400+: Athlon 64 3700+ (2.200 MHz, 1.024 KB L2-Cache pro Core)
Athlon 64 X2 4600+: Athlon 64 3800+ (2.400 MHz, 512 KB L2-Cache pro Core)
Athlon 64 X2 4800+: Athlon 64 4000+ (2.400 MHz, 1.024 KB L2-Cache pro Core)



Asus A8N-SLI & Cool'n'Quiet

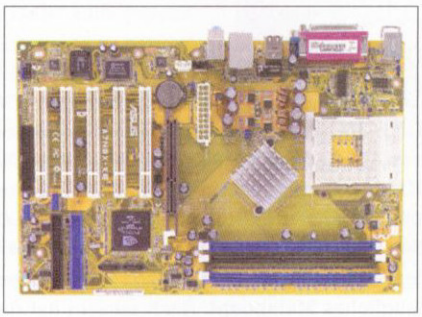
Oliver Lochner Ich würde gern bei meinem AMD-Rechner Cool'n'Quiet aktivieren. Im Handbuch von Asus (A8N-SLI) steht dazu, dass ich unter anderem im Bios im Power-Menü den »ACPI 2.0 Support« auf »Yes« setzen muss. Allerdings gibt es im Power-Menü diesen Eintrag nicht.

PC PowerPlay Das Handbuch ist da nicht genau genug. Der gemeinte Punkt im Power-Menü heißt eigentlich »ACPI APUIC Support«. Neben den Bios-Einstellungen benötigen Sie noch den AMD-64-Treiber von der AMD-Homepage sowie das passende Energieschema unter Win XP: entweder »Tragbar/Laptop« oder »Minimale Energieeinstellungen«.

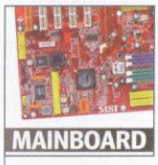


Asus A7N8X-XE und 1.024-MB-Module

Sven Nguyen Hai Ich habe mir vor kurzem einen DDR-Speicherriegel von Infineon mit 1,0 GB gekauft. Nach dem Einbau wollte mein PC nicht mehr booten. Mit dem alten Speicher (512 MB DDR333) läuft der Rechner ohne Probleme. Der Händler erklärte mir daraufhin, dass mein ASUS A7N8X-XE nicht mit 1.024-MB-Modulen zusammen arbeitet. Im Handbuch steht aber was von bis zu 3,0 GB RAM – bei drei Speicherslots heißt das ja, dass auch GB-Module laufen müssten. Wer hat nun Recht – Händler oder Handbuch?



PC PowerPlay Tendenziell eher der Händler. Dass das Board insgesamt maximal 3,0 GB unterstützt, heißt nämlich noch lange nicht, dass es auch mit einzelnen 1,0-GB-Modulen zurechtkommt. Denn damit haben Nforce-2-Boards wie das A7N8X durchaus des Öfteren so ihre Problemchen. Deshalb kann es zum Glücksspiel ausarten, welche 1,0-GB-Riegel auf der Platine laufen und welche nicht. Asus selbst gibt auf der Homepage nicht von ungefähr maximal 512-MB-Module in seiner Kompatibilitätsliste zum A7N8X-XE an.



Neues Mainboard bei AGP-Grafikkarte

Michael Wiegard Ich habe für mein etwas älteres System eine Radeon X800 Pro (AGP) billig erstanden. Um die Leistung richtig auszunutzen, will ich nun auch noch Board und Prozessor tauschen. In Frage käme für mich ein neues (AGP-) Board auf Sockel-939-Basis, dazu ein AMD Athlon 3500+ und moderner DDR400-Speicher. Sollte man in so einem Fall am besten ein Board wählen, das sowohl AGP als auch PCIe unterstützt?

PC PowerPlay In der Tat sind Sie damit der ideale Kandidat für das Asrock 939 Dual-SATA2. Das hat als derzeit einziges in Deutschland verbreitetes Mainboard sowohl einen vollwertigen AGP- als auch PCIe-Steckplatz für Grafikkarten. So können Sie die X800 Pro ohne Einschränkungen weiterbenutzen und irgendwann auf eine schnellere (PCIe-)Grafikkarte aufrüsten, ohne gleich wieder die Hauptplatine wechseln zu müssen.

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

KOLUMNE

PCP DSGVSBGBFESS-MDLDVD



Bevor Sie mir jetzt andichten, ich hätte zu tief ins Glas geschaut: Ich versichere Ihnen, dass ich es in punkto Nüchternheit sogar mit einer Analyse von Fußball-Papst Günther Netzer aufnehmen kann. Die extreme Überschrift steht stellvertretend für eine ganze Reihe vollkommen ernst gemeinter Produktnamen zahlreicher Hardware-Hersteller.

Wissen Sie zum Beispiel auf Anhieb, was Gigabyte uns mit der Bezeichnung GA-8I945GMF sagen will? Oder ob es sich bei Toshibas PX1096E-1NAC um eine Maus, einen Plasmafernseher oder einen USB-Kaffeewärmer handelt?

Mir geht's ja noch nicht mal um eine sonderlich aussagekräftige Benennung. Aber wenigstens kurz und prägnant sollte sie sein! Siehe Lätta, Persil oder Meister Proper. GTXID22-irgendwas kann sich doch kein Mensch ohne fotografisches Gedächtnis merken. Möglicherweise kümmert sich ja die firmeneigene Buchhaltung um die kreative Namensfindung. Oder der Hausmeister. Vielleicht benötige ich ja tatsächlich zwei, drei oder zehn Bier, bis ich den Sinn dahinter verstehe ...

Übrigens: Wenn Sie eine Idee haben, für was die Buchstaben in der Überschrift stehen könnten, schreiben Sie an gewinnspiel@pcpowerplay.de. Der Leser, welcher uns zuerst die richtige Lösung nennt, gewinnt ein aktuelles PC-Spiel. Teilnahmeschluss: 28. Februar 2006.

Simon Fistrich

GEFORCE 7900 ULTRA, GEFORCE 7800 GS AGP

NVIDIA SCHLÄGT ZURÜCK

Bereits Ende vergangenen Jahres machten Gerüchte über ein neues Rennpferd aus Nvidias Stall der Luxusgrafikkarten die Runde. Jetzt haben sich die Hinweise verdichtet: Als Reaktion auf Atis kürzlich vorgestellten R580-Chip (**Radeon X1900**) will der Hersteller bereits pünktlich zur Cebit im März kontern – und zwar mit einem wahren Leistungsmonster. Die voraussichtlich auf den Namen **Geforce 7900 Ultra** getaufte Karte hat je nach Modell einen Chiptakt von bis zu 750 MHz und einen Speichertakt von spektakulären 1.800 MHz. Gegenüber Atis kommendem Top-Modell **X1900 XTX** (650 MHz Chip- und 1.550 MHz Speichertakt) ist das eine deutliche Steigerung.

Gleichzeitig gibt es gute Nachrichten für Besitzer eines Mainboards mit AGP-Bus: Die **Geforce 7800 GS** wird exklusiv für die betagte Schnittstelle erscheinen. Die Leistungsstärke des Chips ist etwa in der Mitte zwischen einer **Geforce 7800 GT** und der beliebten **Geforce 6800 Ultra** angesiedelt. Preise für die neuen Produkte sind noch nicht bekannt.

Hersteller: Nvidia | Termin: März 2006



CLUB 3D RADEON X1800 CE

DOPPELTE ATI-POWER

Club 3D hat ab sofort eine Crossfire-Edition von Atis **Radeon X1800 XT** im Programm. Die **X1800 CE** ermöglicht in Verbindung mit einem beliebigen weiteren Exemplar aus der X1800-Serie den parallelen Betrieb zweier Grafikkarten. Voraussetzung ist allerdings ein Crossfire-taugliches Mainboard. Auch einzeln hat die **X1800 CE** jede Menge Power auf der Platine: Ein Chiptakt von 635 MHz und ein Speichertakt von 1.500 MHz sowie 512 MByte RAM sind für sämtliche aktuellen Spiele mehr als ausreichend. Bestenfalls ausreichend ist mit gut 570 Euro auch das Preis-/Leistungsverhältnis.

Hersteller: Club 3D
Termin: erhältlich



AMD ATHLON 64 FX-60

DIE KRAFT DER ZWEI HERZEN

AMD läutet das neue Jahr mit einem Paukenschlag ein: Der neue Highend-Chip **Athlon 64 FX-60** setzt im Gegensatz zu seinem Vorgänger **FX-57** auf die Zweikern-Technologie. Beide Kerne sind mit 2,6 GHz getaktet und haben jeweils einen Level1-Cache von 128 KByte und einen Level2-Cache von 1.024 KByte. Insgesamt besitzt die CPU somit einen stolzen Puffer von 2,25 MByte für die Rechenarbeit.

Im Prinzip handelt es sich bei der neuen CPU um eine höher getaktete Version des seit einem halben Jahr erhältlichen **Athlon 64 X2 4800+**. Leistungsmäßig überholt der Prozessor sogar Intels **Pentium Extreme Editon 955** – wenn auch nur knapp. Der Preis für das Power-Paket: rund 1.000 Euro.

Hersteller: AMD
Termin: erhältlich



DELL E196FP, VIDEOSEVEN L19WA, YAKUMO 20LXP

Neue TFT-Displays mit geringer Reaktionszeit



Gleich drei Hersteller haben in den letzten Tagen neue TFT-Displays vorgestellt, die sich aufgrund der geringen Reaktionszeit von acht Millisekunden sehr gut für Spieler eignen. Den Anfang macht Dell (Mitte) mit dem 19 Zoll großen **E196FP** für vergleichsweise gesalzene 360 Euro. Dem Display fehlt doch dazu ein DVI-Anschluss. Der ist beim **L19WA** vorhanden: Das 320 Euro teure Widescreen-Display von Videoseven (links) hat ebenfalls eine Größe von 19 Zoll und besitzt integrierte Lautsprecher mit einer Leistung von je 2,5 Watt.

Wer es etwas imposanter mag, sollte einen Blick auf den **20LXP** von Yakumo (rechts) werfen: Der 20-Zoll-TFT schafft eine Auflösung von bis zu 1.600 mal 1.200 Pixel. Auch hier sind 2,5 Watt starke Lautsprecher enthalten. Kostenpunkt des Geräts: 500 Euro.

Hersteller: Dell, Videoseven, Yakumo | Termin: erhältlich

PIONEER BDR-101A

Pioneer wird Blu-ray-Pionier

Als erster Hersteller hat Pioneer einen Brenner angekündigt, der auch Blu-ray-Medien beschreibt. Der **BDR-101A** füllt einfache Blu-ray-Rohlinge mit einer Kapazität von 25 GByte in zweifacher Geschwindigkeit mit Daten. Daneben unterstützt das Laufwerk auch DVD-Medien. CDs können jedoch nicht beschrieben werden.

Hersteller: Pioneer | Termin: März 2006

SONY PLAYSTATION 3

Ein teurer Spass?



Nach Meinung von Analysten und Entwicklern könnte Sonys **Playstation 3** bei Erscheinen deutlich mehr als Microsofts **Xbox 360** kosten. Schuld daran sei in erster Linie das Blu-ray-Laufwerk, das die Herstellungskosten in die Höhe treiben soll. Zum Vergleich: Kommende Blu-ray-Player fürs Wohnzimmer (etwa von Pioneer) sollen die 1.000-Dollar-Marke deutlich sprengen. Zudem sind weitere Komponenten wie Festplatte und Nvidia-Grafikchip ein erheblicher Kostenfaktor bei der Fertigung der Konsole. Sony selbst weist die Prognose derzeit als »reine Spekulation« zurück.

Hersteller: Sony | Termin: voraussichtlich Frühjahr 2007 (Europa)

MSI K8N DIAMOND PLUS LE

Mainboard mit Röhrenverstärker

MSI hat eine Limited Edition des Nforce4-Mainboards **K8N Diamond Plus** angekündigt. Neben SLI-Unterstützung, SATA-/Raid-Controller und integrierter Soundblaster Audigy SE 7.1 ist ein Röhrenvorverstärker enthalten, der in einen freien Laufwerksschacht eingebaut werden kann. Unter vielen Musikfreunden gilt die Röhre als das Nonplusultra einer gelungenen Klangerzeugung. Auf Mainboards kümmern sich üblicherweise Transistoren um die Verstärkung des Tons.



Übrigens ist ein solches Gerät auch separat erhältlich: Der optisch identische **Coolermaster Musketeer 3** (unten) kostet etwa 40 Euro. Einen Preis für die Limited Edition des **K8N** gibt es hingegen noch nicht.

Hersteller: MSI
Termin: 1. Quartal 2006

KURZ UND KNACKIG

iMac mit Intel-Prozessor

Früher als geplant hat Apple die ersten Macintoshs mit Intel-Prozessor angekündigt. Der neue iMac soll nach Firmenangaben dreimal so schnell wie sein Vorgänger sein, der auf den Apple-Chip G5 setzt. Am Betriebssystem oder der Software ändert sich nichts.

LED-Tastatur ist fertig



Artlebedev will das Optimus Keyboard noch in diesem Monat auf den Markt bringen. Die Besonderheit: Jede Taste ist mit einem Display ausgestattet, das frei programmiert werden kann. Damit sind individuelle Layouts möglich. Infos zu Preisen und Bezugsquellen gibt es derzeit noch nicht.

Bye-bye Pentium

Nach fast 15 Jahren verabschiedet sich Intel vom berühmten Markennamen Pentium. Bis zur zweiten Jahreshälfte werden die Prozessoren entsprechend ihrer Kernanzahl in Core Solo oder Core Duo umbenannt.

Dell mit AMD-Prozessoren?

Möglicherweise wird Dell in absehbarer Zukunft auch AMD-Prozessoren in seine Komplettrechner verbauen. Konzernchef Kevin Rollins bestätigte auf Nachfrage, dass man grundsätzlich »für alles offen« sei. Da die AMD-Chips günstiger als ihre Intel-Pendants sind, könnte Dell so die eigenen Produkte billiger anbieten.

T-Shirt "O RLY?"
Die Antwort auf alle dummen Bemerkungen dieser Welt! "Du hast da eine Eule auf dem T-Shirt!" - "Oh, really?"
Weißer Druck auf schwarzem Heavy- Shirt.
14.80€
Bender Shirt "WORKING HARD"
14.80€
Neues Bender-Textil!
Wieder die Nacht um die Ohren geschlagen, Dich mit 4 Liter Kaffee abgefüllt und das Problem mit der Festplatte immer noch nicht gelöst? Dieses Shirt zeigt Verständnis und hält zu Dir!
PC-Pro Speedlink Gamerbag
Transportiere Deinen PC bequem und sicher zu jedem Event.
Die zusätzlichen Taschen bieten Platz für Deine Peripheriegeräte wie Tastatur, Maus, Kabel u. a.
erhältlich in blau oder schwarz, je
24.90€
3D SUPPLY
www.3Dsupply.de
3Dsupply, Fa. M. Laabs, Kammerichstr. 39, 33647 Bielefeld
info@3dsupply.de
www.3dsupply.de
HOTLINE: 0521/ 92 66 880

X1900 XT
ATIS NEUES TOPMODELL HOLT AUF

Gegen Nvidias Topmodell 7800 GTX mit 512 MByte RAM verblasst selbst Atis Monsterkarte X1800 XT. Mit der brandneuen X1900 schlagen die Kalifornier zurück – und das überaus erfolgreich, wie unser Test zeigt!

Schon wieder neue Karten von Ati? Erst im November präsentierte der Hersteller mit stolzgeschwellter Brust und beträchtlicher Verspätung seine brandneue X1800er-Familie als Antwort auf Nvidias **Geforce 7800 GTX**. Die 1800er können sich durchaus sehen lassen: Im Bereich Qualität und bei der Spiele-Performance macht Ati verlorenen Boden wett.

Nvidias Reaktion ließ naturgemäß nicht lange auf sich warten: Der Hersteller spendierte der **Geforce 7800 GTX** zusätzliche 256 MByte Speicher und drehte kräftig an Chip- und Speichertakt. Die gepiesackten Ingenieure von Ati machten lange Gesichter, denn gegen diese Kraftmischung konnte selbst das bärenstarke Top-Modell **X1800 XT** nichts ausrichten. Höchste Zeit also, in sich zu gehen und so schnell wie möglich zu kontern.

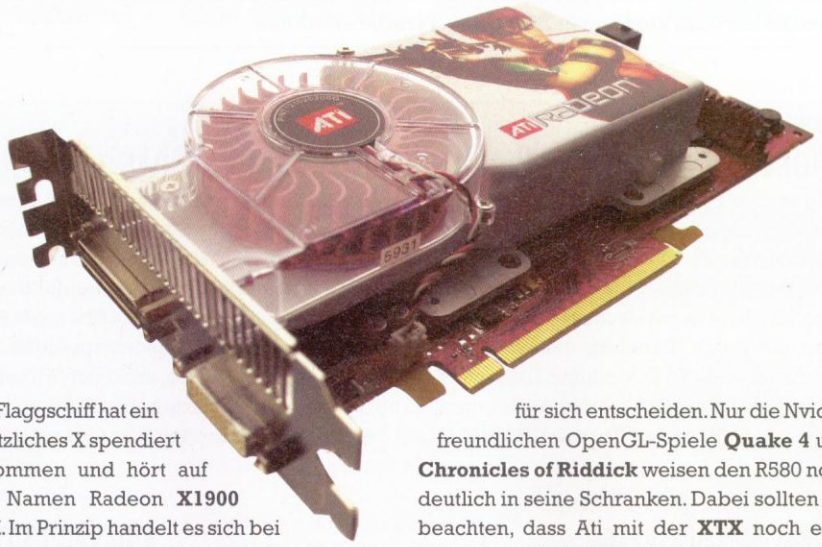
Aus Acht mach' Neun

Das Ergebnis ist die X1900-Familie. Da sich nur die zweite Ziffer der Modellzahl ändert, könnte man meinen, dass Ati keine komplett neue Chip-Generation entwickelt hat, sondern die bestehende GPU aus der X1800er-Familie aufbohrt. Die unter Atis Hausmarke Radeon erscheinende und in drei Modellen auf den Markt kommende X1900 hat aber wesentlich mehr auf Lager. Wir zeigen Ihnen die Besonderheiten der Karten und jagen exemplarisch die **Radeon X1900 XT** durch einen üppigen Benchmark-Parcours. Damit nicht genug: Um Ihnen den bestmöglichen Vergleich zu bieten, müssen Nvidias **Geforce 7800 GTX** mit 512 MByte und der X1900-Vorgänger **X1800 XT** ebenfalls antreten.

Die Modelle im Detail

Den Auftakt macht die **X1900 XT**. Unter dem monströsen Kühler werkelt der neue R580, welcher satte 48 Pixel-Shader-Prozessoren enthält. Der Chip ist mit 625 MHz getaktet, der Speichertakt kommt auf üppige 1,45 GHz. Standardmäßig hat Ati 512 MByte GDDR3-Speicher verbaut. Auch preislich spielt die **X1900 XT** mit umgerechnet 550 Euro die erste Geige.

Die **X1900 XT** wird auch in einer Crossfire-Edition auf den Markt kommen. Die Ausstattung entspricht der normalen **X1900 XT**. Die Karte kann aber mit einer zusätzlichen **X1900 XT** betrieben werden, sofern das Mainboard die Technologie unterstützt. Dafür verlangt Ati einen Aufpreis von knapp 50 Euro.



Das Flaggschiff hat ein zusätzliches X spendiert bekommen und hört auf den Namen Radeon **X1900 XTX**. Im Prinzip handelt es sich bei dem Modell um eine höher getaktete Version der **X1900 XT**. In dieser Variante schafft der Chip einen Takt von 650 MHz, der Speicher 1,55 GHz. Damit ist die **X1900 XTX** eine Art Premium-Edition der X1900-Familie, die allerdings teuer bezahlt werden muss: 650 Euro sind schon ein starkes Stück für eine Grafikplatine. Alle Karten sollen so schnellstens in den Handel gelangen; ein genaues Datum gibt es noch nicht.

Hefte raus, Klassenarbeit!

Nach den gut klingenden Spezifikationen geht's jetzt aber ans Eingemachte: Wie schlägt sich Atis neuer Chip in Spielen? Um das zu klären, haben wir Atis Radeon **X1900 XT** in den Benchmark-Parcours geschickt. Die Ergebnisse finden Sie in der großen Tabelle auf der rechten Seite. Kurz vor Redaktionsschluss erschien der **3DMark** in der Version 2006. Allerdings zu knapp, um ihn noch in unseren Vergleich einzubeziehen – trotzdem liefern wir Ihnen natürlich alle wichtigen Infos über das neue Benchmark-Tool (siehe Kasten).

Beim Betrachten der Ergebnisse wird schnell deutlich, dass die **Geforce 7800 GTX 512** um ihren Thron zittern muss. Im 3DMark überholt Ati auf Anhieb Nvidia. Bemerkenswert ist der geringe Leistungsabfall auch bei hohen Qualitätseinstellungen, der schon den Vorgänger **X1800 XT** auszeichnete.

Während dieser gegenüber einer **Geforce 7800 GTX** mit 512 MByte RAM noch deutlich Federn lassen musste, hat sich bei der X1900 der Abstand zum Platzhirsch bei fast allen Benchmarks deutlich verringert. Die Tests in **Half-Life 2** und **Earth 2160** kann Ati sogar für sich entscheiden. Nur die Nvidia-freundlichen OpenGL-Spiele **Quake 4** und **Chronicles of Riddick** weisen den R580 noch deutlich in seine Schranken. Dabei sollten Sie beachten, dass Ati mit der **XTX** noch eine übertaktete Variante der X1900 in petto hat, die sämtliche Benchmark-Ergebnisse voraussichtlich um etwa fünf Prozent steigern wird.

Gut gemacht, Ati!

Der Benchmark beweist: Nvidias großer Vorsprung ist dahin. Die X1900-Serie macht gegenüber der **Geforce 7800 GTX** nicht nur verlorenen Boden wett, sondern ist ihr durchaus ebenbürtig. Einen echten Sieger im Kampf um die beste Grafik in der höchsten Preisklasse gibt es aber nach wie vor nicht zu vermelden. Die nächsten Monate versprechen jedenfalls weiteren Nervenkitzel: Nvidia läutet mit der **Geforce 7900 Ultra** (siehe Hardware-News) eine neue Runde im Kampf um die Spieler-Gunst ein. Zumindest um die Gunst der paar Leser, die sich die gesalzenen Preise für die Highend-Karten leisten können und wollen ...

Simon Fistrich

3DMARK 2006

Kurz vor Redaktionsschluss hat Futuremark sein Benchmark-Tool 3DMark in der Version 2006 veröffentlicht. Auf den ersten Blick hat sich nicht viel verändert: Drei der vier Grafikdemos aus dem ersten Teil sind wieder mit dabei. Allerdings wurde die Engine aktuellen Grafikkarten angepasst. Das bedeutet: mehr Effekte, mehr Licht, mehr Schatten. Die X1900 XT erreicht bei der Auflösung 1.280 mal 1.024 mit höchsten Qualitätseinstellungen übrigens 3.713 Punkte.

Den 3D Mark 2006 gibt es unter www.futuremark.com zu kaufen – eine stark eingeschränkte Testversion darf kostenlos heruntergeladen werden.

So haben wir getestet

Unser Testrechner besteht aus einem Athlon 64 X2 4.200+ mit 2,0 GByte RAM sowie einem Mainboard **MSI K8N Diamond**. Als synthetischer Benchmark kommt der **3DMark 2005** zum Einsatz, die Spiele-Performance testen wir mit **Fear**, **Serious Sam 2**, **Far Cry**, **Half-Life 2: Lost Coast**, **Earth 2160** und **Trackmania Sunrise**. Die OpenGL-Leistung überprüfen wir anhand **Quake 4** und **Chronicles of Riddick**. Als Grafiktreiber kommt eine spezielle Betaversion von Ati zum Einsatz, die nicht für den öffentlichen Gebrauch bestimmt ist.



3D Mark 06: Die neue **Deep Freeze**-Demo misst die Partikelleistung der Grafikkarte.



Die altbekannte **Canyon**-Demo erstrahlt in neuer Pracht und mit frischen Details.

Benchmarks



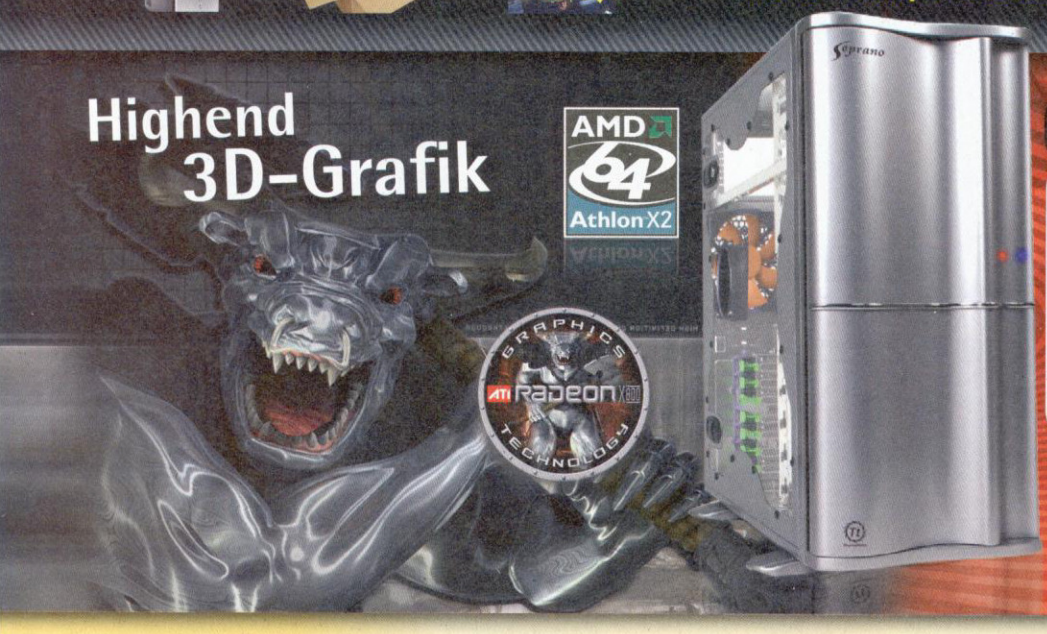
Versandkostenfreie Lieferung*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung!

nur 6.90

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebü



AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X800GTO PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Soprano Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

999.- €

oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 3388

AMD Athlon 64 3400+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3400+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: ASROCK K8NF4G-SATA2
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA© GeForce™ 6100
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, SATA/Raid, 1xVGA, Front USB

499.- €

oder Finanzkauf ab 9€/mtl.

Art-Nr. 3380

AMD Athlon 64 3500+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3500+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: BIOSTAR K8T89-A9
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X700 PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 6 Kanal Sound, 4x SATA/Raid, LAN, 1xAMR, Front USB

699.- €

oder Finanzkauf ab 13€/mtl.

Art-Nr. 3384

AMD Athlon 64 3700+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X850XT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Soprano Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

899.- €

oder Finanzkauf ab 16€/mtl.

Art-Nr. 3386

AMD Athlon 64 4200+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7800GT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Soprano Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1199.- €

oder Finanzkauf ab 22€/mtl.

Art-Nr. 3303

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zu

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

lahoo.de

Aufrüstungen im PC-Konfigurator:



ARBEITSSPEICHER:
- 256MB auf 512MB nur 39€*
- 512MB auf 1024MB nur 69€*
- 1024MB auf 2048MB nur 149€*



NETZTEIL:
- ab 4.99€* Aufpreis erhalten Sie schon ein sehr leises Supersilent Netzteil!



DVB-T/TV-KARTEN:
- Pinnacle DVB-T und TV-Karte nur 49€*

Microsoft® Windows

Alle PC-Systeme werden ohne Betriebssystem ausgeliefert.
Aufpreis Windows XP Home inkl. Installation zzgl. 89€*
Aufpreis Windows XP Professional inkl. Installation zzgl. 149€*



AMD Athlon64 4200+ X2

- Prozessor: AMD Athlon64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N SLI
- Festplatte: 250GB SATA 8MB Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x256MB NVIDIA© GeForce™ 7800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Armor+Front Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 8 Kanal Sound, 4x SATA /Raid, 2x PCI-E x16 x1, Gigabit LAN

1999.- € oder Finanzkauf ab 37€/mtl.

Art-Nr. 3394



AMD Athlon 64 4400+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7800GTX PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Soprano Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1499.- € oder Finanzkauf ab 27€/mtl.

Art-Nr. 3392



AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM Infineon/Kingston
- Mainboard: MSI K8N SLI
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x256MB NVIDIA© GeForce™ 7800GT SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Soprano Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1699.- € oder Finanzkauf ab 31€/mtl.

Art-Nr. 3394



AMD Athlon 64 4400+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM Infineon/Kingston
- Mainboard: MSI K8N Diamond SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x256MB NVIDIA© GeForce™ 7800GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 550W Thermaltake Shark Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Dual Gigabit LAN, Front USB, SLI

2399.- € oder Finanzkauf ab 44€/mtl.

Art-Nr. 3396



AMD Athlon 64 FX60

- Prozessor: AMD Athlon 64 FX60 Sockel 939
- Prozessorkühler: High End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM Infineon/Kingston
- Mainboard: MSI RD480 Neo2
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x256MB ATI Radeon X1800XT Crossfire
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 550W Thermaltake Armor+Front Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

3699.- € oder Finanzkauf ab 68€/mtl.

Art-Nr. 3402

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

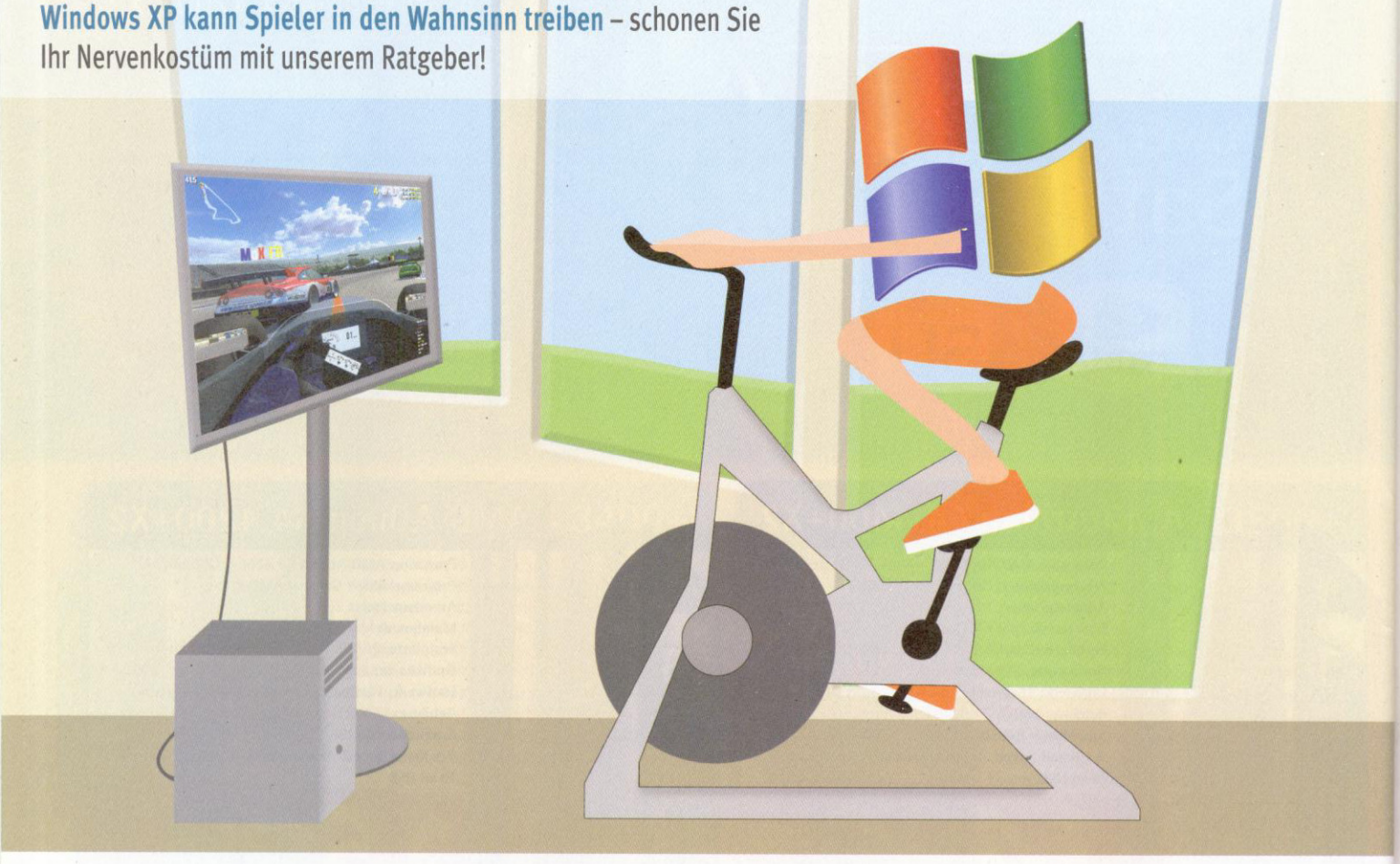
Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de

MACHEN SIE IHR XP FIT FÜR SPIELE!

Datenmüll, Sicherheitslücken, bockige Treiber, Inkompatibilitäten: **Windows XP kann Spieler in den Wahnsinn treiben** – schonen Sie Ihr Nervenkostüm mit unserem Ratgeber!





Sündteure Hardware alleine macht noch keinen guten Spielerechner aus. Klar, mit Grafikkarten und Prozessoren für etliche Hundert Euro haben Sie zumindest schon mal ein potenzielles Geschwindigkeitsmonster. Wenn vor dem PC dann trotzdemdem keine rechte Freude aufkommen mag, liegt das oft an **Windows XP**. Microsofts aktuelles Betriebssystem ist nicht nur für das grundlegende Funktionieren eines Rechners unverzichtbar, sondern dient auch als Schnittstelle zwischen den Spielen und der dafür eingesetzten Hardware. Wann immer Sie also mit einem von beiden zu tun haben, spielt auch **XP** eine Rolle.

Zurückhaltendes Tuning

Natürlich hat **Windows XP** diverse, teilweise richtig nervige Macken. Dennoch ist es längst nicht an jedem aufkommenden Ärger schuld. Meist hält der User selbst den schwarzen Peter in der Hand. Entweder verhält er sich falsch, oder ihm sind grundlegende Funktionen schlicht nicht bekannt. Hier sorgt unser Schwerpunkt für Abhilfe. Keine Angst: Es erwarten Sie auf den folgenden Seiten keine 1.000 abgehalfterte Konfigurationstipps, unseriöse »so machen Sie **XP** um 200% schneller«-Ausführungen oder »supergeheime« Windows-Befehle, bei denen selbst studierten Informatikern garantiert der Rechner flöten geht.

Denn grundsätzlich gibt es zum Thema **Windows XP** selbst in Zusammenhang mit Spielen nur eine sehr begrenzte Zahl wirklich nützlicher, allgemein geltender und auch für Einsteiger problemlos durchführbarer Tipps. Diese finden Sie auf den nächsten drei Seiten kompakt und übersichtlich zusammengefasst.

Will ein Spiel mal gar nicht laufen, dann liegt es – ein stabil arbeitendes **XP** mal vorausgesetzt – fast immer an einer von zwei Möglichkeiten: entweder an veralteten oder falsch konfigurierten Hardwaretreibern. Oder ein Titel hat bereits ein paar Jährchen auf dem Buckel und wurde ursprünglich für DOS oder **Windows 95, 98** oder **ME** programmiert. Bei beiden Problemstellungen schaffen unsere entsprechenden Leitfäden Abhilfe.

Gut gerüstet in die Online-Schlacht

Auch vor der immer größer werdenden Popularität von Onlinespielen macht unser Schwerpunkt nicht halt. Denn nicht wenige Leser haben sich ihren Internetzugang hauptsächlich zum Daddeln im Netz angeschafft. Und vergessen dabei, wie gefährlich für einen Rechner ohne Virenscanner und Firewall das Onlineabenteuer sein kann. Was nicht zuletzt an der einen oder anderen Sicherheitslücke von **XP** selbst liegt. Wir sagen Ihnen, wie Sie Ihr Betriebssystem fit fürs Internet machen.

Begleitend zu den Artikeln finden Sie auf unserer Cover-DVD fast alle vorgestellten Programme und Tools. Das Angebot reicht vom Virenscanner über die Softwarebremse bis hin zum DOS-Spiele-Emulator.

Michael Galuschka

INHALT

Windows flott machen	Seite 123
Windows-Treibereien	Seite 126
Mit Sicherheit ins Internet	Seite 128
Alte Spiele unter Windows XP	Seite 130

WINDOWS FLOTT MACHEN

Bringen Sie Ihr Windows auf Vordermann: Wir geben Ihnen die wichtigsten und nützlichsten Tipps, wie Sie ohne großen Aufwand Ihr XP schneller machen und es dabei schön sauber halten.

Okay, das »schneller machen« im Intro ist im Zusammenhang mit **XP** ein etwas zweifelhafter Begriff. Denn Windows lässt sich im Gegensatz zu Hardware wie CPU oder Grafikkarte nicht einfach »übertakten«. Eher geht es darum, durch gezielte Eingriffe und Maßnahmen Windows an seine theoretisch mögliche Maximalgeschwindigkeit heranzuführen.

Als wirklich effektiv, hilfreich und somit letzten Endes auch nützlich stellen sich nach einer eingehenden Prüfung nur recht wenige Tipps heraus. Der Rest fällt entweder in den nicht mehr messbaren Bereich oder ist rein kosmetischer Natur. Die besten Ratschläge finden sie auf den folgenden drei Seiten.

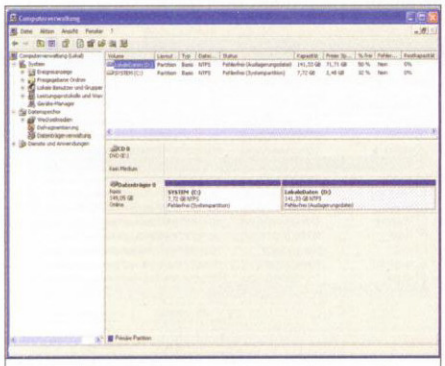
Die Tipps-Klassiker

Einige Tipps im Umgang mit **Windows XP** sind absolute Evergreens. Sie gelten praktisch immer und für jede Sorte von Benutzer, haben keine Nebenwirkungen und erfordern auch kein besonderes Zusatzwissen. Sie gehören deshalb im Umgang mit **Windows XP** zur absoluten »Grundausbildung«.

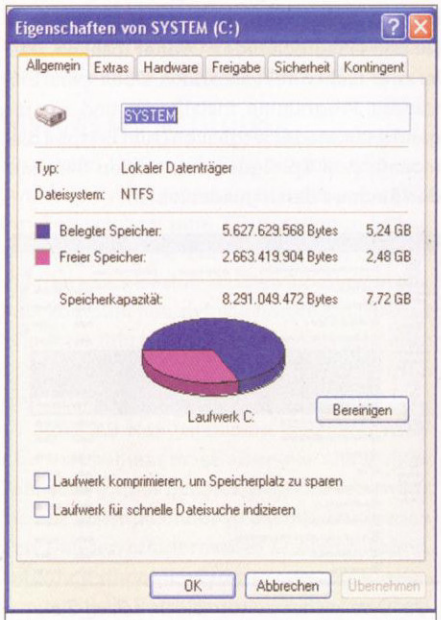
Partitionen richtig wählen

Die Speichergröße von Festplatten explodierte in den letzten Jahren geradezu. 160 oder gar 250 Gigabyte sind inzwischen fast Standard – da drängt sich automatisch die Frage nach der Organisation der riesigen Speicherkapazität auf. Die Aufteilung von Festplatten in einzelne Abschnitte nennt man Partitionieren, den Teilbereich selbst Partition. Jede Partition bekommt im Explorer einen eigenen Laufwerksbuchstaben zugewiesen. Manche machen sich keine Gedanken darüber und packen die ganze Platte in eine einzige große Partition.

Das ist zwar nicht direkt schlecht oder gar gefährlich, aber auch alles andere als optimal. Wir empfehlen tendenziell die folgende Aufteilung: Die Windows-Partition sollte so groß wie nötig und so klein wie möglich sein. In der Praxis haben sich (maximal) 8,0 GB bestens bewährt; so bleibt genügend Luft für andere Programme, die Dateien ins Windows-Verzeichnis schreiben wollen.



Im laufenden Windows-Betrieb können Sie an der bestehenden **Partitionierung** ohne Spezialtools nur sehr wenig ändern.



8,0 GB sind für die **Windows-Partition** völlig ausreichend; außer XP selbst sollte sich darauf möglichst wenig befinden.

Außer **XP** sollte sich auf dieser Partition nichts Wichtiges oder Größeres befinden. Im Falle eines gröberen Windows-Unglücks lässt sich so das Betriebssystem neu installieren, ohne dass allzu viel andere Dokumente, Dateien und Programme in Mitleidenschaft geraten. Sollten Sie weitere Betriebssysteme installieren wollen – zum Beispiel **Windows 98** oder eine **Linux**-Distribution – dann empfiehlt sich dafür ebenfalls eine eigene Partition.

Weiter geht es mit einer Partition für die Dokumente und Dateien, mit denen Sie täglich arbeiten. Das kann vom kleinen .doc-File bis hin zu riesigen Videos reichen. Dementsprechend sollten Sie die Größe dieser Partition Ihren eigenen Bedürfnissen anpassen. Machen Sie von dieser Partition auch regelmäßig ein Backup, damit Sie einem eventuellen Festplattencrash beruhigt ins Auge sehen können.

Ihre Anwendungen, Programme, Tools und Spiele sollten Sie alle in die letzte und normalerweise größte Partition packen. Nutzen Sie dafür ruhig den restlichen Plattenplatz aus. Wer mit sehr vielen Programmen arbeitet, kann seine Anwendungen und Spiele nochmals auf verschiedene Partitionen aufteilen.

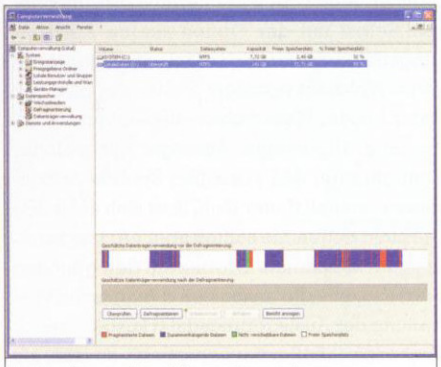
Da Windows auch mit vielen Partitionen kein Problem hat, können Sie – entsprechend große Festplatten vorausgesetzt – ruhig weitere Bereiche für Ihre Zwecke abzweigen. Bei uns hat es sich zum Beispiel bewährt, eine »winzige« 1,0-GB-Partition einzurichten. Die benutzen wir als Zwischenspeicher für Daten, die wir mal eben vom USB-Stick ziehen oder für Fotos, die sich noch auf der Digicam tummeln. Die Daten sind so schnell gefunden und müssen nicht erst auf einer riesigen Partition gesucht werden.

Festplatte defragmentieren

Eine fragmentierte Festplatte gehört zu den größten Bremsern im alltäglichen Windows-Betrieb. Fragmentiert bedeutet, dass die Daten kreuz und quer und in »kleinen Häppchen« über die Festplatte verteilt sind. Das liegt daran, dass ständig Daten auf die Festplatte geschrieben und wieder gelöscht werden. Mit der Zeit bilden sich kleine Speicherlücken, besonders bei ziemlich voller Festplatte.

Installieren Sie nun ein neues Programm mit vielen oder großen Dateien, so müssen die quer über die Festplatte verstreut beziehungsweise aufgeteilt werden. Beim Laden dieser Dateien muss der Lesekopf dementsprechend Schwerstarbeit verrichten und permanent die komplette Platte »abgrasen«. Negative Folgen können deutlich verlängerte Ladezeiten sein, etwa beim Starten eines Levels.

Das Windows-eigene Tool zur Defragmentierung finden Sie unter »Start/Programme/Zubehör/Systemprogramme/Defragmentierung« beziehungsweise per Rechtsklick auf ein Laufwerk und dann »Eigenschaften/Extras/Defragmentierung«. Achten Sie darauf, dass während der Defragmentierung keine anderen Anwendungen laufen und Sie vor allem keine Dateien kopieren oder verschieben. Bei sehr stark fragmentierten Platten kann es sein, dass das

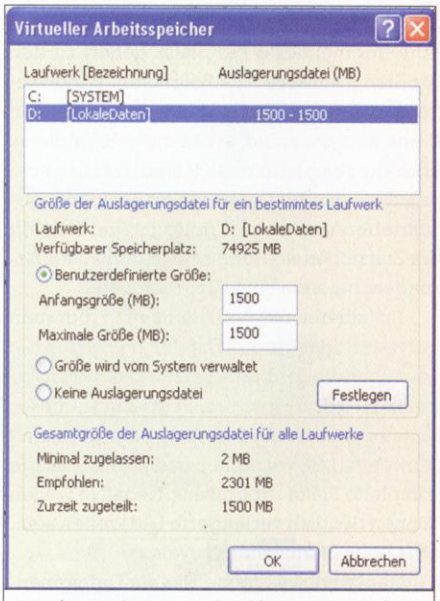


Wie die großen blauen Bereiche anzeigen, ist bei unserer halb vollen 140-GB-Partition keine **Defragmentierung** nötig.

Defrag-Tool nur mit mäßigem Erfolg arbeitet und die Platte danach immer noch recht stark fragmentiert ist. Dann sollten Sie am besten sofort noch einen Durchgang starten.

Auslagerungsdatei anpassen

Die Auslagerungsdatei, auch »virtueller Arbeitsspeicher« genannt, dient Windows dazu, bei knappem Arbeitsspeicher Daten auf die (langsamere) Festplatte auszulagern. Praktisch jede Computerpublikation serviert regelmäßig Tipps zum Thema Auslagerungsdatei. Dumm nur, dass sie sich dabei nicht auf eine gemeinsame Linie einigen können: Manchmal heißt es, die Auslagerungsdatei solle ganz groß angelegt werden, dann wieder bekommt man die Empfehlung, sie möglichst klein zu halten oder gar auf Null zu setzen. Am öftesten lautet der Tipp, sie einfach anderthalb Mal so groß zu machen wie das RAM im Rechner.



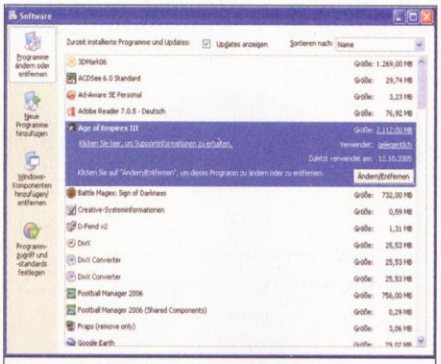
Mit der **Auslagerungsdatei** können Sie ruhig ein wenig spielen. Wichtig ist nur der gleiche Wert von Anfangs- und Maximalgröße.

Grundsätzlich gilt: Je mehr Hauptspeicher Sie haben, desto kleiner können Sie die Auslagerungsdatei machen. Bis zu 1,0 GB Speicher ist die »1,5-Mal-RAM«-Formel tatsächlich eine gute Idee, darüber hinaus können Sie ruhig mit dem virtuellen Speicher herumexperimentieren. Selbst mit der Option »keine Auslagerungsdatei« dürfen Sie es mal versuchen, auch wenn Windows trotzdem immer ein paar MB Daten auf der Platte zwischenspeichert.

Eine allgemeine Aussage, mit welcher Konfiguration des virtuellen Speichers Windows eventuell flotter läuft, lässt sich auf jeden Fall nicht treffen. Sie sollten aber »Anfangsgröße« und »Maximale Größe« auf den gleichen Wert setzen – die ansonsten dynamische Verwaltung der Auslagerungsdatei kostet nämlich Rechenzeit. Außerdem empfiehlt es sich, als Zielordner eine andere Partition als die von Windows anzugeben. Bei mehreren Harddisks im Rechner sogar am besten auf die schnellste Platte, um den Leistungsunterschied zum Hauptspeicher gering zu halten. Idealerweise wird die für die Auslagerungsdatei erkorene Partition auch langfristig wenig fragmentiert.

Nicht benötigte Programme sauber entfernen

Es gibt immer noch etliche Spezialisten, die ein nicht mehr benötigtes Programm oder Spiel einfach dadurch vom Rechner putzen, indem sie den entsprechenden Ordner löschen. Das ist zwar nicht direkt schädlich. Doch wenn Sie ständig Programme installieren und sie irgendwann wieder weghauen (zum Beispiel die monatlichen Spieledemos), müllen Sie sich den Rechner damit gnadenlos zu.



Um Dateileichen zu vermeiden, sollten Sie nicht mehr benötigte Programme sauber **deinstallieren** und nicht einfach nur löschen.

Fast jede Anwendung packt Dateien nicht nur in den angegebenen Installationsordner, sondern schaufelt zusätzlich noch Files in den Windows- oder den »Dokumente und Einstellungen«-Ordner. Eine sauber programmierte Deinstallationsroutine schmeißt auch diese Daten wieder vom Rechner. Zudem werden auch Registry-Einträge nur durch eine richtige Deinstallation wieder gelöscht. Ob Sie dabei die Windows-eigene Routine (unter »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Software«) verwenden oder die vom jeweiligen Programm mitgelieferte, sollte in der Regel egal sein.

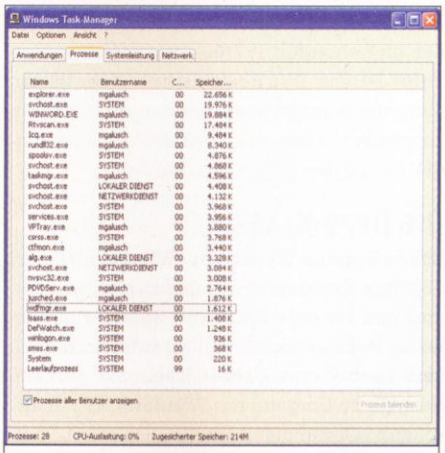
Das bringt's: Beenden und deaktivieren

Neben dem Defragmentieren der Festplatte sind es vor allem drei Maßnahmen, die an der Windows-Performance überhaupt messbare Veränderungen hin zum Besseren bewirken können. Sie alle haben damit zu tun, gerade nicht benötigte Anwendungen zu beenden – egal, ob sie ganz »offen« oder versteckt im Hintergrund laufen.

Nicht benötigte Programme beenden

Jedes laufende Programm schadet der Performance eines Rechners auf mehrerlei Weise: Zum einen belegt es wertvollen Arbeitsspeicher, zum anderen belastet es den Prozessor. Einen geöffneten Explorer oder eine Word-Instanz zuviel kann ein moderner Rechner sicherlich locker wegstecken. Die eigentliche Krux an der permanenten Ressourcenverschwendung liegt darin, dass sie vergleichsweise unbemerkt geschieht.

Wer nach einer mehrstündigen, intensiven Windowssitzung mal den Taskmanager öffnet, wird erschreckt sein, wie viele Anwendungen und Prozesse gerade am Laufen sind. Und zwar nicht nur solche, die Sie bewusst geöffnet und dann einfach nur vergessen haben. Windows samt seiner installierten Anwendungen neigt nämlich ebenfalls dazu, ressourcenfressende Programme ungefragt zu starten. Problem dabei ist, dass bei weitem nicht alle durch ein richtiges Fenster samt auffälliger Taskleisten-Fläche sofort auf sich aufmerksam machen. Viele verstecken sich, nur mit einem Icon bekleidet, im rechten Bereich der Taskleiste.

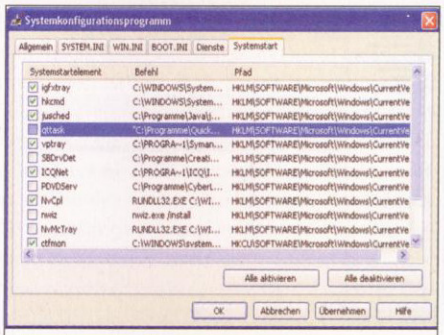


Ein Blick in den **Task-Manager** zeigt: Obwohl nur Word offen ist, verschwendet XP über 200 MB Hauptspeicher.

Beenden Sie also alle nicht benötigten Programme! Der Tipp mag höchst banal wirken, er ist jedoch entsprechend wirkungsvoll und bringt letztendlich den größten Leistungsschub.

Autostart leeren

Viele der unnötigen Programme geben sich noch nicht mal mit irgendeinem Symbol oder im Taskmanager zu erkennen, können aber dennoch ordentlich Ressourcen fressen. Dann handelt es sich meist um »Autostarts«, also Programme, die sich schon beim Hochfahren von Windows in das System laden. Viele können Sie wieder deaktivieren; allerdings ist der Weg



Wer braucht schon permanent Quicktime: Über **msconfig** lassen sich unnötige Autostarts bequem deaktivieren.

dorthin arg verschlungen. Zwar hat **Windows XP** auch einen »Autostart«-Ordner im Startmenü, doch ist der kaum mehr als Staffage.

Am einfachsten erreichen Sie eine Liste der Autostarts über »Start/Ausführen«. Tippen Sie dort »msconfig« (ohne Anführungszeichen) ein. Unter »Systemstarts« haben Sie nun eine Aufzählung aller .exe-Dateien vor sich, die beim Windows-Start automatisch laden. Nicht nur die Anzahl an sich dürfte einen (negativ) überraschen. Denn bei einer genaueren Überprüfung stellt sich schnell heraus, dass die meisten Autostarts entbehrlich, wenn nicht sogar völlig belanglos sind. Darunter fallen zum Beispiel Hilfsprogramme von Soundkarte, DVD-Player oder PDF-Lesesoftware.

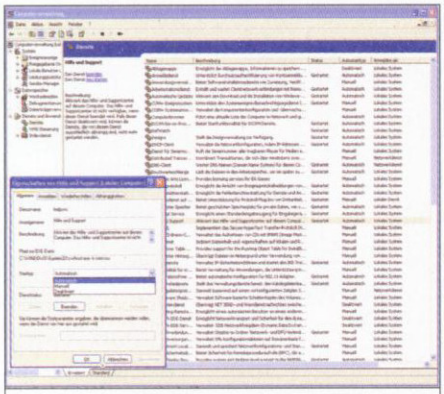
Löschen Sie einfach das Häkchen bei all den Einträgen, die Sie definitiv nicht mehr brauchen, und Sie werden ab dem nächsten Bootvorgang nicht mehr damit belästigt. Windows wird es Ihnen mit mehr Speicherplatz und einer besseren Grundperformance danken.

Dienste abschalten

Es existiert noch eine weitere, ganz spezielle Sorte automatisch im Hintergrund arbeitender Programme: die so genannten Dienste. Darauf können Sie über »Start/Einstellungen/Verwaltung/Computerverwaltung« zugreifen. Dienste sind kleine Programme, die für Systemfunktionen bereit stehen oder als Helferlein für andere Programme dienen. Manchmal sind sie absolut notwendig, manchmal nur unnötiger Ballast. Zusammen ergeben sie eine ellenlange Liste, deren jeweilige Funktion von Windows mit erklärt wird – auch wenn der wahre Nutzen trotzdem weiter im Dunkeln bleibt.

Mit einem Rechtsklick auf einen Dienst können Sie unter »Eigenschaften« wählen, ob Sie ihn automatisch starten wollen, lieber manuell starten oder gleich ganz deaktivieren. Letzteres schaufelt wiederum nützliche Ressourcen frei. Allerdings können wir je nach Rechner und Benutzerprofil kaum sagen, welche Dienste sich problemlos abschalten lassen und welche besser aktiviert bleiben.

Daran ohne Absicherung rumzuspielen kann zumindest unangenehme Folgen haben, weshalb Sie es im Prinzip besser sein lassen.



Die **Windows-Dienste** verschwenden einiges an Ressourcen. Allerdings lässt sich nicht genau sagen, wann welcher überflüssig ist.

Wenn Sie es trotzdem probieren wollen, sollten Sie sich zuerst unter Start/Einstellungen/Systemsteuerung/System/Hardware/Hardwareprofile« ein neues Hardwareprofil zulegen. Danach lässt sich getrost mit den Diensten experimentieren – kommt es zu Störungen, wechseln Sie beim nächsten Systemstart einfach wieder auf das alte funktionierende Profil zurück. Achtung: Deaktivieren Sie die einzelnen Dienste nur unter der »Computerverwaltung«! Eine Deaktivierung per »msconfig/Dienste« gilt für sämtliche Hardwareprofile.

Windows neu installieren

Manchmal helfen alle Tipps, Tricks und verzweifelte Rettungsversuche nichts mehr: Mit der Zeit wuchert eine **XP**-Installation immer mehr aus. Wird sie extrem lahm oder instabil, dann ist es am besten, das Betriebssystem einfach komplett neu zu installieren. Ein frisches Windows fährt vor allem deutlich schneller hoch, kann aber auch im täglichen Betrieb spürbar flotter arbeiten.

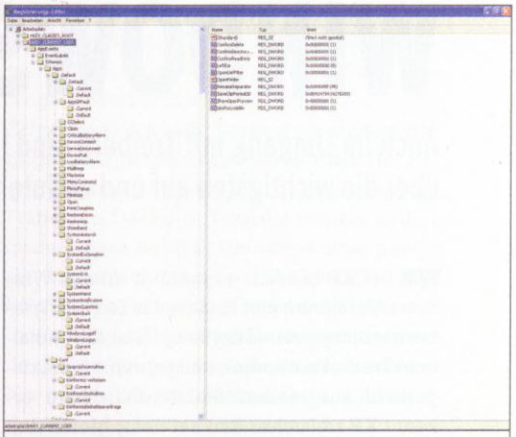
Eine **XP**-Neuinstallation mag zwar mühsam erscheinen, muss aber vor allem dann kein allzu großes Schreckgespenst sein, wenn Sie auf Ihrem Rechner in Sachen Partitionen und Dateien einigermaßen Ordnung halten. Lediglich wenn sich Programme und Anwendungen in die Registry oder die Windows-Systemdateien eintragen, kann es zu Problemen kommen. Diese reichen von nicht mehr funktionierenden Uninstall-Routinen bis hin zur Komplettverweigerung. Es kann also sein, dass Sie die besser auch noch mal neu installieren oder gar installieren müssen. Die Ideallösung wäre natürlich, von einem frisch aufgesetzten, inklusive aller Anwendungen komplett installierten System per **Partition Magic** oder ähnlicher Hilfsprogramme ein Spiegelbild zu ziehen. Später kommt die wieder auf die frisch formatierte Windows-Partition – das spart einigen Installationsaufwand und -ärger.

Garantiert nutzlos: Tipps, die keine sind

Im Zeitalter von Highspeed-Netzwerken, Millionen Foren und E-Mail-Verteilern verbreiten sich scheinbar nützliche Tipps in Windeseile – und lassen sich auch bei erwiesener Nutzlosigkeit nicht mehr so schnell ausrotten. Hier drei der häufigsten Irrtümer.

Eine leere Festplatte ist schneller!

Tipps, wonach eine leere Festplatte um einiges schneller arbeitet als eine volle, sind schlicht falsch. Die Arbeitsgeschwindigkeit einer Platte (und dem darauf installierten **Windows XP**) hat nämlich nichts mit deren Füllstand zu tun. Die Fragmentierung spielt da eine gewichtigere Rolle, und stark fragmentiert kann eine fast leere Platte ebenfalls sein. Allerdings brauchen viele Programme temporären Speicher zum zwischenzeitlichen Lagern ihrer Dateien. Es ist also ratsam, die Kapazität nicht bis aufs letzte Kilobyte auszureizen.



Egal: Die Größe der **Registrierung** hat auf die Arbeitsgeschwindigkeit von XP keinen Einfluss.

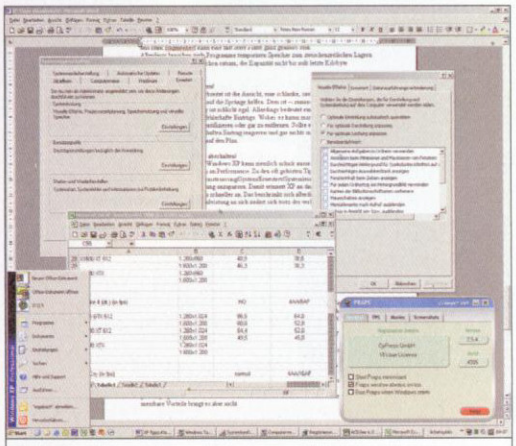
Registry sauber halten!

Ebenfalls weit verbreitet ist die Ansicht, eine schlanke, saubere Registry würde Windows auf die Sprünge helfen. Dem ist – zumindest bei **XP** – aber nicht so: Die Größe der Registry ist schlicht egal. Allerdings bedeutet eine kleine Registry tendenziell auch weniger fehlerhafte Einträge. Wobei es kaum machbar ist, falsche Einträge gezielt zu identifizieren oder gar zu entfernen. Sollte ein Programm extrem allergisch auf einen solchen Eintrag reagieren und deshalb gar nichts mehr gehen, tritt die **XP**-Systemwiederherstellung auf den Plan.

Optische Gimmicks abschalten!

Der Desktop von **Windows XP** kann ziemlich schick aussehen. Und frisst deswegen angeblich auch Unmengen an Performance. Zu den populärsten Tipps gehört deshalb, unter »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/System/Erweitert/Systemleistung« die visuellen Effekte für optimale Leistung anzupassen. Damit erinnert **XP** an das triste **Windows 2000** und fühlt sich tatsächlich etwas schneller an. Das beschränkt sich allerdings auf das Arbeiten mit den Menüs. An der Systemleistung an sich ändert sich trotz des verheißungsvollen Dialogbox-Namens nichts.

Michael Galuschka



Wie in alten Zeiten: Mit einer schlichten **Windows-2000-Oberfläche** fühlt sich XP zwar schneller an, messbare Vorteile bringt es aber nicht.

WINDOWS-TREIBEREIEN

Auch im Umgang mit Treibern sind in Windows XP einige Fußangeln versteckt. Wir klären Sie über die wichtigsten auf und erläutern die idealen Einstellungen für Geforce und Radeon.

Bei **XP** hat sich gegenüber älteren Windows-Versionen viel Positives in Sachen Treiberhandling getan. Zum Beispiel ist die enthaltene Treiberbibliothek einigermaßen praxisgerecht ausgefallen: Standardhardware erkennt **XP** zielsicher und hat dafür gleich den passenden Treiber parat – eine »händische« Installation ist oft nicht mehr nötig.

Auch das Updaten älterer Treiber auf die neueste Version geht selbst für Einsteiger halbwegs unkompliziert vonstatten: Im Geräte-Manager einfach einen Rechtsklick auf die betreffende Hardware ausführen und dann »Treiber aktualisieren« wählen. Danach erscheint eine Dialogbox, wie sie auch dann aufpoppt, wenn **XP** neue Hardware erkennt, in seiner eigenen Bibliothek aber keinen passenden Treiber dazu parat hat.

Installationswirrungen

Damit gehen die potenziellen Probleme aber auch schon los. Windows will nämlich eine Verbindung zu seinen »Windows Update«-Servern herstellen, um dort nach aktualisierten Treibern zu suchen. Beziehungsweise fragt standardmäßig per Dialogbox erst mal höflich nach, ob es das tun soll. Das ist nicht nur auf Dauer nervig, sondern bei spielerelevanter Hardware zudem auch noch komplett sinnlos: **XP** wird dazu sowieso nichts finden. Zum Glück lässt sich die Funktion auch komplett deaktivieren. Unter »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/System/Hardware« einfach »Windows Update niemals nach Treibern durchsuchen« anklicken, und schon haben Sie fortan vor den Verbindungs-Versuchen Ihre Ruhe.

Anschließend erscheint der jedem Leser wahrscheinlich bestens bekannte Hauptbildschirm bei der Treiberinstallation:



Im besten Fall findet Windows nach dem Klick auf »Software automatisch installieren« irgendwo in den Tiefen der Festplatte oder des CD-Laufwerks tatsächlich das passende und gewünschte Update. Ansonsten gehen Sie eben auf »Software von einer Liste oder bestimmten Quelle installieren« und geben dort den Verbleib der Treiber an.

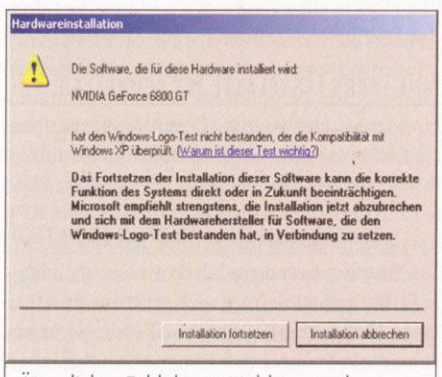
Dabei kann es aber passieren, dass Hardware-Hersteller die Treiber auf ihrer CD so blöd platzieren bzw. verstecken, dass die Option »Wechselmedien durchsuchen« ohne Erfolg bleibt und Sie den Ort umständlich per Hand suchen und angeben müssen.

Falls Sie einen bereits »gebrauchsfertigen« Treiber installieren oder reaktivieren, wählen Sie den Punkt »nicht suchen, sondern den zu installierenden Treiber selbst wählen«. Nun noch das Häkchen »Kompatible Hardware anzeigen« setzen, und Windows zeigt Ihnen die Treiber an, die es bereits im System intus hat. Über »Datenträger« können Sie auf Treiber von CD oder USB-Stick zugreifen.

Unlogischer Logo-Test

Angesichts der Umstände ist die meist bequemere Methode deshalb, direkt die mit der Hardware mitgelieferte Treiber-CD bzw. direkt die entsprechende setup.exe zu starten. Es kann allerdings (selten) vorkommen, dass die CD so extravagant programmiert wurde, dass eine erfolgreiche Installation des Treibers nur über die Windows-Methode möglich ist.

Ist die Treiberinstallation erst mal angelaufen, legt einem Microsoft noch eine (meist) letzte Hürde in den Weg, an der nicht Wenige aus reiner Verunsicherung scheitern: Es erscheint eine Meldung, dass der zu installierende Treiber den Windows-Logo-Test nicht bestanden habe. Es folgt noch viel Blabla, wie schlimm das wäre und dass der Logotest arg wichtig sei – gefolgt von der fast schon scheinheiligen Frage, ob man die Installation trotzdem fortsetzen möchte.



Ärgerlicher Fehlalarm: Meldungen über nicht bestandene **Windows-Logo-Tests** können Sie getrost ignorieren.

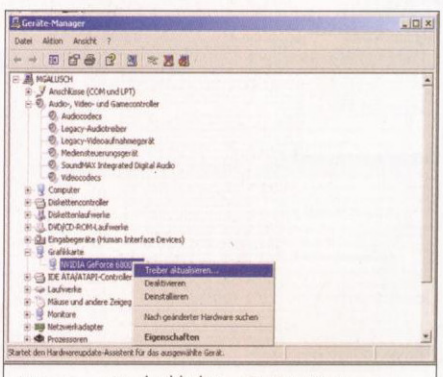
Aus Angst davor, irgendetwas kaputt zu machen, brechen tatsächlich Viele die Installation ab. Unnötigerweise, denn die Fehlermeldung besagt nichts weiter, als dass der Treiber nicht in den Microsoft-eigenen Labors auf hundertprozentige XP-Kompatibilität geprüft wurde. Die Prüfung kostet viel Geld, weshalb die meisten Treiberhersteller (besonders bei häufigen Updates) darauf verzichten oder sie nur ein, zwei Mal im Jahr durchführen lassen.

Der beanstandete Treiber funktioniert natürlich trotzdem ohne Einschränkungen. Sie können die Meldung also getrost ignorieren (sprich die Installation fortfahren) oder noch besser unter »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/System/Treibersignierung« dafür Sorge tragen, dass die Unterbrechung künftig gar nicht mehr auftaucht.

Treiber-Deutsch für Einsteiger

Die zweifelsohne wichtigsten Treiber bei einem Spiele-PC sind die für die Grafikkarte. Sowohl die von Ati (Radeon) als auch Nvidia (Geforce) kommen mit einem umfangreichen Kontrollprogramm, über das Sie einige wichtige Einstellungen in Bezug auf Leistung und Qualität treffen können. Obwohl sich sowohl Nvidia als auch Ati mit netten Grafiken und Hilfstexten um Transparenz bemühen, sind diese Tools für viele ein einziges Rätsel, weshalb sie die falschen Entscheidungen fällen oder sich erst gar nicht ran wagen.

Dabei sind die Standardeinstellungen je nach sonstiger Hardware nicht unbedingt ideal zu nennen. Oft verführen zudem mit »optimale Leistung« betitelte Regler zu falschen Einstellungen. Denn Leistung haben moderne Karten meist mehr als genug; es geht im Treiberpanel eher darum, die optimale Bildqualität herauszufinden. Nachfolgend die Einstellungen, die am meisten verwirren können.



Mit einem Rechtsklick im **Geräte-Manager** können Sie am leichtesten den Hardware-Treiber aktualisieren.

Allgemein

Bietet ein Spiel selbst Antialiasing und anisotropische Filterung an, aktivieren Sie diese Features dort, und lassen Sie im Treiber-Kontrollpanel die Einstellung jeweils auf »Anwendungsgesteuert« (Nvidia) bzw. »Anwendung soll entscheiden«. Das spieleeigene AA/AF ist in der Regel effektiver und damit ein wenig schneller als das allgemeine der Kartentreiber.

Ati Radeon/Catalyst-Treiber

Temporales Antialiasing: Eine Variante normaler Antialiasing-Methoden, bei der mit dem üblichen Nachleuchten von Monitoren gearbeitet wird. Temporales Antialiasing soll angeblich eine bessere Bildqualität erzielen, ist mit seinem minimalen Blur-Effekt aber bestenfalls Geschmackssache – und auf TFT-Monitoren nicht zu empfehlen.

Catalyst A.I.: Beeinflusst spielebezogen die Qualität der Texturen. Bei »Standard« heißt das schlicht, dass auf Kosten der Bildqualität auf maximale Performance hingearbeitet wird. Nur zu empfehlen, wenn jedes Frame zusätzlich wichtiger als eine optimale Bildqualität ist.

Haben Sie A.I. deaktiviert, erwartet Sie die potenziell beste Bildqualität. Bei der Einstellung »erweitert« versucht der Treiber, bei minimalen Bildqualitätsverlusten maximalen Performancezuwachs zu erzielen. Das gelingt je nach Spiel mal besser, mal schlechter.



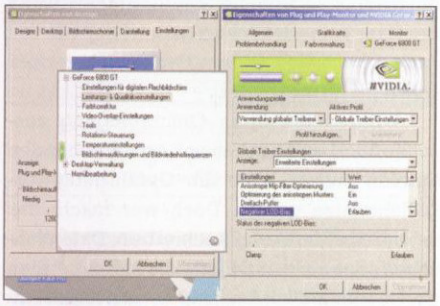
Adaptives Antialiasing: Entspricht dem Transparenz-Antialiasing. Eine sichtbare Verbesserung der Bildqualität erzielen Sie nur in der »Qualität«-Einstellung, allerdings geht die Framerate ordentlich nach unten – nur für wirklich schnelle Karten.

Nvidia GeForce/ForceWare-Treiber

Systemleistung: Nur »Hohe Qualität« ist bei Nvidia-Karten die für eine einwandfreie Bildqualität akzeptable Einstellung. Auch wenn der Hilfstext im Kontrollpanel anderes verspricht, gab es immer wieder Treiberversionen, bei denen die Texturqualität in allen anderen Stufen deutlich sichtbar abfiel.

Mipmaps erzwingen: Stellen Sie diese Option auf »Trilinear« für die maximale Bildqualität, andere Einstellungen sind nur bei leistungsschwachen Karten akzeptabel.

Alle Einstellmöglichkeiten, in denen der Begriff »Optimierung« vorkommt: Der Begriff Optimierung bezieht sich lediglich auf die Framerate. Das heißt, Texturen werden so dargestellt, dass sie unter Hinnahme einer gewissen Verschlechterung der Bildqualität möglichst wenig Performance fressen. Für eine optimale Bildqualität sollten Sie die entsprechenden Einstellungen deshalb auf »Aus« lassen. Nur bei leistungsschwachen Karten lohnt sich die eine oder andere Optimierung.



Negativer LOD-Bias: Versucht einen ähnlichen Effekt wie anisotropische Filterung zu erzielen. Letzteres ist aber von der Qualität her besser, deshalb auf »Clamp« stellen.

Michael Galuschka

PRO GAMER COMMAND UNIT
New FPS Feature
Programmable
Adjustable
Für den ultimativen Vorteil bei First Person Shootern, Strategie- und Rollenspielen!
- Schneller und verbesserter Zugriff auf Spielsteuerelemente
- 20 einfach erreichbare Tasten für bis zu 144 programmierbare Befehle
- Verschiedenfarbige Leuchteffekte
- Ergonomisches Design
Default Modus
FPS Modus
RTS Modus
Saitek
www.saitek.de



MIT SICHERHEIT INS INTERNET

Sie wollen ins Netz gehen? Mit der Anschaffung eines DSL-Zugangs samt zugehöriger Hardware ist es nicht getan: **Ohne gründliche Vorbereitung kann das Online-Abenteuer in einem Fiasko enden.**

Wenn Ihr Rechner in die große weite Welt namens Internet gehen will, dann ist das für ihn eine lebensgefährliche Tour. Zumindest, wenn der User keinerlei Schutz gegen Angriffe von Außen hat, seien es nun Hacker, Viren oder sonstiges Netzgesindel.

Würden Sie Ihren Online-Zugang ausschließlich zum Zocken von entsprechenden Spielen nutzen, wäre die Gefährdung vergleichsweise gering. Doch wer macht das schon? Surfen, E-Mails schreiben, Daten tauschen oder herunterladen – die Möglichkeiten sind fast unendlich. Das sind sie auch beim Einfangen eines Computerschädlings, oder »Malware« (Verschmelzung von »malicious Software«, übersetzt »böswillige Software«), wie man neudeutsch dazu sagt.

Böse Ware

Grundsätzlich unterscheidet man zwischen fünf Arten von Malware:

Virus: Viren sind die bekannteste und älteste Form von Malware. Sie verbreiten sich, indem sie Kopien von sich selbst in Programme, Dateien oder Dokumente schreiben.

Trojaner: Ein Trojaner (oder trojanisches Pferd) ist ein bösartiges Anhängsel an ein seriöses Programm. Er verbreitet sich durch die Installation des Wirtsprogramms.

Wurm: Der Wurm ist ein naher Verwandter des Virus, verbreitet sich aber aktiv direkt über das Internet (bzw. allgemein Netzwerke).

Spyware: Spyware nistet sich im Rechner ein und versucht, Informationen über den Nutzer zu sammeln und nach außen zu schmuggeln.

Backdoor-Programm: Programm in Form eines Virus, Wurms oder Trojaners, das Unbefugten Zutritt zu einem Computer verschafft.

Angesichts der langen Reihe potenzieller Schädlinge gibt es also einiges zu tun, bevor Sie sich beruhigt ins Internet wagen können. Auf den folgenden zwei Seiten stellen wir Ihnen das Pflichtprogramm dafür vor.

XP-Updates ausführen

Mit **Windows XP** hat es Microsoft wieder nicht geschafft, ein sicheres Betriebssystem abzuliefern. Immer wieder nutzen Hacker, deren Bandbreite von »pfiffig« bis »kriminell« reicht, kleine Lücken in Windows aus, um bisweilen gewaltigen Schaden anzurichten. Microsoft bringt deshalb regelmäßig Updates heraus, die diese Löcher wieder stopfen oder präventiv weitere verhindern sollen.

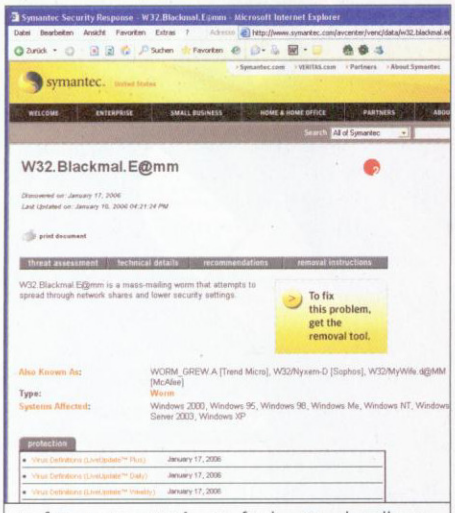
Für einen halbwegs sicheren Rechner sind diese Updates essenziell; es gab in der Vergangenheit genügend Beispiele, wo Viren nur deshalb verheerenden Schaden anrichten konnten, weil auf zig Rechnern ein bereits existierendes Update nicht heruntergeladen und eingebunden wurde. Wenn Sicherheit höchste Priorität hat, sollte eines der ersten Updates übrigens das **Service Pack 2** für XP sein – ansonsten hat man sich schneller einen **Sober**-Wurm eingefangen, als man »Wurm« überhaupt aussprechen kann.

Andererseits haben viele Anwender nicht ganz zu Unrecht einen Horror davor, dass Microsoft eigenständig und ohne Kontrolle etwas am Rechner ausführt und dazu selbständig ins Internet geht. Über »Start/Einstellungen/System/Sicherheitscenter« können Sie die automatischen Updates konfigurieren oder ganz deaktivieren. Bei letzterem empfiehlt sich aber dringend ein regelmäßiges manuelles Update. Entweder über den Link http://update.microsoft.com/windowsupdate/v6/default.aspx?ln=de oder über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Software/Neue Programme hinzufügen«. Auf der Seite www.winfuture.de finden Sie unter »Downloads/Update Packs« auch komplette Update-Packs, sowohl fürs **Service Pack 1** als auch **Service Pack 2**.

Firewall installieren

Eine Firewall ist ein komplexes System aus Hardware und Software, das in seinem Ursprungssinn vor allem dazu diente, den Datenverkehr zwischen einzelnen Rechner-Netzwerken zu kontrollieren und gegebenenfalls unliebsame Aktivitäten herauszufiltern.

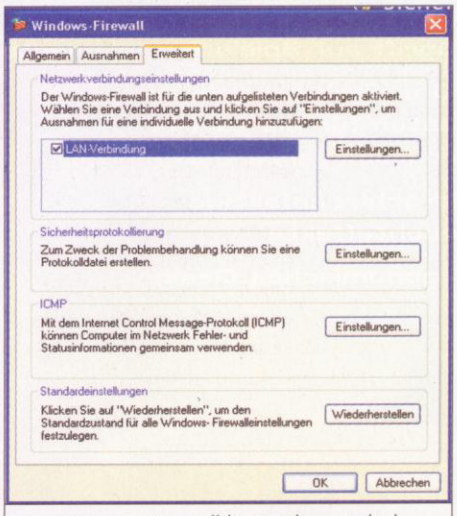
Inzwischen ist die Firewall als »Personal Firewall« längst auch auf Heim-PCs heimisch geworden. Damit ist dann Software gemeint, die einen an andere Netzwerke oder das Internet angeschlossenen Computer vor unerwünsch-



Auf **Symantecs Webseite** finden Sie detaillierte Infos zu neuen oder derzeit besonders bedrohlichen Viren und Würmern.



Wer auf Nummer sicher gehen will, sollte jeden Tag automatisch nach **XP-Updates und -Hotfixes** suchen lassen.



Die XP-eigene **Firewall** lässt sich nur sehr begrenzt konfigurieren – kommerzielle Software ist komfortabler und umfangreicher.

ten Aktivitäten »von außen« schützen soll. Wenn also jemand versucht, einen Schädling (z.B. einen Trojaner) einzuschleusen oder der Rechner auf einmal ungefragt sensible Daten rausschicken will, dann schlägt die Firewall Alarm.

Freundlicherweise hat Microsoft mit dem **Service Pack 2** eine Firewall kostenlos nachgeliefert, auch bei den meisten Mainboards mit Nvidia-Chipsatz gibt es eine Hardware-Firewall umsonst oben drauf. Für die Grundbedürfnisse reichen beide aus. Allerdings bietet kommerzielle Firewall-Software nicht nur eine bessere Filterleistung, sondern lässt sich auch detaillierter und bequemer konfigurieren.

Wenn also aus bestimmten Gründen – Art und Umfang der Online-Nutzung, besonders schützenswerter Inhalt auf den Festplatten – eine wirklich gute Firewall dringend vonnöten ist, sollten Sie sich besser gleich bei den kommerziellen Alternativen umsehen. Als allgemein sehr gut gelten zum Beispiel **Zonealarm** (Zonelabs, kostenlos; die erweiterte Pro-Version kostet 50 Euro) oder **Outpost Firewall Pro** (Agnitum, ca. 40 Euro). Die in vielen DSL-Routern eingebaute Hardware-Firewall hilft auch: Sie kann zumindest bei normaler Online-Nutzung den Kauf teurer kommerzieller Firewalls überflüssig machen.

Virenscanner installieren

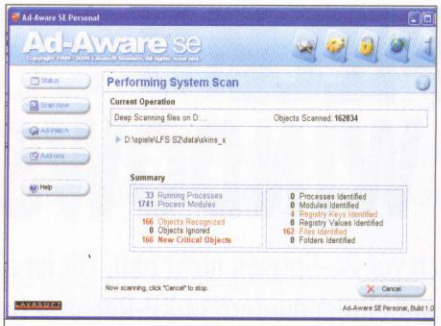
Keine Frage – Viren sind die größte Plage des modernen PC- und Internet-Zeitalters. Sie können den Rechner komplett lahm legen, weshalb ein ordentlicher Virenscanner zusammen mit einer Firewall das A und O eines Internetfähigen Rechners darstellt. Haben Sie sich einen Virus, Wurm oder Trojaner eingefangen, äußert sich das meist in einem sehr seltsamen Verhalten des Rechners. Sie sollten dann auf jeden Fall den PC mit einem Virenscanner überprüfen. Der sucht und spürt den Schädling nicht nur auf, sondern vernichtet ihn anschließend auch, indem er ihn zuerst »isoliert« und dann rückstandslos von der Platte putzt.

Meist ist es aber schon zu spät, wenn es sich der Virus erst mal auf dem PC gemütlich gemacht hat. Deshalb holen Sie sich besser gleich einen Virenscanner mit Wächterfunktion. Der kontrolliert im Hintergrund ständig alle Veränderungen an Dateien. Nimmt er verdächtige Vorgänge wahr, schlägt er Alarm, kontrolliert die Datei und kümmert sich um den Schädling, noch bevor der etwas anrichten kann.

Gute Virenscanner gibt es recht viele auf dem Markt. Die meisten können Sie erst mal kostenlos ausprobieren. Von manchen Produkten gibt es eine etwas abgespeckte Version auch komplett umsonst, zum Beispiel **AntiVir PersonalEdition Classic** (auf unserer DVD).

Spyware-Schutz installieren

Zu den weiteren Plagen, die Sie sich im Internet einfangen können, gehört die so genannte Spyware. Die ist insgesamt eher lästig als wirklich schädlich, sollte aber dennoch konsequent vom Rechner gebannt werden. Spyware spioniert zum Beispiel Ihr Surfverhalten aus, sammelt User-Informationen (»Data mining«) oder platziert extra-aggressive Spam-Programme.



Das beliebte und in der SE-Version kostenlose **Ad-Aware** spürt zuverlässig verdächtige Spyware auf und beseitigt sie.

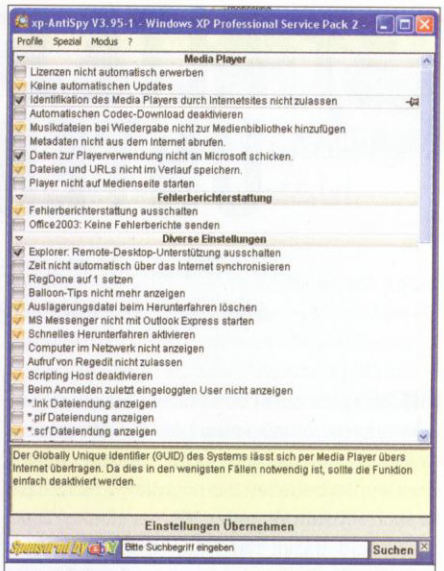
Das mit Abstand bekannteste Tool für diese Zwecke ist **Ad-Aware**, das es in der Version SE Personal umsonst gibt. In eine ähnliche Richtung geht **HijackThis**. Es ist vor allem für seine extrem ausführlichen Logs bekannt, durch die sich oft überhaupt erst feststellen lässt, welche Art von Schädling sich wo auf Ihrem Computer festgesetzt hat. Etwas anders arbeitet **xp-Antispy**. Es unterbindet zuverlässig, dass sich **Windows XP** ungewollt und vor allem unbemerkt mit Microsoft-Servern verbindet, etwa um dort Update-Anfragen oder Fehlerprotokolle loszuwerden. Dadurch verhindert **xp-Antispy** den »gläsernen User« und ist dementsprechend sehr beliebt.

IE sicherer machen

Haupteingangstor für viele PC-Schädlinge ist nach wie vor der **Internet Explorer**. Er ist mit seinen immer wieder auftretenden Löchern hauptverantwortlich dafür, dass Microsoft in Sachen Sicherheit nicht unbedingt den besten Ruf genießt. Wenn das Ausweichen auf Alternativen wie **Firefox** oder **Opera** nicht möglich ist, sollten Sie Ihren **IE** unbedingt auf größtmögliche Sicherheit trimmen. Die dazugehörigen Einstellungen finden Sie im **IE** unter »Extras/Internetoptionen/Sicherheit«. Unter »Internet« können Sie die allgemeine Sicherheitsstufe beim Besuch von Webseiten angeben – wir empfehlen mindestens »Mittel« – oder über die »Stufe anpassen«-Schaltfläche Optionen individuell ändern. So lassen sich einzelne Einstellungen lockern oder auch verschärfen.



Die **ActiveX**-Einstellungen sollten Sie eher restriktiv handhaben – sie bieten vielen Schädlingen eine potenzielle Angriffsfläche.



Das kleine Freeware-Tool **xp-Antispy** verhindert zuverlässig ungewollten Kontakt des eigenen Rechners zu Microsoft.

Wissen Sie von einer Webseite, dass sie ungefährlich ist, können Sie deren URL direkt unter »Vertrauenswürdige Sites« eingeben. Dann werden sehr niedrige Sicherheitseinstellungen verwendet, die Sie beim Surfen und Arbeiten auf dieser Seite nicht weiter einschränken. Umgekehrt können Sie unter »Eingeschränkte Sites« Webseiten aufnehmen, um die Sie nicht herumkommen, obwohl sie Ihnen nicht ganz geheuer sind. Der **IE** wechselt dann beim Ansteuern dieser Seiten automatisch zu den höchsten Sicherheitseinstellungen.

Auch Pop-Ups sind nicht einfach nur lästig, sondern können ein Sicherheitsrisiko darstellen. Am besten aktivieren Sie deshalb den Popupblocker des **IE**. Unter »Extras/Popupblocker/Popupblockereinstellungen« können Sie gezielt sichere Seiten angeben, bei denen Sie Popups zulassen möchten.

Sonstige Sicherheits-Tipps

Sollten Sie noch schmalbandig, also per Analog- oder ISDN-Modem im Internet unterwegs sein, sollten Sie sich einen Dialer-Schutz besorgen. Der verhindert astronomische Verbindungskosten durch die Abzocke mit 0900-Nummern. Und wer seinen Rechner nicht alleine nutzt und vor Anderen sein Surfverhalten geheim halten will oder muss, sollte sich ein Tool besorgen, das die per Cookies, temporären Internetdateien und Verläufen hinterlassenen Spuren zuverlässig ausradiert.

Mit das beste Mittel zur Vermeidung ist sowieso ein vernünftiges Surfverhalten: Vermeiden Sie beim Surfen unseriöse oder verdächtig wirkende Webseiten.

Michael Galuschka



ALTE SPIELE UNTER WINDOWS XP

Die Retrowelle macht auch vor PC-Spielen nicht halt. Oft ist aber etwas **Arbeit nötig, bis die Klassiker vergangener Tage auf einem modernen XP-Rechner laufen.** Wir sagen Ihnen, was zu tun ist.

Wer sich ein schon etwas betagtes Spiel zulegt, kann zuhause eine böse Überraschung erleben. Denn nur weil es für Windows entwickelt wurde, bedeutet das noch lange nicht, dass es auch auf dem aktuellen **XP** (vernünftig) läuft.

Schuld daran hat weniger **XP**, sondern eher die älteren Betriebssysteme beziehungsweise die Spieleprogrammierer. **Windows 95**, **98** und **ME** sind zwar nominell 32-Bit-Betriebssysteme, setzen aber noch auf alten 16-Bit DOS-Code auf. **XP** hingegen basiert auf der **Windows NT**-Familie und ist somit ein reines 32-Bit-OS ganz ohne DOS-Überbleibsel. Je nachdem, wie intensiv ein Spiel die 16-Bit-Anteile der alten Windows-Versionen anspricht, kann es unter **XP** zu Problemen kommen.

Win 95/98/ME-Spiele unter XP

Microsoft war sich des Problems bewusst und integrierte in **XP** einen »Kompatibilitätsmodus«. Der gaukelt dem störrischen Programm vor, sich auf einem Rechner mit **Windows 95**, **98** oder **ME** zu befinden. Da es sich dabei aber nicht um eine echte Emulation, sondern nur um einige programmiertechnische Kniffe handelt, ist der Erfolg der Maßnahme nicht garantiert.

Auch bei alten Spielen sollten Sie zunächst sicherstellen, dass sie auf aktuellem Patch-Stand sind. Denn mitunter wurde in einem späten Update die XP-Inkompatibilität bereits behoben, alle weiteren Maßnahmen sind somit überflüssig. Will ein installiertes Spiel dennoch nicht laufen, haben Sie mehrere Alternativen, um den Kompatibilitätsmodus zu aktivieren. Entweder modifizieren Sie den entsprechenden Titel direkt: Klicken Sie mit rechts auf die .exe-datei oder die Verknüpfung, gehen Sie dann auf »Eigenschaften« und anschließend auf den Karteireiter »Kompatibilität«. Setzen Sie nun den Haken bei »Programm im Kompatibilitätsmodus ausführen für:« und wählen Sie das Betriebssystem, für das der Titel ursprünglich programmiert wurde. Das sollte normalerweise reichen; die weiteren Optionen sind für Spiele meist ohne Belang.

Hilfreicher Assistent

Über »Start/Programme/Zubehör/Programmkompatibilitäts-Asssistent« und dann »Ein Programm aus einer Liste wählen« haben Sie alle Programme und Spiele auf Ihrem PC auf einem Blick versammelt und können bequem jedem einzelnen den idealen Modus verpassen. Will sich ein älteres Spiel erst gar nicht installieren lassen, können Sie ihm mit »Das Programm im CD-ROM-Laufwerk verwenden« ebenfalls ein älteres Betriebssystem vorgaukeln.

Mach mal langsam!

Es kann vorkommen, dass ein Titel zwar startet, aber unspielbar schnell abläuft. Das liegt daran, dass Abläufe nicht auf der Basis von Zeiteinheiten, sondern von Rechenoperationen programmiert wurden. Die fallen bei flotter, moderner Hardware entsprechend kurz aus, das Spiel läuft dadurch viel zu schnell.

Hier hilft eine so genannte Softwarebremse. Diese kleinen Tools lasten den Prozessor mit sinnloser Arbeit fast komplett aus, der dadurch bei seiner eigentlichen Aufgabe entsprechend langsam wird. Eine kostenlose Version finden Sie auf unserer DVD.

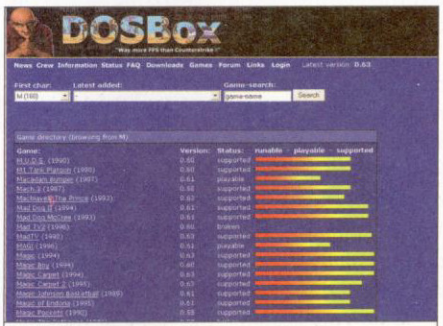
DOS-Spiele unter XP

Über zehn Jahre ist die Markteinführung von **Windows 95** inzwischen her. Dank DirectX avancierte es zum ersten Fenster-Betriebssystem von Microsoft, das sich auch als Spieleplattform durchsetzte. DOS-basierte Titel starben zwischen 1995 und 1997 nach und nach aus und sind heute mindestens neun Jahre alt.

Und trotzdem bekommt man die meisten dieser alten Schinken noch relativ problemlos zum Laufen. Viele sogar direkt unter **XP** – das größte Problem ist meist fehlender oder fehlerhafter Sound. Die Art, wie er unter DOS angesprochen wurde, passt einfach ganz und gar nicht mit der Windows-Umgebung zusammen. Der ein oder andere Problemfall lässt sich durch den Einsatz des Tools **VDMSound** lösen (auf unserer DVD), das unter Windows eine DOS-Soundkarte emuliert.

Die DOS-Box: für Klassiker unverzichtbar

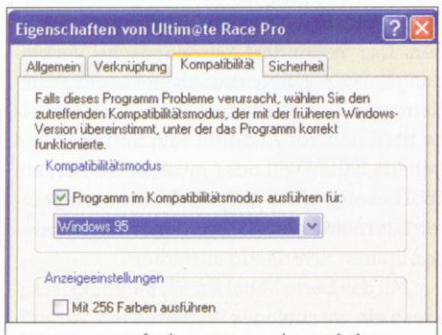
Wer auf Nummer sicher gehen will, greift am besten gleich zu einem genialen kleinen Programm namens **DOS-Box** (auf DVD). Es emuliert einen alten x86er-Rechner samt DOS-Betriebssystem. Damit laufen die allermeisten DOS-Titel einwandfrei. Mit der grafischen Benutzeroberfläche **D-Fend** gerät der Umgang mit der **DOS-Box** zudem recht unkompliziert. Eine ausführliche Anleitung zu diesem Programm finden Sie in der Ausgabe 5/2005.



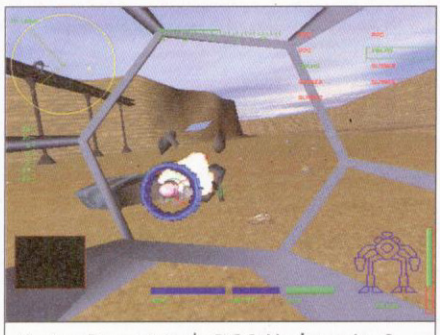
Auf der **DOS-Box**-Homepage finden Sie zu fast allen DOS-Spielen die Angabe, ob und wie gut es mit dem Tool läuft.

Eine weitere Alternative ist **ScummVM**. Ursprünglich war das lediglich dazu gedacht, LucasArts-Klassiker unter Windows spielbar zu machen. Inzwischen laufen aber auch viele Adventure-Klassiker anderer Entwickler mit diesem Emulator. Das Programm selbst sowie alle wichtigen Infos dazu finden Sie unter www.scummVM.org.

Michael Galuschka



Mit einem einfachen Setzen des **Häkchens** kann man etliche Win-95/98/ME-Spiele doch noch zum Laufen überreden.



Kurios: Das originale DOS-**Mechwarrior 2** läuft unter XP, die später nachgeschobene Windows-95-Version nicht.

E-PLUS UMTS-FLATRATE

Endlich ist es möglich, bundesweit an jedem beliebigen Ort mit einer Flatrate online zu gehen. Unterwegs surfen, mailen und sogar spielen! Klingt gut – wir haben es getestet.



Die heimische DSL-Flatrate rast mittlerweile mit bis zu 6,0 MBit durch das Internet und versorgt den PC mit schnellen Downloads und hoher Geschwindigkeit für Onlinespiele. Weniger rosig sieht es aus, wenn man unterwegs ins Internet gehen will. Dann ist ein WLAN-Zugang Pflicht. Dabei fehlt es momentan aber noch an der Flächendeckung, ganz abgesehen von der mäßigen preislichen Attraktivität.

Als bundesweit verfügbare Alternative bleibt für das mobile Surfen derzeit nur das Mobilfunknetz. Mit dem neuen Funkstandard UMTS ist es mittlerweile flott genug, um auch aufwändige Webseiten zügig aufzubauen. Passend dazu hat E-Plus inzwischen eine preislich erschwingliche Online-Flatrate im Angebot. Wir haben das Angebot einem Praxistest unterzogen.

Schnell genug zum Spielen?

Wer bisher nur ein Modem besitzt oder sich per ISDN ins Internet einwählt, der erlebt mit UMTS einen wahren Geschwindigkeitsrausch. Drei- bis sechsmal höhere Transferraten als bei ISDN sind theoretisch drin (siehe Diagramm). Für ISDN-Anschlüsse taugliche Titel wie **World of WarCraft** oder **Battlefield 2** sind also einwandfrei spielbar. Sind Sie am Wochenende zu Besuch bei Ihrer Oma und wollen abends Ihren Freunden dringend beim Ausräuchern einer Instanz in Azeroth helfen, müssen Sie nicht lange nach passenden Kabeln und Steckdosen suchen.

Selbsttest: Bin ich ein Early Adopter?

Ein was? Ein Early Adopter ist der Typ Mensch, der jedes neue Produkt am Markt unbedingt als Erster haben muss. Solche Leute versorgen sich schon jetzt mit einem HDTV-Fernseher und besitzen wenigstens ein SLI-Board oder einen Dualcore-Prozessor. Diese Menschen sind auch die idealen Kunden für eine UMTS-Flatrate. Denn der potenzielle Kundenkreis schränkt sich durch die relativ hohen Kosten und die notwendige Hardware soweit ein, dass vor allem Fans neuer Produkte, die mit dem nötigen Kleingeld ausgestattet sind, in Frage kommen. Richtig Spaß macht die Flatrate nämlich erst, wenn Sie viel unterwegs sind, ein halbwegs potentes Notebook besitzen und auch die entsprechenden Onlinespiele zocken. Denn zum reinen Surfen muss es nicht unbedingt gleich UMTS sein.

Freud und Leid dicht beieinander

Noch steht das UMTS-Mobilfunknetz am Anfang seiner spät gestarteten Karriere. Grundsätzlich ist die Verfügbarkeit bundesweit geplant, auf der Karte der Netzabdeckung finden sich jedoch noch jede Menge weiße Flecken. Und während wir im Zug gut telefonieren konnten, hatten wir mit der UMTS-Karte auf der ICE-Strecke Nürnberg-Würzburg lediglich in den Bahnhöfen Empfang. Trotzdem ist es der richtige Schritt hin zu einer mobilen Flatrate. Sobald andere Anbieter mit einsteigen und die Preise wie bei DSL-Flatrates purzeln, wird die Sache auch für Otto Normalspieler attraktiv.

Der Preis ist heiss

Sicherlich sind 40 Euro (als Zusatzoption zum Handy-Vertrag) bzw. 50 Euro (als Neuvertrag) nicht gerade günstig. Bedenkt man jedoch, dass bei einer DSL-Flatrate zu den 10 Euro noch der Anschluss selbst hinzukommt, relativieren sich die Preise wieder ein wenig. Bei einem Neuabschluss über 24 Monate gibt es zudem die UMTS-Karte fürs Notebook im Wert von 249 Euro kostenlos dazu. Wenn man jetzt noch seinen Telefonanschluss abmeldet und über Voice over IP telefoniert, dann braucht man sich um die Kosten keine Sorgen mehr zu machen.

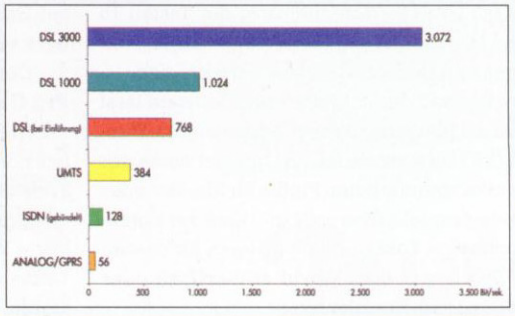
Michael Erlwein



Unabhängig von Telefonsteckdosen und Service-Providern zu spielen ist vor allem für Leute interessant, die sich gerne für mehrere Stunden in Onlinespiele einloggen.

UMTS VS. WLAN

WLAN (ab 11 MBit) ist wesentlich schneller als jeder derzeit vorhandene DSL-Anschluss, in seiner Art als Kurzstreckenfunk aber abhängig von einer Sendestation. Die sind derzeit noch lange nicht flächendeckend vorhanden und werden in der Regel auch von unterschiedlichen Anbietern betrieben. UMTS hingegen ist als Handy-Netz mit kleinen Einschränkungen bundesweit verfügbar, in seiner Geschwindigkeit von maximal 2 MBit jedoch nur Mittelmaß. Beide Systeme haben unterschiedliche Ansätze, wachsen von der typischen Verwendung her jedoch immer näher zusammen.





Hardware-Kategorie Surround-Headset

RAPTOR GAMING H1

High-End-Kopfhörer mit integrierter 7.1-USB-Soundkarte.

Raptor-Gaming wagt mit dem **H1** den Angriff auf die bestehenden Referenzen im Bereich Surround-Kopfhörer. Nicht nur technisch spielt er dank 7.1-Klang samt integrierter USB-Soundkarte in der Oberliga. Auch mit einem Preis von rund 90 Euro lässt er die meisten Konkurrenten weit hinter sich und weckt damit hohe Erwartungen. Zumindest die weichen Ohrkissen tragen zur Erfüllung ebenso bei wie das aus der Kopfhörerschale ausziehbare Mikrofon und ein vier Meter langes Kabel.

Die Bedienelemente bleiben auf ein einfaches Rädchen für die Lautstärke beschränkt. In dieser Preisklasse sollte man eigentlich ein optional einsetzbares, komfortables Steuermodul für Bässe und Höhen erwarten dürfen. Durch die externe USB-Soundkarte kann das **H1** an jeden PC angeschlossen werden und ist dort unabhängig von einer Soundkarte sofort einsatzbereit. Der Transport zur LAN-Party erfolgt sicher in drei Teile zusammengelegt in einer stabilen Metalldose.

7.1-Klang ohne Vorteile

Ein geringes Gewicht und anschmiegsame Polster bieten die besten Voraussetzungen für lange Spiele- oder Filmabende. Das Mikrofon ermöglicht durch aktive Geräuschfilterung erstklassiges Teamplay. Die Membranen umspülen die Ohren mit einem sehr natürlichen, manchmal aber etwas spitzen, höhenlastigen Sound. Druckvolle Bässe und saubere Mitten sowie eine hohe Pegelfestigkeit können dies jedoch ausgleichen.

Unsere hohen Erwartungen an den versprochenen 7.1-Klang werden hingegen nicht erfüllt. Zwar stellt der **H1** seine Surround-Tauglichkeit durch die präzise Ortung von Geräuschen und Soundeffekten unter Beweis. Einen reproduzierbaren Unterschied zu herkömmlichen, günstigeren 5.1-Headsets konnten wir in Sachen Räumlichkeit aber nicht ausmachen.

Timm Wotka

RAPTOR GAMING H1

Typ		Surround-Headset
ca. Preis		90 Euro
Hersteller		Raptor Gaming
Internet		www.raptor-gaming.de
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	78
Tragekomfort	(20%)	82
Ausstattung	(10%)	74
Verarbeitung	(10%)	84
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 2 (von 11 getesteten Surround-Headsets)

FAZIT

»Auch wenn 7.1 wenig bringt: Dank seiner Flexibilität und des guten Klangs ist der Raptor Gaming H1 für passionierte Spieler erste Wahl!«

79



Hardware-Kategorie Tastatur

SAITEK PRO GAMER COMMAND UNIT

Programmierbares und beleuchtetes USB-Keypad mit 21 Tasten.

Der allerneuste Zubehörschrei sind Keypads, welche die übliche Tastatur ersetzen oder ergänzen sollen. So auch die **Pro Gamer Command Unit** von Saitek, die mit 20 Tasten plus Umschalttaste und Analogstick ausgerüstet ist. Letzterer ruht inklusive der Tasten 15 und 16 auf einer eigenen Einheit, deren Neigung und Horizontalabstand variabel sind.

Anhand der mitgelieferten Software lässt sich die Minitastatur frei programmieren. Wem das zu umständlich ist, der benutzt eines der beiden mitgelieferten Profile für Shooter oder Strategiespiele. Alternativ gibt's auf der Saitek-Homepage Konfigurationsdateien für derzeit 17 Spiele wie etwa **World of WarCraft** oder **Doom 3** zum Download.

Mängel im Detail

Rein optisch macht das Gerät einiges her: Neben der einstellbaren Hintergrundbeleuchtung in drei Farben projiziert eine LED das Saitek-Logo auf den Schreibtisch. Die Mixtur aus Stahl und schwarzem Plastik wirkt durchaus edel. Umso ärgerlicher ist die Schlamperei bei der Verarbeitung der Tasten: Die sind schwammig und haben einen zu langen Druckweg. Unangenehm fällt uns auch der Abstand zwischen Haupttastenfeld und der gesonderten Einheit auf. Das Gerät ist übrigens nur von Rechtshändern vernünftig zu bedienen.

Derart spezielle Spieler-Hardware wie die **Pro Gamer Command Unit** muss sich stets die Gretchenfrage gefallen lassen: Ist sie wirklich notwendig? Wir haben da unsere Zweifel. Zwar ist die Idee ganz nett. Für rund 40 Euro ist das Produkt aber zu unausgereift und bietet kaum Vorteile gegenüber einer »normalen« Tastatur. Daher sollten Sie nur einen Blick riskieren, wenn Sie experimentierfreudig sind und Wert auf ein entschlacktes Eingabegerät legen. Alternativ erhalten Sie etwa mit dem **Z-Board** eine vollständige Spielertastatur.

Simon Fistrich

PRO GAMER COMMAND UNIT

Typ		Tastatur
ca. Preis		40 Euro
Hersteller		Saitek
Internet		www.saitek.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	51
Verarbeitung	(20%)	58
Ergonomie	(20%)	73
Design	(10%)	82
Preis/Leistung		mangelhaft
Bestenliste		Platz 3 (von 4 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Sinn und Nutzen bleiben Geschmackssache. Allerdings stören gravierende Mängel in der Ausführung. Der Preis ist daher zu hoch.«

60

AWARD
PowerPlay
FÜR
PREIS/LEISTUNG
COOLTEK HURRICANE

COOLTEK HURRICANE



Hardware-Kategorie: Maus

Spielermaus mit Lasersensor und sehr guter Ergonomie für 30 Euro.

Coolteks **Hurricane** gehört zur Kategorie der Lasermäuse. Mit einer Auflösung von 1.600 dpi, drei frei programmierbaren Tasten sowie der **G5**-ähnlichen Formgebung spricht sie bewusst ambitionierte Spieler an. Sechs Mausfüße mit Teflonbeschichtung sorgen für ausgezeichnete, wenn auch laute Gleiteigenschaften. Außer einem PS/2-auf-USB-Adapter gibt es kein weiteres Zubehör.

Nichts für kleine Hände

Die Maus gefällt mit ihrem schnörkellosen, ergonomischen Design. Unseren Daumen können wir in der großzügigen seitlichen Ausbuchtung entspannen. Die zwei seitlichen Tasten erreicht man bei Bedarf trotzdem mühelos. Wegen ihrer überdurchschnittlichen Größe ist diese Maus weniger für kleine Hände geeignet. Im Spieletest glänzt die **Hurricane** nicht nur Dank des präzisen Lasersensors, sondern auch mit griffigen und leichtgängigen Tasten. Durch ihre lückenlos gute Verarbeitung und einem Preis von nur 30 Euro stellt sie eine günstige ernstzunehmende Alternative zu aktuellen High-End Spielermäusen dar.

Timm Wotka

CREATIVE HN-700



Hardware-Kategorie: Stereo-Headset

Kopfhörer mit aktiver Unterdrückung von Umgebungsgeräuschen.

Creatives **HN-700** zählt zu den wenigen Kopfhörern auf dem Markt mit einer aktiven Geräuschunterdrückung. Zwar benötigt er hierfür zwei Batterien, doch bleibt der zusammenklappbare Kopfhörer durch den Verzicht auf eine passive Dämmung sehr leicht. Da vorwiegend monotone Umgebungsgeräusche gefiltert werden, richtet sich die Technologie besonders an Reisende. Creative legt sogar einen Doppelklinkenstecker für das Flugzeug bei.

Auf eine Kabelfernbedienung und weitere Einstellmöglichkeiten müssen Sie dafür verzichten. Der Lautstärkeregler ist umständlich an der linken Kopfhörermuschel angebracht.

Ungestört ans Ziel

Der Klang des **HN-700** präsentiert sich natürlich und durchweg angenehm. Auch hohe Lautstärken meistern die Membranen problemlos. Besonders überzeugend arbeitet jedoch die Geräuschunterdrückung. Umgebungsgeräusche filtert sie weitgehend aus, sodass ein Intercity zur Oase der Ruhe wird. Besonders Liebhaber klassischer Musik profitieren bei geringeren Lautstärken von dieser Technik.

Timm Wotka

COOLTEK HURRICANE

Typ		Maus
ca. Preis		30 Euro
Hersteller		Cooltek
Internet		www.cooltek.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	89
Technik	(10%)	83
Ergonomie	(20%)	84
Ausstattung	(20%)	76
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 6 (von 17 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Alle Achtung! Mit der Hurricane hat Cooltek eine technisch überzeugende und sehr preiswerte Spielermaus entwickelt.«

85

CREATIVE HN-700

Typ		Headset
ca. Preis		55 Euro
Hersteller		Creative
Internet		www.creative.com
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	72
Tragekomfort	(20%)	75
Ausstattung	(10%)	56
Verarbeitung	(10%)	79
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 17 getesteten Stereo-Headsets)

FAZIT

»Guter Klang, hoher Tragekomfort und die effektive Lärmfilterung lassen über den schlechten Bedienkomfort hinwegsehen.«

72

Concept Doppelsieg.

TEUFEL CONCEPT E MAGNUM



› Vollaktives 5.1-System für PC und Multimedia; 370 Watt Musikleistung; inkl. Infrarot-Fernbedienung

GameStar Concept E Magnum

1. Platz Testsieger
GameStar (11/2005):
10 5.1-Lautsprecher im Vergleich
„Extremer Kampfpreis für enorme Soundpower – uneingeschränkte Kaufempfehlung!"

~~379,–~~① € 149,–

TEUFEL CONCEPT E



› 6-Kanal-Aktivsubwoofer mit 5 ultrakompakten Satelliten; über PC-Soundkarte direkt ansteuerbar; 265 Watt Musikleistung

GameStar Concept E

2. Platz
Preis-Leistungs-Sieger
GameStar (11/2005):
10 5.1-Lautsprecher im Vergleich
„Konkurrenzlos günstiges 5.1-System"

~~249,–~~① € 99,–

So kaufen Sie Teufel – bequem und direkt:
im Internet: www.teufel.de
oder via Katalog: (030) 300 9 300 –
gleich anfordern!

① ehem. bis 12.10.03 gültiger Verkaufspreis

Teufel
Die Kompetenz für Heimkino

WWW.TEUFEL.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**	800 Euro	2x Geforce 7800 GT	12/05	mangelhaft	96	89	87	76	**91**
4	MSI **RX1800 XT-VTD512E**	520 Euro	Radeon X1800 XT	01/06	ausreichend	94	90	82	78	**90**
5	GIGABYTE **GEFORCE 7800 GT**	300 Euro	Geforce 7800 GT	09/05	befriedigend	92	89	87	79	**89**
6	GIGABYTE **RADEON X1800 XL**	400 Euro	Radeon X1800 XL	01/06	ausreichend	91	90	82	73	**88**
7	XFX **GEFORCE 6800 ULTRA**	460 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	01/06	gut	85	87	83	76	**84**
2	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	220 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	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**	150 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**	400 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	befriedigend	88	87	85	80	**87**
2	SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE**	350 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	befriedigend	88	85	84	80	**86**
3	GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400**	420 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	gut	87	87	83	78	**86**
4	SAPPHIRE **RADEON X850 XT**	350 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**
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	150 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	400 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**	200 Euro	i955X	–	gut	85	95	90	95	**90**
2	MSI **P4N DIAMOND**	190 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	–	gut	85	91	96	90	**89**
3	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	220 Euro	i945P	–	gut	85	91	91	90	**89**
4	FOXCONN **955X7 AA-8EKRS2**	170 Euro	i955X	01/06	gut	85	95	78	68	**84**
5	MSI **P4N SLI-FI**	130 Euro	Nvidia Nforce 4 SLI IE	01/06	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**	400 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**	260 Euro	TN+Film-Display	10/05	sehr gut	90	92	70	70	**84**
4	VIEWSONIC **VX724**	300 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**	400 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 P19-2**	450 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	01/06	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**	155 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
2	LOGITECH **Z-3**	55 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**	80 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**	400 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
3	LOGITECH **Z-5500**	300 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**	60 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**	40 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**	20 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**	15 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
4	THRUSTM. **WIRELESS DUAL TRIGGER**	30 Euro	Funk-Gamepad	11/05	befriedigend	75	72	84	74	**76**
5	MADCATZ **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**	110 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	01/06	befriedigend	76	73	79	67	**75**
5	SAITEK **R220**	40 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

- 1.600 dpi max. Auflösung
- 20G Beschleunigung
- Laser Abtastung
- USB und PS/2

NEU



30x Tracking power of optical mice

4 PRO PLAYER

20G ACCELERATION

Cooltek Hurricane
Laser Gaming Mouse

Das Höchstmaß an Präzision und eine extrem hohe Auflösung zu einem hervorragenden Preis-/Leistungsverhältnis.

HURRICANE nur 29,90 EUR

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**

COOLTEK
ADVANCED TECHNOLOGY



Cooltek 500 Watt - Real Power

- *Ultra Silent Netzteil*
- *120 mm Papst Lüfter*
- *Extrem Stabile Spannungswerte, auch unter Volllast*

120mm | ebmpapst
Low Noise Single Fan

MST 500 nur 99,90 EUR

Hartware.net Top Product

Hartware.net Redaktionstipp

Teccentral.de High-Tec Oscar

Cooltek Auras 775/92

Leistungsstark und Supersilent. Mehrfach ausgezeichneter Heatpipe-Kühler jetzt zu einem unschlagbaren Preis.



AURAS 775/92
je nur 29,90 EUR

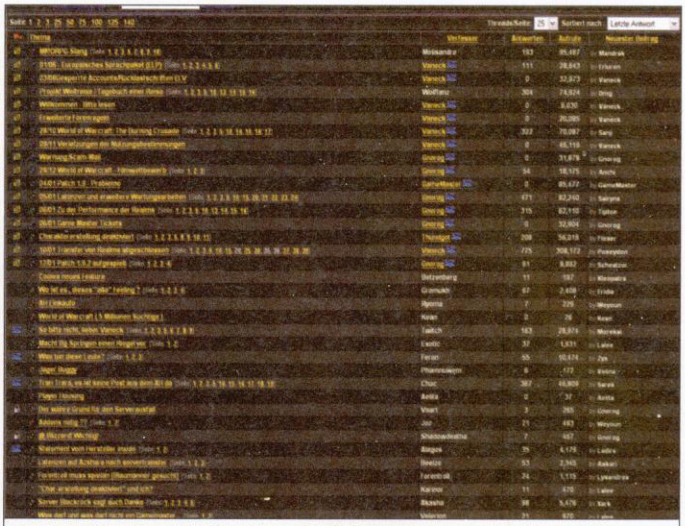
Dies ist nur ein Auszug aus unserem umfangreichen Produktangebot. Weitere High-End-Produkte diverser Anbieter finden Sie in unserem Webshop WWW.PC-COOLING.DE. Alle Angaben vorbehaltlich evtl. Irrtümer und Änderungen. Alle Preise inkl. USt.

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



Sicht eines **Leidtragenden**: »Unknown Entities« bevölkern Azeroth, die eigene Spielfigur ist unsichtbar – gleich folgt der Verbindungsabbruch.



In den offiziellen World of WarCraft-**Foren** lassen deutsche Spieler Dampf ab ... und benehmen sich dabei wie die Axt im Walde.

WORLD OF LAGCRAFT

»OMG Blizzard ihr zieht so ein sau aggro!«

PROVISORIUM

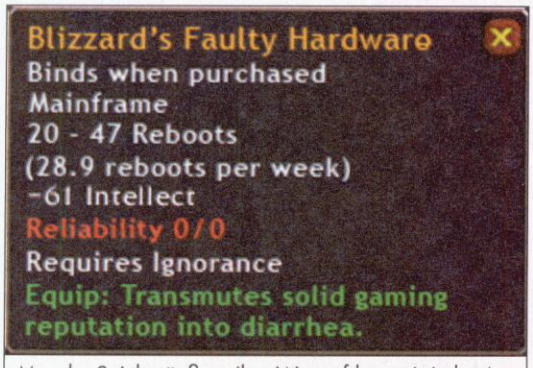
Bis die Probleme endgültig beseitigt sind, existiert zumindest ein »workaround«, der unserer Erfahrung nach Lag-Probleme beseitigen kann: Sobald Sie sich einloggen und mit hohen Latenzen zu kämpfen haben, starten Sie einfach Ihre Internet-Verbindung neu – so lange, bis Sie eine stabile Verbindung zu Ihrem Server bekommen. Da mitunter ein gutes Dutzend Neustarts nötig sind, setzt diese Methode allerdings eine gesunde Portion Geduld voraus.

Auch wenn der Vorspann es vermuten lässt: Wir haben zum Jahreswechsel keinesfalls zu tief ins Glas geschaut. Das Zitat stammt nicht von uns, sondern ist eines von zahlreichen Bonmots, die stündlich in den offiziellen **World of WarCraft**-Foren aufschlagen. So nämlich klingt es, wenn sich die Kundschaft auf neudeutsch bei Kult-Entwickler Blizzard darüber beschwert, dass im virtuellen Azeroth seit den Weihnachtsfeiertagen der Wurm drin ist.

Viele Spieler kommen erst nach halbstündigen Wartezeiten auf die derzeit 155 europäischen Server, nur um nach dieser Odyssee gleich von Latenzen jenseits der 10.000 Millisekunden in den Wahnsinn getrieben zu werden. Allerdings nur für wenige Sekunden, denn nicht selten ist zwei Atemzüge später die Verbindung zu **World of WarCraft** gänzlich futsch.

PISA-STUDIE

Die erste Anlaufstelle sind natürlich Blizzards offizielle Foren, in denen sich ein solch buntes Potpourri aus Hasstiraden, tatsächlich konstruktiver Kritik, Beleidigungen und Beschimpfungen über die Mitarbeiter ergießt, dass man meinen könnte, ein Großteil der deutschen Spieler kenne normale Umgangsformen nicht einmal vom Hörensagen. Blizzard benimmt sich aber ähnlich plump und schweigt zunächst tagelang,



Manche Spieler äußern Ihre Wut auf humoristische Art und Weise – und erfinden neue **legendäre** Items.

bevor in ersten Stellungsnahmen europäische Internetprovider wie T-Online für die Verbindungsprobleme verantwortlich gemacht werden. Die Provider weisen bis heute jede Schuld von sich und zeigen zusammen mit den Leidtragenden, den Spielern, auf Blizzard.

GESUCHT: SÜNDENBOCK, STUFE 61 (ELITE)

Die Wahrheit liegt wohl irgendwo dazwischen. Fakt ist: Die Server selbst sind womöglich ausgelastet, aber keinesfalls die Wurzel allen Übels. Da das Gros der Spieler nach wie vor mit keinen oder nur minimalen Schwierigkeiten zu kämpfen hat, kann das wirkliche Problem nicht im Herzen von **World of WarCraft** liegen. Sondern vielmehr zwischen dem Netzwerkanschluss der Spieler und Blizzards Rechenzentrum.

Derzeit gerät der französische Provider Telia in die Kritik. Durch die Leitungen von Telia gelangt schlussendlich jeder Spieler in Blizzards Netzwerk, das in Paris untergebracht ist. Und schon bei anderen von Frankreich aus betriebenen Online-Spielen (darunter beispielsweise **Diablo** und **Everquest**) hat sich der Anbieter nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Verbindungsprobleme waren auch dort mehr Regel als Ausnahme.

IST BLIZZARD LERNFÄHIG?

Selbst wenn Teile der Probleme außerhalb von Blizzards Einflussbereich liegen, ist der Imageschaden für den Kultentwickler beträchtlich. Doch man zeigt guten Willen: Bereits im Januar wechselten acht Server das Rechenzentrum, um die Datenlast besser zu verteilen. Spieler auf betroffenen Servern erhielten bis zu vier kostenlose Spieltage als Entschädigung. Im Februar soll neue Hardware für 48 Server installiert werden.

Auch die Informationspolitik macht erkennbare Fortschritte. Blizzard wird den Spielern gegenüber offener und klärt ausführlich über getroffene und geplante Maßnahmen auf. Um konkrete Aussagen die Problemursachen betreffend drückt man sich dennoch gerne und war auch gegenüber PC PowerPlay zu keiner weiteren Stellungsnahme bereit.

David Bergmann



Die ganze Welt der Online Rollenspiele

News, Reviews, Previews, Artikel, Downloads, Mapping-Tools, Datenbanken, Tipps & Tricks, Walkthroughs, Questguides, Signaturengenerator, Clan- & Gildendatenbanken, gratis Teamspeakserver, Bildergallery, riesiges Forum und massig Fanseiten zu DEINEM MMOG!

www.MMOG-WELTEN.de



Der MMOG-Award 2005!

Wählt EURE MMOG-Favoriten des letzten Jahres und gewinnt eine Reise zur E3 nach Los Angeles!

www.MMOG-Award.de



PCP 2005 ZAHLEN, DATEN FAKTEN

In einem Jahr passiert sehr viel, doch was eigentlich? Gab es große Überraschungen? Zeichnen sich neue Trends ab? Wir haben die Situation im Bereich **PC-Spiele anhand unserer Tests für Sie analysiert und aufbereitet.**

FAKTEN

Tests insgesamt	256
Getestete Titel (ohne Nachtests)	247
Getestete Addons	18

TOP 5

Half-Life 2	94
GTA San Andreas	92
Pro Evolution Soccer 5	92
World of WarCraft	92
Civilization 4	91

FLOP 5

Operation Matriarchy	7
GSG 9	9
Shopping Center Tycoon	10
NVA	13
Erotic Empire	15



AWARDS
insgesamt vergeben: 48



GURKEN
insgesamt vergeben: 6

Wenn man Monat für Monat etwas betrachtet, geht schnell das Verständnis für das Gesamtbild verloren – das ist bei PC-Spielen nichts anderes als bei der Form eines Sportlers oder der politischen Lage. Wichtige Erkenntnisse lassen sich erst dann gewinnen, wenn man eine Sache über einen längeren Zeitpunkt analysiert und entsprechende Statistiken anfertigt. Daher haben wir uns entschlossen, die Tests des vergangenen Jahres für Sie einmal genau zu untersuchen. Als Basis haben wir die Ausgaben Januar 2005 bis Januar 2006 ausgewertet. Eine große Erkenntnis verraten wir gleich: 2005 war ein recht unspektakuläres Jahr für PC-Spiele. Es gab nur wenige herausragende Titel, von denen sich wiederum nur einige auch entsprechend ihrer Qualität verkauft haben – der Markt ist eindeutig härter geworden. Selbst ansprechende Produkte mit guten Wertungen vermochten es oft nicht, fünfstellige Verkaufszahlen zu erreichen.

WAS HABEN WIR GEMACHT?

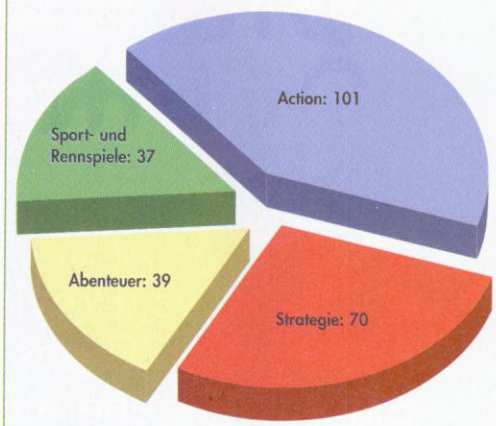
Noch einige Anmerkungen zu den Angaben auf den folgenden Seiten: Wir haben die Daten analysiert und präsentieren die Ergebnisse, geordnet nach unseren vier Hauptgenres Action, Strategie, Abenteuer sowie Sport-und Rennspiele. Bei den Szenarios gibt es natürlich Fälle, die nur schwer in eine Kategorie passen. Beispielsweise kann man **Fear** sowohl als realistisches Szenario als auch als Horror betrachten. Wir haben versucht, solche Kandidaten da einzuordnen, wo das Hauptaugenmerk von Spielmechanik, Handlung oder Story liegt – im Fall von **Fear** entschieden wir uns für Horror. Jedes Spiel zählt nur einfach, Spiele mit Nach- oder Multiplayer-Tests gingen also nicht doppelt in die Wertungen ein. Budget-Tests wurden in keiner Weise berücksichtigt.

Georg Valtin

DIE TESTS IM ÜBERBLICK

Monat	Titel	Wertungsschnitt
Januar	24	66,04
Februar	15	58,53
März	9	70,56
April	16	69,56
Mai	20	65,4
Juni	15	63,87
Juli	12	76,08
August	11	72,09
September	15	63,00
Oktober	21	81,81
November	32	68,78
Dezember	24	75,64
Januar	34	52,26

AUFTEILUNG DER 247 TESTS IN GENRES



davon getestete Addons: 18



MARTIN DEPPE

Anzahl Tests (als Haupttester)	17
Höchste Teilwertung GTA San Andreas	95
Niedrigste Teilwertung Erotic Empire	17



FLORIAN STANGL

Anzahl Tests (als Haupttester)	18
Höchste Teilwertung Half-Life 2	93
Niedrigste Teilwertung Tischfußball	17



RÜDIGER STEIDLE

Anzahl Tests (als Haupttester)	46
Höchste Teilwertung Half-Life 2	96
Niedrigste Teilwertung Operation Matriarchy	10



DAVID BERGMANN

Anzahl Tests (als Haupttester)	47
Höchste Teilwertung Half-Life 2	95
Niedrigste Teilwertung Operation Matriarchy	3



SIMON FISTRICH

Anzahl Tests (als Haupttester)	6
Höchste Teilwertung Psychonauts	93
Niedrigste Teilwertung Tanks A Lot	10



MIKKL GALUSCHKA

Anzahl Tests (als Haupttester)	8
Höchste Teilwertung Pro Evolution Soccer 5	94
Niedrigste Teilwertung Biathlon 2005	51



GEORG VALTIN

Anzahl Tests (als Haupttester)	45
Höchste Teilwertung World of WarCraft	93
Niedrigste Teilwertung Tischfußball	15



SASCHA GLISS

Anzahl Tests (als Haupttester)	29
Höchste Teilwertung GTA San Andreas	94
Niedrigste Teilwertung Battlestrike – Call to Victory	19



SUSANNE BRAUN

Anzahl Tests (als Haupttester)	20
Höchste Teilwertung The Movies	89
Niedrigste Teilwertung NVA	11



PATRICK HARTMANN

Anzahl Tests (als Haupttester)	9
Höchste Teilwertung World of WarCraft	94
Niedrigste Teilwertung Angriff auf die Westfront	28



DAS LEBEN NACH HALF-LIFE 2

ACTION

FAKTEN

Tests insgesamt	105
Getestete Titel (ohne Nachtests)	101
Ausgabe mit den wenigsten Tests	März 2005 (2)
Ausgabe mit den meisten Tests	Januar 2006 (21)
Ausgabe mit der höchsten Durchschnittswertung	Juli 2005 (81,25)
Ausgabe mit der niedrigsten Durchschnittswertung	September 2005 (44,2)

Im beliebtesten Genre bot sich 2005 ein ähnliches Bild wie in den Jahren zuvor. Hier erschienen die meisten Titel, allerdings waren hier auch besonders viele Gurken dabei. **Half-Life 2** setzte die Messlatte bei den Ego-Shootern extrem hoch, sodass auch Hoffnungsträger wie **Fear**, **Quake 4** und **Call of Duty 2** das Nachsehen hatten. Echte Qualitätsarbeit lieferten die Entwickler von Taktik-Shootern ab, die einen Wertungsdurchschnitt von über 78 Prozent erreichen. Das Stichwort Multiplayer spielte insgesamt eine untergeordnete Rolle. Mit **Battlefield 2** dominiert ein Titel diese Sparte im Online-Bereich, die Mehrspielermodi der meisten anderen Titel langweilen mit Standardkost.

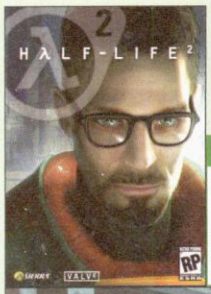
Bei den am meisten verwendeten Szenarios teilen sich überraschend Science-Fiction und Umsetzungen von Comics und Filmen den ersten Platz. Letztere zeigten sich insgesamt deutlich besser als in früheren Jahren, in denen Lizenztitel oft nur in mittlere Wertungsregionen vordrangen. Für innovative Spielerfahrungen sorgten aber insgesamt lediglich **Ragdoll Kung Fu** aufgrund der neuartigen Steuerung und **Stubbs the Zombie** dank des originellen Szenarios. Kaum verwunderlich, wenn man bedenkt, dass es sich bei 25 Titeln um Fortsetzungen oder Remakes handelt.

DIE WICHTIGSTEN SUB-GENRES

Subgenre	Zahl der Tests	Durchschnittswertung
Ego-Shooter	22	57,41
Actionspiel	22	59,82
Andere	17	73,59
Action-Adventure	16	71,69
Schleich-Action/-Shooter	6	75,17
Taktik-Shooter	6	78,12
Flugsimulation	3	58,67
Action-Rennspiel	3	47,67

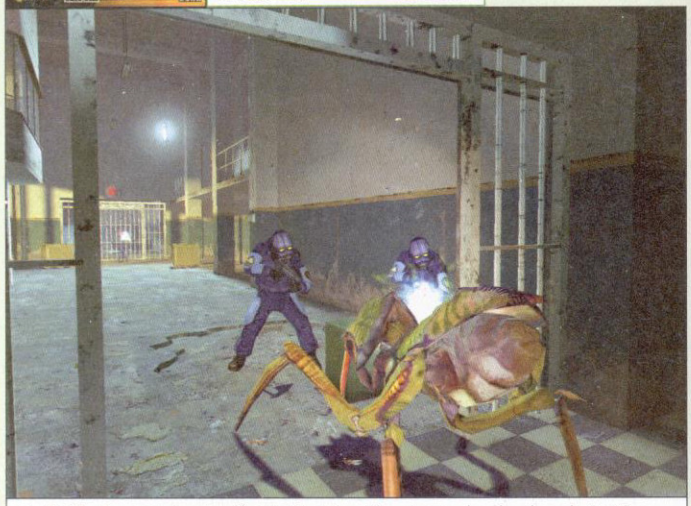
DIE VERWENDETEN SZENARIOS

Szenario	Spiele
Science-Fiction	18
Comic / Film / TV	18
Reale Welt (auch historisch)	14
Krieg (2. Weltkrieg)	13
Fantasy	11
Krieg (modern, realistisch)	11
Horror / Mystery	8
Krieg (historisch)	5
Flipper	2
Western	1



PLATZ 1

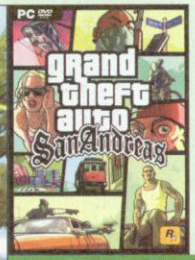
Titel	Half-Life 2
Wertung	94
Entwickler	Valve
aktueller Preis	ca. 30 Euro



Half-Life 2 setzt den Maßstab für Ego-Shooter so hoch, dass kein Konkurrenztitel im vergangenen Jahr in die Nähe des Meisterwerks kam.



Als Gangster durch **GTA San Andreas** toben macht Actionfans richtig viel Spaß.

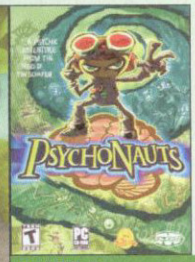


PLATZ 2

Titel	GTA San Andreas
Wertung	92
Entwickler	Rockstar
aktueller Preis	ca. 30 Euro



Das Action-Adventure **Psychonauts** besticht durch coole Levels und skurrile Charaktere.



PLATZ 3

Titel	Psychonauts
Wertung	90
Entwickler	Double Fine
aktueller Preis	ca. 45 Euro



FORTSETZUNG FOLGT

STRATEGIE

FAKTEN

Tests insgesamt	73
Getestete Titel (ohne Nachtests)	70
Ausgabe mit den wenigsten Tests	August 2005 (1)
Ausgabe mit den meisten Tests	Januar 2005 (12)
Ausgabe mit der höchsten Durchschnittswertung	Oktober 2005 (84,5)
Ausgabe mit der niedrigsten Durchschnittswertung	Februar 2005 (42,2)

Im Sachen Strategie sind die Entwickler offensichtlich am wenigsten kreativ, denn dieses Genre hat sich im vergangenen so gut wie gar nicht weiterentwickelt. Einzig **The Movies** brachte mit dem Tool zur Erstellung eigener Filme eine interessante Neuerung, auch wenn diese wenig mit dem eigentlichen Spiel zu tun hat. Fast alle größeren Titel waren Fortsetzungen bekannter Serien oder Titeln, von **Age of Empires 3** über **Black & White 2** bis **Stronghold 2**. **Civilization 4** und **Shattered Union** zeigten, dass eine rundenweise Spielmechanik nach wie vor Spaß machen kann.

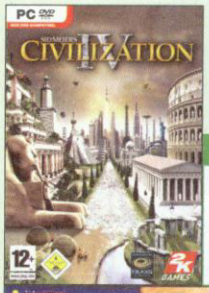
Trotzdem verwenden die meisten Titel nach wie vor Echtzeit; klassische Aufbauspiele waren dagegen mit nur drei Vertretern spärlich gesät. Die schlechte Durchschnittswertung bei den Wirtschaftssimulationen ist ein Ergebnis der Versuche kleiner Entwickler, alle möglichen Szenarios zu einem **Tycoon**-Spiel zu verwursten – was dabei raus kommt, ist meistens Grütze. Vom Zweiten Weltkrieg als Szenario haben Strategen wohl inzwischen die Nase voll: Selbst qualitativ gute Titel wie **Panzers 2** oder **Blitzkrieg 2** erreichten äußerst bescheidene Verkaufszahlen.

Die wichtigsten Sub-Genres

Subgenre	Zahl der Tests	Durchschnittswertung
Echtzeit-Strategie	11	75,09
Echtzeit-Taktik	11	65,82
Strategie	11	57
Wirtschaftssimulation	9	45,22
Runden-Strategie	6	63,67
Runden-Taktik	5	62,2
Andere	4	70,5
Aufbauspiel/Aufbaustrategie	3	69,33

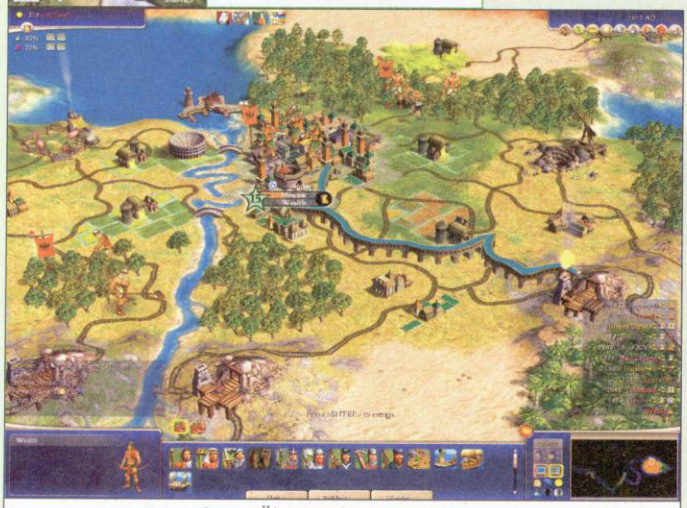
Die verwendeten Szenarios

Szenario	Spiele
Reale Welt (auch historisch)	31
Science-Fiction	10
Fantasy	9
Krieg (historisch)	9
Krieg (2. Weltkrieg)	6
Krieg (modern, realistisch)	3
Comic / Film / TV	1

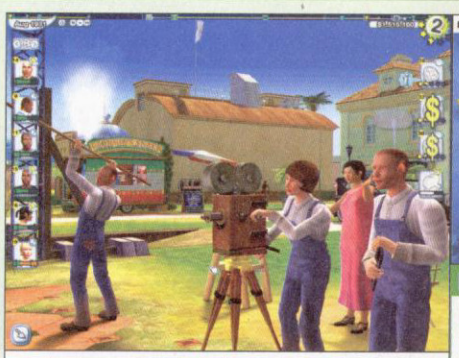


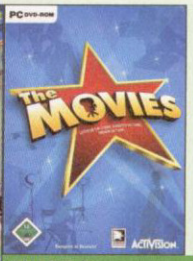
PLATZ 1

Titel	Civilization 4
Wertung	91
Entwickler	Firaxis
aktueller Preis	ca. 45 Euro



Trotz quantitativer Echtzeit-Übermacht setzte sich in Sachen Qualität die bewährte, rundenweise Spielmechanik **Civilization 4** durch.



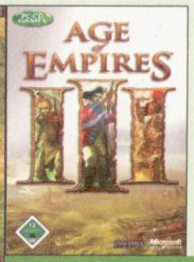


PLATZ 2

Titel	The Movies
Wertung	88
Entwickler	Lionhead
aktueller Preis	ca. 45 Euro

In der besten Wirtschaftssimulation spielen Sie in **The Movies** einen Filmmogul.





PLATZ 3

Titel	Age of Empires 3
Wertung	87
Entwickler	Ensemble Studios
aktueller Preis	ca. 45 Euro

Amerika erobern: **Age of Empires 3** erfüllte die Erwartungen der Serienfans.



DIE ONLINE-DOMINANZ

ABENTEUER

FAKTEN

Tests insgesamt	40
Getestete Titel (ohne Nachtests)	39
Ausgabe mit den wenigsten Tests **Juli 2005 (1)**	
Ausgabe mit den meisten Tests **Januar 2005 (6)**	
Ausgabe mit der höchsten Durchschnittswertung **März 2005 (84,5)**	
Ausgabe mit der niedrigsten Durchschnittswertung **Januar 2006 (52,33)**	

Im Abenteuer-Genre gab es im vergangenen Jahr die größten Änderungen. Der Hauptgrund dafür ist Blizzards Online-Rollenspiel **World of WarCraft**, das allein in Deutschland inzwischen knapp 300.000 Käufer fand – und die meisten davon spielen es bis heute. Ebenfalls beachtlich ist der Erfolg von **Guild Wars**, das hierzulande auch schon mehr als 100.000 Mal über die Ladentheke ging. Die restlichen Online-Rollenspiele waren zwar weniger erfolgreich, aber qualitativ sehr gut: mit 79 Prozent Durchschnittswertung liegen sie im Vergleich aller Sub-Genres auf dem zweiten Platz.

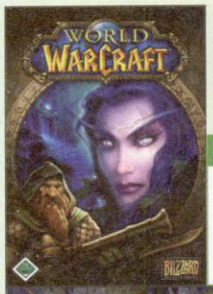
Bemerkenswert ist auch die Tatsache, dass so viele Adventures erschienen sind. Allerdings schwankte die Qualität hier gewaltig, richtig überzeugt hat uns lediglich das überraschend gute **Ankh**. Dass es kaum traditionelle Rollenspiele gab, verwundert angesichts der Dominanz der Online-Titel kaum: Die Entwickler befürchten einfach, dass sich solche Titel nicht verkaufen, wenn es keine absoluten Blockbuster sind. Wir sind gespannt, ob für 2006 angekündigte Kracher wie **Oblivion** und **Gothic 3** die Spieler zumindest zeitweise wieder aus den Online-Welten reißen.

DIE WICHTIGSTEN SUB-GENRES

Subgenre	Zahl der Tests	Durchschnittswertung
Adventures	16	66,44
Action-Rollenspiel	8	73
Online-Rollenspiel	7	79
Rollenspiel	4	71,25

DIE VERWENDETEN SZENARIOS

Szenario	Spiele
Fantasy	21
Reale Welt (auch historisch)	8
Science-Fiction	7
Comic / Film / TV / Buch	4

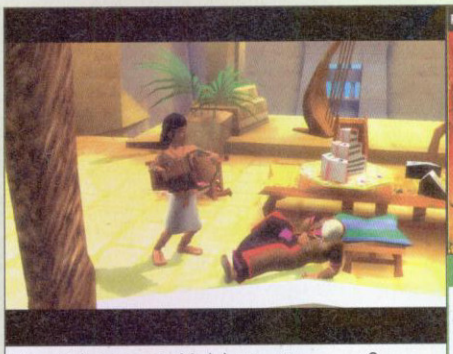


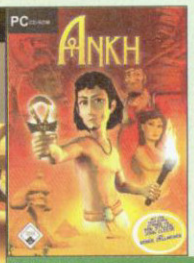
PLATZ 1

Titel	World of WarCraft
Wertung	91
Entwickler	Blizzard
aktueller Preis	ca. 45 Euro



Ein Online-Rollenspiel ist einer der erfolgreichsten PC-Titel in der Geschichte: **World of WarCraft** von den Blockbuster-Experten Blizzard.





PLATZ 2

Titel	Ankh
Wertung	88
Entwickler	Deck 13
aktueller Preis	ca. 30 Euro

Das Adventure **Ankh** lebt zu einem großem Teil von den sympathischen Charakteren.





PLATZ 3

Titel	Knights of the Old Republic 2
Wertung	86
Entwickler	Obsidian
aktueller Preis	ca. 30 Euro

Eines der wenigen klassischen Rollenspiele 2005: **Knights of the Old Republic 2**.



GAS GEBEN IST TRUMPF

SPORT- UND RENNSPIELE

FAKTEN

Tests insgesamt	38
Getestete Titel (ohne Nachtests)	37
Ausgabe mit den wenigsten Tests	März, April, Juni, November 2005 (1)
Ausgabe mit den meisten Tests	Oktober 2005 (7)
Ausgabe mit der höchsten Durchschnittswertung	November 2005 (92)
Ausgabe mit der niedrigsten Durchschnittswertung	Januar 2006 (46)

Auf einen flüchtigen Blick scheint sich im Vergleich zu den vergangenen Jahren wenig geändert zu haben, denn in erster Linie lebt das Genre von den alljährlichen Neuauflagen – von **Fifa 06** über **NHL 06** bis zu **World Snooker Championship 2005**. Und wie üblich bieten die wenigsten dieser Titel große Innovationen: Hier eine aufpolierte Grafik-Engine, dort ein neuer Spielmodus, und meistens war es das schon.

Wenn man genauer hinschaut, erkennt man aber, dass es ein ausgezeichnetes Jahr für Rennspielfans war: Freunde gepflegter Simulationen kamen mit Titeln wie **GT Legends** und **Live for Speed S2** auf ihre Kosten. Und wer gerne durch die Städte rast, konnte das unter anderem im **Juiced** sowie **Need for Speed Most Wanted**. Auffallend ist bei all den Rennspielen allerdings, dass keine Rallye-Simulation erschienen ist.

Die Umsetzung eher ungewöhnlicher Sportarten wie Angeln und Schießen werden wohl Eintagsfliegen bleiben – aufgrund mangelnder Qualität und Zielgruppe. Der Bereich Funsport, etwa Streetball und Snowboardfahren, macht auch weiterhin keine Anstalten, sich von den Konsolen auf den PC zu wagen – vielleicht wird das in 2006 ja besser.

DIE WICHTIGSTEN SUB-GENRES

Subgenre	Zahl der Tests	Durchschnittswertung
Sportspiele	19	69,21
Rennspiele	13	79,77
Manager	5	75,8

DIE VERWENDETEN SZENARIOS

Szenario	Spiele
Fußball	6
Rennspiel (Straße)	6
Billard	2
Rennspiel (Rennstrecken)	5
Skispringen	3
Motorrad	2
Ski Alpin	2
Golf	2
Eishockey	2
Andere	7

Andere	
Radsport / American Football / Basketball / Schießen / Angeln / Handball / Biathlon	je 1



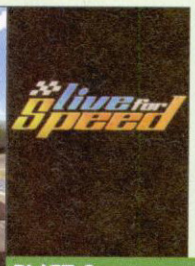
PLATZ 1

Titel	Pro Evolution Soccer 5
Wertung	92
Entwickler	Konami
aktueller Preis	ca. 45 Euro



Die beste Fußballsimulation ist zugleich auch das beste Sportspiel. Fehlende Lizenzen verhindern aber noch höhere Verkaufszahlen von **PES 5**.

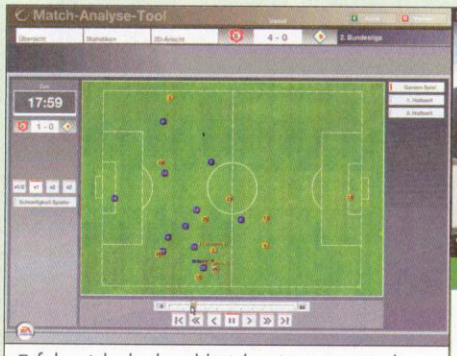




Realistisches Fahrvergnügen: **Live for Speed S2** ist ein Muss für ernsthafte PC-Rennfahrer.

PLATZ 2

Titel	Live for Speed S2
Wertung	90
Entwickler	Live for Speed
aktueller Preis	ca. 35 Euro



Erfolgreich dank zahlreicher Lizenzen und Analysetools: der **Fußball Manager 06**.



PLATZ 3

Titel	Fußball Manager 2006
Wertung	90
Entwickler	EA Sports
aktueller Preis	ca. 50 Euro



Jetzt am Kiosk!

PlayStation2 - Das offizielle Magazin ist eine registrierte Marke von CyPress

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

TOPS & FLOPS 2005

VERSCHIEBUNG DES JAHRES:
DUKE NUKEM FOREVER

MEISTGESPIELTES SPIEL:
WORLD OF WARCRAFT

RUINIERTESTER RUF:
DAVID W. BRADLEY

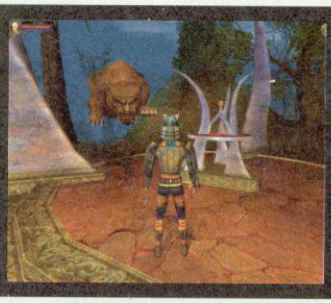
UNEROTISCHSTES SPIEL:
LULA 3D



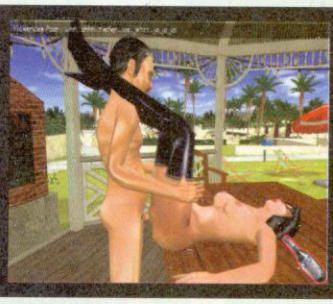
Eher schneit es in der Hölle, als dass der neue **Duke** erscheint.



Blizzard weiß, was Spieler wollen: **World of WarCraft**.



Typischer Bug in **Dungeon Lords**: ein schwebendes Monster.



So erotisch wie Rainer Calmund beim Strippen: **Lula 3D**.

Erwarteter Favoritensieg in dieser Kategorie: Wie in den vergangenen Jahren dominiert **Duke Nukem Forever** fast nach Belieben. Unter dem Strich gab es im vergangenen Jahr nichts außer ein paar aufgewärmten Fakten, die aus den spärlichen Forum-Postings des Teams stammen. Neue Informationen? Fehlanzeige! Irgendwelche Screenshots? Nicht doch! Vielleicht ein Video? LOL! Auf Platz zwei landet übrigens **Stalker**. In Sachen Verschiebungen holt es zwar auf, aber die Entwickler verraten viel zu viel, um es ernsthaft mit dem Duke aufnehmen zu können!

Vor gar nicht allzu langer Zeit galten Online-Rollenspieler noch als Exoten und nerdige Außenseiter. Das änderte sich schlagartig mit **World ofWarCraft**, das alleine in Deutschland inzwischen fast 300.000 Spieler begeistert. Angesichts der hohen Produktqualität ist es auf einmal für viele Leute auch kein Problem mehr, jeden Monat Gebühren zu bezahlen. Das Problem an der Sache ist, dass viele Spieler sich seit dem Release kaum noch neue Spiele gekauft haben. Lediglich die großen Blockbuster sorgen für große Umsätze, während einige qualitativ hochwertige Titel Mühe haben, fünfstellige Zahlen zu erreichen. Verständlich ist das allerdings irgendwo: Warum sollen Spieler für neue Titel Geld ausgeben, die weniger Spaß machen als einer, den sie schon haben?

David W. Bradley galt lange als eines der Urgesteine unter den Rollenspiel-Entwicklern und arbeitete unter anderem an einigen Teilen der erfolgreichen **Wizardry**-Serie mit. Entsprechend hoch waren die Erwartungen an das Action-Rollenspiel **Dungeon Lords**, das bei ersten Präsentationen einen sehr guten Eindruck hinterließ – zumindest die Teile, die der Öffentlichkeit gezeigt wurden. Beim Test wurde dann aber deutlich, dass der Titel starke inhaltliche und technische Defizite aufwies und selbst nach zwei Patches noch nicht vernünftig lief. Zudem fehlten einige angekündigte und im Handbuch erwähnte Features, die erst der jüngst veröffentlichte Patch 1.4 behoben hat. Seinen guten Ruf ist David W. Bradley nach diesem Debakel jedenfalls los.

Heiße Lesben-Action, Dildospiele und fröhlich vor sich hin kopulierende Paare bilden nicht etwa das Grundgerüst für einen innovativen Pornofilm, sondern das Adventure **Lula 3D**. Erwachsene Spieler fordern ja immer wieder mehr Sex in Computerspielen. Wer bei **Lula 3D** allerdings ein Meisterwerk der prickelnden Erotik erwartet hatte, sah sich getäuscht: Mit Holzhammer-Sexismus auf Herrenwitz-Niveau »fotzelt« sich Lula durch das unaufregende Abenteuer. Die eigentlichen spielerischen Qualitäten passen sich dem Rest des Programms an, seien es nun die Rätsel, die Charaktere und die Gespräche. Zur Ehrenrettung der Computerspieler muss man jedoch sagen, dass die Zielgruppe für solche Machwerke angesichts der geringen Verkaufszahlen wohl verschwindend klein ist.

GEORG VALTIN



Meine Top 3 des Jahres:
Civilization 4
World Snooker Championship 2005
Fable

Größte Enttäuschung:
Dungeon Lords, Quake 4

Größte Überraschung:
Sniper Elite, Fahrenheit

Größte Spiel-Leistung:
David B. mehrfach in PES 5 besiegt!

Multiplayer-Favorit:
Fritz 9

Und außerdem ...
... war 2005 ein recht unspektakuläres Spielejahr. Hoffentlich wird 2006 aufregender!

MARTIN DEPPE



Meine Top 3 des Jahres:
World of WarCraft
Civilization 4
GTA San Andreas

Größte Enttäuschung:
X3

Größte Überraschung:
Civilization hat jetzt Grafik, sogar bunte!

Größte Spiel-Leistung:
Ich bin bei Most Wanted 21 Bullenschleudern und einem Hubschrauber entkommen.

Multiplayer-Favorit:
World of SuchtKraft. Aber ich kann jederzeit damit aufhören. Ehrlich!

Und außerdem ...
... grüße ich alle, die mich kennen!

Selbst in einem so durchschnittlichen Spielejahr wie 2005 passieren so viele Dinge, die man sich unmöglich alle merken kann. Wir frischen Ihr Gedächtnis auf und **haben die bemerkenswertesten Fakten für Sie zusammengestellt,** außerdem blicken die Mitglieder des PC-PowerPlay-Teams auf ihr persönliches Jahr zurück.

GESCHLOSSENSTE STUDIOS:
ION STORM, TROIKA GAMES, MASSIVE

UNANGEKÜNDIGSTE FORTSETZUNG:
UNSERE TOP 3

FLEISSIGSTER SPIELEVERFILMER:
DR. UWE BOLL

INNOVATIVSTES ADVENTURE:
FAHRENHEIT



Traurig: Gute Spiele schützen nicht vor **Studioschließungen**.



Könnte Betroffene von ihrer Wow-Sucht heilen: **StarCraft 2**.



Dr. Uwe Boll lacht – trotz mauer Einspielergebnisse seiner Filme.



In **Fahrenheit** agieren Computerfiguren wie echte Menschen.

Auch im vergangenen Jahr erwischte es wieder einige namhafte Entwickler. So werden uns beispielsweise Ion Storm Austin (**Thief 3**, **Deus Ex 2**), Troika Games (**Vampire 2**) und Massive (**Aquanox**) nie wieder mit neuen Spielen erfreuen – ein Jammer! Auf der anderen Seite gab es aber auch einige erwähnenswerte Neufirmierungen: Warren Spector gründete mit einigen Vertrauten die Junction Studios, und einige ehemalige Blizzard-Jungs haben sich als Red 5 Studio selbstständig gemacht.

Einige Spieleserien bringen ja immer wieder neue Sprösslinge hervor, auch wenn sie eigentlich keiner will. Doch alle Jahre wieder warten wir darauf, dass zu einigen der besten und beliebtesten Spiele endlich Fortsetzungen angekündigt werden, aber Pustekuchen! Zwar gibt es das eine oder andere Gerücht, aber offiziell ist da gar nichts. Hier unsere Top 3:

1. **StarCraft 2**
2. **Diablo 3**
3. **Mafia 2**

Anno 2005 beglückte Dr. Uwe Boll die Cineasten mit filmischen Umsetzungen der PC-Spiele **Alone in the Dark** und **Bloodrayne.** Diese Werke werfen viele Fragen auf, etwa, wie Herr Boll Stars wie Christian Slater und Kristanna Loken dazu überreden konnte, die Hauptrollen zu übernehmen. Oder, warum er trotz vernichtender Kritiken immer wieder neue Filmumsetzungen von Spielen machen will. Für die nächsten Jahre sind ja unter anderem die Verbollungen von **Dungeon Siege**, **Far Cry** und **Postal** angekündigt. Vielleicht hat er ja beim **Doom**-Film gesehen, dass es noch schlechter geht.

Die meisten Entwickler setzten ja eher auf Bewährtes, in der Hoffnung, dass die Spieler-Gewohnheitstiere das kaufen, was sie kennen. Ein neues Konzept anzubieten ist daher immer ein Wagnis. **Fahrenheit** hat es probiert und zumindest die meisten Kritiker überzeugt. Das Action-Adventure, in dem die Entscheidungen des Spielers die Geschichte entscheidend beeinflussen und dadurch jede Aktion bestimmte Folgen hat, erhielt trotz einiger Story-Schwächen durchweg gute bis sehr gute Wertungen. Die Verkaufszahlen blieben aber besonders auf Konsolen hinter den Erwartungen zurück. Immerhin erreichten sie auf PC fünfstellige Regionen – das ist heutzutage bei weiten kein Normalfall mehr.

SASCHA GLISS



Meine Top 3 des Jahres:
GTA San Andreas
GT Legends
Silent Hunter 3

Größte Enttäuschung:
Call of Duty 2

Größte Überraschung:
Sniper Elite

Größte Spiel-Leistung:
Kollege Galuschka in einigen Live-for-Speed-Rennen geschlagen zu haben.

Mehrspieler-Favorit:
Live for Speed S2

Und außerdem ...
... bedanke ich mich beim Weihnachtsmann für all die schönen Geschenke.

SPIEL MIT DEM BESCHEUERTSTEN NAMEN:
Tanks a Lot

MICHAEL ERLWEIN



Meine Top 3 des Jahres:
World of WarCraft
Need for Speed Most Wanted
Civilization 4

Größte Enttäuschung:
Age of Empires 3

Größte Überraschung:
The Movies

Größte Spiel-Leistung:
Ein Spiel durchzuspielen! Es sind einfach zu viele ...

Mehrspieler-Favorit:
Serious Sam 2 (wegen Koop-Modus)

Und außerdem ...
... gibt es weitaus wichtigere Dinge als Spielen! Aber es ist die schönste Nebensache der Welt.



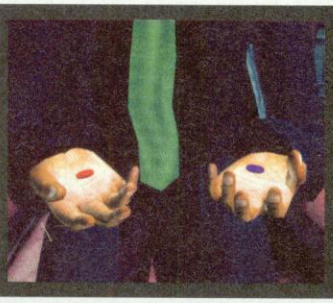
BLUTIGSTES GEMETZEL: BLOODRAYNE 2



Wenn **Rayne** anfängt zu saugen, vergeht Männern das Grinsen.

Es soll ja Männer geben, die es total scharf finden, wenn Frauen saugen. Wer die Bekanntschaft mit der Vampir-Kampflady Rayne macht, ändert schnell seine Meinung. Die saugt ihren Gegnern flotter das Blut aus dem Körper, als man »Aderlass« sagen kann. Das ist aber eine recht saubere Angelegenheit. Die rote Soße fließt und spritzt in Strömen, wenn Rayne die Widersacher mit ihren Klingen in handliche Teilchen zerlegte. Nichts für Jugendliche und Zeitgenossen mit schwachem Magen, aber für Erwachsene Action-Splatter-Fans durchaus ein trashig-morbides Metzelvergnügen.

VERSCHENKTESTE LIZENZ: MATRIX



Leider gibt es keine Pille, die uns in ein gutes **Matrix**-Spiel führt.

Das waren noch Zeiten, als der erste **Matrix**-Film herauskam: In Foren und Chaträumen hieß jeder Zweite Neo, (_Neo, N30, etc.), alle wollten ein Nokia 8110 mit Aufspring-Klappe, und die Verkaufszahlen für schwarze Mäntel erreichten ungeahnte Höhen. Die offizielle Lizenz galt als Goldgrube, und die Erwartungen der Fans an PC-Spiele in der **Matrix**-Welt waren entsprechend hoch. Doch nachdem bereits **Enter the Matrix** enttäuschte, ging das inhaltliche und spielerisch schwache **Matrix Online** völlig unter. Auch das jüngste Machwerk, **Path of Neo**, erfüllt in keiner Weise die Erwartungen.

AUFWÄNDIGSTER PATCH: STRONGHOLD 2



Ohne Patch deutlich schwächer als mit: **Stronghold 2**.

Eigentlich ist es ja erfreulich, wenn ein Entwickler sein Spiel früher fertig hat, als ursprünglich angekündigt. Blöd nur, wenn sich das gemasterte und bereits verpackte Spiel als fehlerhaft und nicht ausbalanciert erweist. Zum Glück gibt es aber nette Redakteure, die den Hersteller gerade noch rechtzeitig auf das Problem hinweisen. Um die Käufer nicht zu verprellen, lässt Publisher Take 2 im Eilverfahren zehntausende CDs mit einem entsprechenden Patch pressen und legt sie der Verkaufsversion bei.

SYMPATHISCHSTER SPIELEHELD: STUBBS THE ZOMBIE



Gehirne haben mit **Stubbs the Zombie** einen neuen Feind.

Normalerweise sieht der Auftritt eines Zombies in einem PC-Spiel so aus: Mit schlurfendem Schritt auf die Spielfigur zulaufen, komische Geräusche machen, von einer Schrotladung zerfetzt werden. Doch damit ist jetzt Schluss, denn Stubbs zeigt den Lebenden endlich, wo der Zombie das Hirn holt. Hierzulande ist das unterhaltsame Spiel nur bei Importhändlern erhältlich, eine Jugendfreigabe wäre bei Zombiekräften wie »Gehirn essen« und »Eingeweide werfen« auch eher unwahrscheinlich.

BESTE FILMUMSETZUNG: King Kong





SUSANNE BRAUN



Meine Top 3 des Jahres:
World of WarCraft
The Movies
Ankh

Größte Enttäuschung:
Weder Gothic 3, noch Oblivion, noch Spellforce 2 liegen unterm Weihnachtsbaum.

Größte Überraschung:
Ankh, The Movies, Myst 5

Größte Spiel-Leistung:
In elf Tagen einen Nachtelfen-Priester von Null auf Schmelzkern-Raid-Niveau zu bringen.

Mehrspieler-Favorit:
Quake 4 (dt.)

Und außerdem ...
... ist Fahrenheit ein tolles Spiel mit grandiosem Konzept, auch wenn es zum Ende hin enttäuscht.

FLORIAN STANGL



Meine Top 3 des Jahres:
World of WarCraft
Need for Speed Most Wanted
Fear

Größte Enttäuschung:
Die in Relation zur Produktqualität viel zu schwachen Verkaufszahlen von Juiced.

Größte Überraschung:
Wie wenig Spiele zum Start der Xbox 360 erhältlich waren.

Größte Spiel-Leistung:
Nicht über das fiese Lautsprecherkabel neben meinem Stuhl zu stolpern.

Mehrspieler-Favorit:
Arathibecken in World of WarCraft

Und außerdem ...
... nerven lieblose Konsolenumsetzungen. Und das reibe ich faulen Entwicklern und Publishern solange unter die Nase, bis sie es nicht mehr hören können!

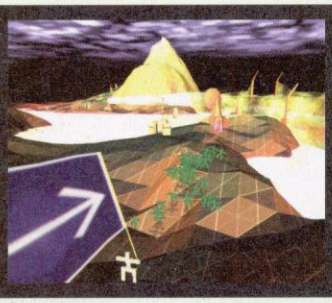
SPIEL MIT DEN MEISTEN BUGS:
STARSHIP TROOPERS



Die Langeweile steigt hier proportional zu der Zahl der **Bugs**.

In dieser Kategorie gewinnt natürlich **Starship Troopers**. Das ist total voller Bugs! Na, kapiert? Bugs! Haha! Jetzt aber im Ernst: Technische Schwächen oder Fehler waren weniger das Problem des Ego-Shooters. Die gleichförmige Käferjagd wurde nur einfach schneller langweilig als Sandkörnerzählen in der Wüste. Vielleicht hätten die Entwickler einen Brainbug fangen sollen, um sich kreativen Input zu holen. Wir waren jedenfalls nach den sehr guten Eindrücken der Preview-Version sehr enttäuscht, sodass bei **Starship Troopers** die wohl größte Kluft zwischen Ersteindruck und Wertung entstand.

MÖCHTEGERN-RETRO-SPIEL:
DARWINIA



Retro = cool? Ähm, nein. **Darwinia** überzeugt spielerisch nicht.

Durch den verklärten Nostalgie-Filter betrachtet sahen viele Spiele vor einigen Jahren grafisch ganz hübsch aus, auch wenn Screenshots heute das Gegenteil beweisen. Eigentlich sind wir ja froh, dass die Grafik sich weiterentwickelt hat. Da mutet es schon seltsam an, dass ein Entwickler sein Spiel absichtlich so aussehen lässt, als hätte er es vor zehn Jahren verbummelt und jetzt wieder gefunden. Viele Kritiker übersahen vor lauter Verzückung über den Ausflug in die Vergangenheit, dass **Darwinia** spielerisch allenfalls mittelprächtig ist. Wir nicht.



KOSTENLOSESTES ONLINE-ROLLENSPIEL:
GUILD WARS



Guild Wars bietet die schönsten PvP-Gefechte – ohne Gebühren!

Was macht man im hart umkämpften Markt der Online-Rollenspiele, um möglichst viele Kunden zu gewinnen? Ganz einfach, man erhebt keine monatlichen Gebühren, die sonst ja im Genre üblich sind. Allein in Deutschland verkaufte **Guild Wars** mit dieser Taktik schon fast 100.000 Exemplare. Für diesen beachtlichen Erfolg ist allerdings nicht nur die Kostenfrage entscheidend: **Guild Wars** ist qualitativ so gut, dass viele Spieler sicher auch dafür bezahlen würden. Die Erfolgsstory geht demnächst mit dem Addon **Guild Wars: Factions** weiter.

BALLERMANN DES JAHRES:
SERIOUS SAM 2



Hat weniger Gehirnzellen, als er Feinde erlegt hat: **Serious Sam**.

Über Gordon Freeman und Co. kann Sam Stone nur lächeln: Die Gesamtmenge der Fieslinge anderer Titel ballert **Serious Sam** in seinem zweiten Abenteuer binnen weniger Minuten über den Haufen. Erst, wenn von allen Seiten minutenlang immer neue Widersacher auf den Helden einstürmen, fühlt er sich so richtig wohl – auch wenn das dem Spieler an einigen Stellen schon zuviel wird. Sei es drum: Wer sich abreagieren will, ist bei Sam genau richtig. Wenn Sie möglichst viele Monster pro Quadratmeter Spielfläche erledigen und Ihrem Hirn eine Auszeit gönnen wollen, finden Sie bei den Ego-Shootern nichts Besseres.

REALISTISCHSTE STEUERUNG:
Real World Golf



DAVID BERGMANN



Meine Top 3 des Jahres:
World of WarCraft
Psychonauts
Prince of Persia – The Two Thrones

Größte Enttäuschung:
Boiling Point

Größte Überraschung:
King Kong

Größte Spiel-Leistung:
Den Kollegen Galuschka in Pro Evolution Soccer 5 geschlagen zu haben

Mehrspieler-Favorit:
World of WarCraft

Und außerdem ...
... hoffe ich, dass 2006 ein Spielejahr mit mehr Innovationen als Nachfolgern wird.

SANDRA STREHLE



Meine Top 3 des Jahres:
World of WarCraft
Ankh
Fahrenheit

Größte Enttäuschung:
Blizzard hat immer noch nicht Diablo 3 oder StarCraft 2 angekündigt.

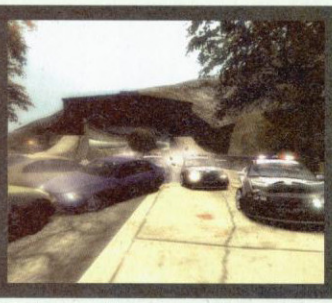
Größte Überraschung:
Ankh

Größte Spiel-Leistung:
Ich habe meinen Barbaren in Diablo 2: Lord of Destruction auf Level 80 gebracht.

Mehrspieler-Favorit:
World of WarCraft

Und außerdem ...
... warte ich immer noch auf Diablo 3!

SCHÖNSTE VERFOLGUNGSJAGDEN:
NFS MOST WANTED



Solche **Verfolgungsjagden** garantieren Adrenalinschübe.

ÜBERFLÜSSIGSTE POLITISCHE DEBATTE:
KILLERSPIELE



Rubrik »Kein Plan, aber großer Mund«: **Politiker** und PC-Spiele.

VERSCHWIEGENSTER ENTWICKLER:
WILL WRIGHT



Gemein: Will Wright verrät nichts zum neuen Titel **Spore**.

PEINLICHSTER FEHLER:
RÜDIGER STEIDLE



Auch Rüdiger weiß inzwischen, dass **Pferde** keine Paarhufer sind.

Was haben die Fans der **Need for Speed**-Serie in den vergangenen Jahren geschimpft! »Wo ist die Polizei?«, fragten sich die Käufer der beiden **Underground**-Teile. Dass illegale Straßenrennen mit den Cops bedeutend mehr Spaß machen, hat inzwischen auch Electronic Arts kapiert. Bei ihrem Comeback entschädigen die Gesetzeshüter den Spieler für die lange Abstinenz und liefern sich mit den menschlichen Rasern die schönsten und aufregendsten Verfolgungsjagden der vergangenen Jahre. Einziger Wermutstropfen: Es fehlt ein Multiplayer-Modus, in dem menschliche Mitspieler die Rolle der Cops übernehmen können.



Die neue Regierung sprüht ja geradezu vor blindem Aktionismus, ähem, natürlich vor Tatendrang. Als eine der ersten Maßnahmen sollen jetzt die so genannten Killerspiele am besten ganz verboten werden. Zu denen zählen neben echten Spielen wie **Gotcha** natürlich auch die teuflischen Ego-Shooter und Co. Ja, das verstehen wir. In unserem Staat gibt's ja sonst auch keine Probleme, um die sich die Volksvertreter kümmern müssten. Wohl zu viel Frontal 21 geschaut, hmm?! Oder hat **Stubbs the Zombie** zugeschlagen?

Große Aufregung auf der E3: Star-Entwickler Will Wright (**Die Sims**) präsentiert sein neues Projekt **Spore** – eines der wenigen wirklich innovativen Spiele der Messe. Entsprechend begeistert sind die Fachbesucher, und die Medien wollen die Öffentlichkeit natürlich auch nach der E3 mit mehr Informationen versorgen. Doch Pustekuchen: Wright will für die nächsten zwei Jahre in Ruhe an dem Spiel arbeiten und erst dann weiteres Material und neue Informationen veröffentlichen. Einerseits ist das zwar schade, auf der anderen Seite gönnen wir ihm aber natürlich seine Ruhe: Wenn ein ähnlicher Hit wie **Die Sims** dabei rauskommt, können wir zwei Jahre Sendepause verschmerzen.



Auch wenn Rüdiger als Vegetarier einen großen Bogen um tierisches Fleisch macht, hätte er eigentlich wissen müssen, dass Pferde nicht wie von ihm behauptet zur Ordnung der Paarhufer gehören – es sind genau wie Nashörner und Tapire Unpaarhufer (Überklasse: Kiefermäuler, Reihe: Landwirbeltiere, Klasse: Säugetiere, Unterklasse: Höhere Säugetiere, Überordnung: Laurasiatheria). Auch Chefredakteur Martin Deppe leistete sich einen üblen Ausrutscher, indem er den Schauplatz der Serie **CSI** kurzerhand von Las Vegas nach Los Angeles verlegte. Den wohl unbemerktesten Fehler fabrizierte Sascha Gliss, der als selbsternannter **Star Wars**-Kenner der alten Trilogie glatt behauptete: »Greedo shot first« – wirklich ein unverzeihlicher Patzer, oder?

MICHAEL GALUSCHKA



Meine Top 3 des Jahres:
Live for Speed S2
Pro Evolution Soccer 5
GT Legends

Größte Enttäuschung:
Starship Troopers

Größte Überraschung:
Wie wenig innovativ selbst die Spiele von kleinen, unabhängigen Entwicklerteams sind.

Größte Spiel-Leistung:
Pole Position und zweiter Platz bei einem LfS-S2-Online-Ligalauf voller Rennspielprofis.

Mehrspieler-Favorit:
Pro Evolution Soccer 5

Und außerdem ...
... geht mir die Killerspiel-Diskussion sonst wo vorbei. Mich interessieren praktisch nur Genres und Titel, die mit Gewalt per se nichts am Hut haben. Von daher nervt es mich ein wenig, dass so getan wird, als würde diese Kontroverse grundsätzlich jeden Spieler etwas angehen.

RÜDIGER STEIDLE



Meine Top 3 des Jahres:
Civilization 4
Silent Hunter 3
The Movies

Größte Enttäuschung:
Die Schließung der Stainless Steel Studios.

Größte Überraschung:
World Snooker Championship 2005

Größte Spiel-Leistung:
Zehn Züge bei Fritz 9 überlebt zu haben.

Mehrspieler-Favorit:
Counter-Strike: Source

Und außerdem ...
... wünsche ich mir, dass die meisten Spiele 2006 nicht erst wieder fünf Patches brauchen, bis sie funktionieren.

TREPPENWITZ DES JAHRES:
ASCARON
AUF BUG-JAGD



Sollte besonders eigene Spiele auf Fehler prüfen: **Ascaron**.

Im November verkündet der Gütersloher Spielehersteller Ascaron voller Stolz die Geburt einer Tochter: Die Quality Four GmbH soll künftig interne Projekte, aber auch als Dienstleister die Spiele externer Entwickler auf Herz und Nieren prüfen. »Der Serviceumfang reicht dabei von der inhaltlichen, technischen und unternehmerischen Betreuung bei der Entwicklung bis zu Akzeptanztests und Kontrollen auf Kompatibilität und Fehlerfreiheit«, erklärt die Pressemitteilung. Eine gute Idee, wurden doch gerade Ascarons Titel in der Vergangenheit immer wieder Opfer von Bugs und Inkompatibilitäten. Als Beispiele seien **Sacred** und einige Teile der **Anstoß**-Reihe genannt, die erst nach einigen Patches richtig liefen.

PANNENSAGA DES JAHRES:
BATTLEFIELD 2



Die Pannenserie von **Battlefield 2** war eine Blamage für EA.

Dass **Battlefield 2** trotz mehrfacher Verschiebungen bei Veröffentlichung technisch nicht ganz ausgereift war, gehörte zu den eher kleineren Enttäuschungen des vergangenen Jahres. Electronic Arts' unglückliches Krisenmanagement wog fast schon schwerer. Verspätete, teils fehlerhafte Updates, Funkstille an der Fan-Front, dann auch noch mitten im Chaos die Ankündigung des Addons ... In Sachen Community und Kommunikation scheint der Publisher noch ein paar Nachhilfestunden zu brauchen. Zumal sich das Spiel mit dem kurz vor Weihnachten erschienenen **Special Forces**-Addon fast wiederholt hätte. Auch das hatte bei Release Mängel, wenn auch kleinere.

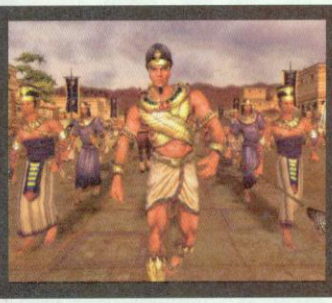
BINSENWEISHEITEN DES JAHRES:
BROTHERS IN ARMS



Erzeugen Kopfschütteln: Die hohlen Sprüche in **Brothers in Arms**.

»Krieg ist die Hölle. Krieg ist nicht fair. Krieg ist ein dreckiges Geschäft. Aber jemand muss es erledigen.« Mit solchen und ähnlichen Sprüchen trumpften im vergangenen Jahr wieder diverse Weltkriegs-Shooter auf, darunter **Call of Duty 2** und **Brothers in Arms** sowie der Nachfolger **Earned in Blood**. Wir hoffen, dass uns künftige 3D-Action-Generationen mit derart sinnentleertem Geblubber verschonen.

STUDIOTOD DES JAHRES:
STAINLESS STEEL



Rise & Fall erscheint hoffentlich noch trotz des Studiotods.

Gerade noch hatten wir das viel versprechende Echtzeit-Strategie-Epos **Rise & Fall** mit einer umfangreichen Titelstory gewürdigt, da machte die Meldung die Runde, Entwickler Stainless Steel habe die Pforten geschlossen. Das Gerücht sollte sich bald als traurige Wahrheit herausstellen. Wir können nur hoffen, dass Publisher Midway das Projekt wie angekündigt trotzdem zu einem guten Abschluss führt.

Georg Valtin

BESTES SPIELEMAGAZIN:
PC PowerPlay ;-)

SPIEL MIT DEM LÄNGSTEN NAMEN:
Die Unglaublichen 2 Der Angriff des Tunnelgräbers (43 Zeichen)



SPIELE MIT DEN KÜRZESTEN NAMEN:
X3, Gun, NVA

SARA STEHLIN



Meine Top 3 des Jahres:
Psychonauts
Need for Speed Most Wanted
Ankh

Größte Enttäuschung:
Als Herr Galuschka mir mein Brötchen weggefuttert hat!

Größte Überraschung:
Psychonauts

Größte Spiel-Leistung:
230.000 Punkte bei Lumines (PSP)

Mehrspieler-Favorit:
Mario Party 6, Singstar

Und außerdem ...
... sollte es Burnout endlich auch für den PC geben!

SIMON FISTRICH



Meine Top 3 des Jahres:
Psychonauts
GTA San Andreas
World of WarCraft

Größte Enttäuschung:
Starship Troopers – tolle Filmlizenz versemmelt!

Größte Überraschung:
Ich habe meine WoW-Sucht unter Kontrolle.

Größte Spiel-Leistung:
Alle Duelle in Quake 4 gewonnen.

Mehrspieler-Favorit:
Quake-Serie

Und außerdem ...
... muss ja, ne.

DIE TOP 10 DER WICHTIGSTEN SPIELE-INNOVATIONEN

Wo kommen eigentlich die Sims her? Seit wann können Computerspiele sprechen? Finden Sie es heraus, wenn wir in unserer aktuellen Top 10 die wichtigsten Innovationen der Spielegeschichte Revue passieren lassen.

10

SEHEN, HÖREN, FÜHLEN

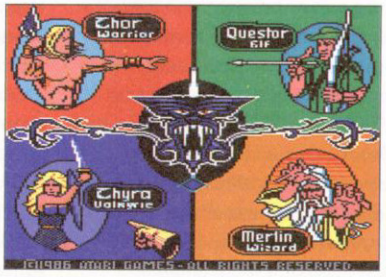
Schon früh wollten Spieleentwickler uns neben optischen und akustischen Reizen mehr Rückmeldungen über das bieten, was gerade auf dem Bildschirm passiert. In der Spielhalle rüttelten die Joysticks und Lenkräder schon lange. Zu Hause kam erst in den 90er-Jahren mit Force Feedback mehr Gefühl ins Spiel. Mit dieser Technologie können Programmierer standardisierte Krafteffekte an entsprechend ausgestattete Joysticks und Lenkräder schicken – und wir spüren, wie unser Auto am Grenzbereich durch die Kurve schlittert oder über Bodenwellen holpert.



9

GEMEINSAM SIND WIR STARK!

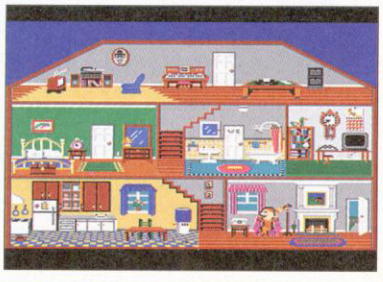
Bereits **Pong** war für zwei Personen ausgelegt. Die konnten aber nur gegeneinander spielen. Erst Jahre später durften wir uns gemeinsam in die virtuelle Schlacht stürzen. **Gauntlet** (1985) ist ein früher Koop-Meilenstein. Bis zu vier Freunde können als Elf, Zauberer, Krieger und Amazone in den Pixel-Dungeon steigen und dort Monster metzeln. Später kamen immer raffiniertere Varianten: So durften sich 1993 in **F-15 Strike Eagle 3** zwei Freunde das Cockpit der F-15 als Pilot und Waffenoffizier teilen.



8

MEIN COMPUTER LEBT!

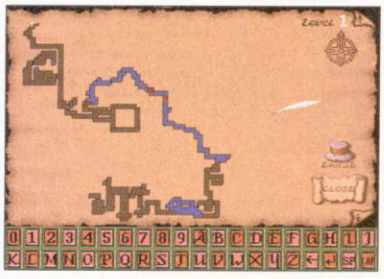
Computerspiele wollten schon immer realistisch sein. Kein Wunder also, dass lange vor den **Black & White**-Viechern virtuelle Lebensformen das Licht der Welt erblickten. Den ersten Schritt machte 1985 **Little Computer People**, ohne das es **Die Sims** wohl nie gegeben hätte. Hier wurde uns ein putziges Computermännchen anvertraut, das mitsamt Hund in einem Haus lebt und einfach nur seinem Tagwerk nachgeht. Ein Spielziel kannte diese interaktive Puppenstube allerdings noch nicht.



7

KARTEN ZEICHNEN? NEIN DANKE!

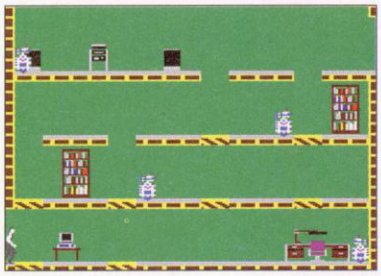
Ultima Underworld nahm 1992 mit einer in Echtzeit berechneten 3D-Welt nicht nur den Siegeszug der Ego-Shooter vorweg, sondern erleichterte uns mit der Automap das Überleben im Dungeon. Während wir die Umgebung erkunden, zeichnet das Spiel alle Räume und Gänge automatisch mit. Wir können auf der Landkarte sogar eigene Notizen eintragen und speichern. Selbst Spieler ohne räumliche Vorstellungskraft hatten nun keine Ausrede mehr, wenn sie die Orientierung im Verließ verließ.



6

SPRICH MIT MIR!

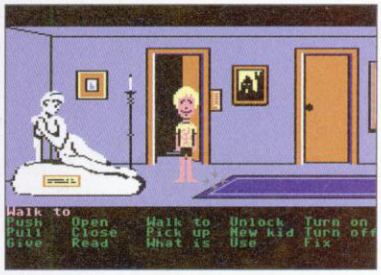
Bereits in den frühen 80er-Jahren krächzten uns aus Heimcomputern die ersten Sprachsamples entgegen. Unvergessen: die Stimme des verrückten Wissenschaftlers aus **Impossible Mission**. Die ersten gesprochenen Texte auf einem Heimsystem kamen allerdings noch früher und in umstrittener Form: **Castle Wolfenstein** von Muse ließ nämlich bereits 1981 den Apple 2 in Nazi-Deutsch parlieren (»Achtung! Kamerad!«) und landete dafür hierzulande sechs Jahre später auf dem Index.



5

SCUMM

Das »Script Creation Utility for Maniac Mansion« von LucasArts definierte in den späten 80er-Jahren den Standard für Adventures. Damit konnten wir nämlich nicht nur unsere Charaktere per Joystick dirigieren, sondern sie auch mit zusammengeklickten Befehlssätzen agieren lassen. Das wurde mit den legendären Verben bewerkstelligt (benutze, öffne, etc.). Später wurde Scumm entschlackt: Während **Maniac Mansion** noch 15 Verben nutzte, kam Indiana Jones in Atlantis mit neun aus.



4

MUSIK IST TRUMPF

Schon früh erkannten die LucasArts-Mannen, dass gute Musik alleine nicht reicht. Nein, die Melodien sollten – wie in einem Film – auch zu dem passen, was gerade über den Bildschirm flimmerte. Gesagt, getan: **The Secret of Monkey Island** war das erste Spiel, das Bilder und Noten miteinander verband. Möglich machte das iMuse (interactive Music Streaming Engine), das zwischen einzelnen Musikstücken springen oder fließend überblenden kann. Mit iMuse (und ein paar Tricks beim Komponieren) war es so endlich möglich, die Musik dynamisch der Spielhandlung anzupassen.



3

ERSTE NETZWERKSCHLACHTEN

1993 untersagte Hardware-Gigant Intel seinen Mitarbeitern die **Doom**-Netzwerkpartien auf dem Firmen-LAN. Viele andere Unternehmen sprachen damals ähnliche Verbote aus. **Doom** war das erste Actionspiel, das uns einen Blick in die Zukunft der Multiplayer-Spiele gestatte. Bisher hatte man immer einen Mitspieler vor Ort gebraucht, um sich mit »echten« Gegnern zu messen. Mit **Doom** gab es erstmals Duelle zwischen Spielern, die in verschiedenen Räumen oder Gebäuden saßen.



2

RAHMEN, DOPPELKLICK UND CO.

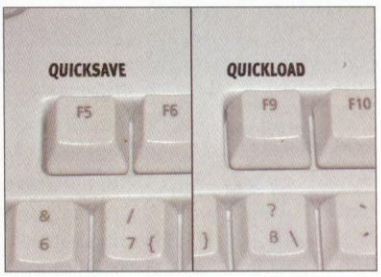
Bedienelemente wie der Auswahlrahmen, das Markieren gleicher Einheiten per Doppelklick oder die Gruppen-Einteilungen gehören heute zur Echtzeit-Strategie wie der Sammler zum Tiberium. Kaum vorstellbar, wie wir je eine Schlacht ohne sie schlagen konnten. **Command & Conquer** und **WarCraft 2** führten die Features 1995 ein. In den Vorgängern der beiden gab es solchen Luxus nicht. Das störte aber niemanden, denn zu dieser Zeit war schon die Maussteuerung eine Sensation.



1

SPEICHERN UND LADEN

Wie selbstverständlich drücken wir heute in Ego-Shootern die F5-Taste, um unsere Position in der Spielwelt zu speichern. Davon konnten viele Spieler bis vor einigen Jahren nur träumen. Erst mit dem Siegeszug der Festplatten wurde das freie Speichern zum Standard. Konservative Entwickler und Spieler halten es allerdings noch heute für Teufelswerk und schwören auf Speicherpunkte, da diese angeblich das Spielerlebnis spannender und herausfordernder machen sollen.





Die **Ausstattung** ist üppig. Hunderte Kärtchen, Tokens und Figuren wollen vor dem Start erst mal richtig aufgestellt werden.

WORLD OF WARCRAFT
DAS BRETTSPIEL

Ein großes Fantasy-Reich auf einem kleinen Stück Pappe: Die Brettspielumsetzung belohnt geduldige Naturen mit jeder Menge WoW-typischem Spielspaß.

WoW THE BOARDGAME	
Verlag	Heidelberger Spielev.
ca. Preis	80 Euro
Spielerzahl	2-6
ca. Spieldauer	3-6 Stunden

EINZELWERTUNGEN	
Aufmachung/Gestaltung	9
Spielregel	8
Zugänglichkeit	5
Interaktion	6
Langzeitmotivation	9

Einen gestandenen **World of WarCraft**-Spieler lockt so leicht nichts vom PC weg. Neben den unvermeidlichen Ess-, Schlaf- und Pinkelpausen könnte ausgerechnet ein Brettspiel dafür sorgen, dass er künftig den einen oder anderen Ausflug in die Onlinewelten Azeroths sausen lässt. Seiner zweiten Heimat muss er dabei nicht untreu werden: Was ihn an den – hoffentlich riesengroßen – Küchentisch bewegt, ist die nah am Original gehaltene Brettspielumsetzung von **WoW**.

Komplette Zutatenliste

Zwei bis sechs Spieler kämpfen auf Seiten von Allianz und Horde gegen Quest-Monster, den bösen Oberboss und im PvP auch gegeneinander. Es gewinnt immer eine komplette Fraktion; entweder besiegt sie als erste den Overlord – ein extrastarker Obermotz –, oder nach Ablauf von 30 Runden die gegnerische Fraktion in der finalen PvP-Schlacht. Es ist also Teamplay gefragt: Wer nur auf eigene Faust kämpft, kommt nicht allzu weit.

Der Fantasy-Alltag in Lordaeron wurde soweit wie möglich dem Online-Vorbild nachempfunden: Man löst – wahlweise als Gruppe – Quests, sackt Erfahrungspunkte ein, levelt auf und sammelt Waffen, Sprüche und zusätzliche Fähigkeiten. Wenn es zum Kampf kommt, treten die berühmt-berüchtigten Würfelmassen auf den Plan, hier in Form achtseitiger Exemplare in drei Farben. Die stehen für Fernattacken, Nahkämpfe und die Verteidigung. Durch taktische Spielräume und den geschickten Einsatz der Charakterfähigkeiten hält sich der Glücksfaktor aber im Rahmen.

Rauschen im Blätterwald

Das Brettspiel brilliert mit den gleichen Stärken wie das MMORPG: Es quillt vor lauter liebevollen Details schier über und gebärdet sich als wahres Komplexitätsmonster. Die ersten Stunden verbringt man deshalb vorwiegend mit Blättern im 40-seitigen Regelheft, das manche wichtige Infos geschickt im Textwust versteckt.



WoW ist ein echter **Speicherfresser**: Mit nur zwei qm Tischfläche muss ständig ausgelagert werden; erst ab vier qm läuft das Spiel angenehm flüssig.

Hat man alle wichtigen Aktionen erst einmal intus, entpuppt sich **WoW** locker-flockiges Spiel. Der Ablauf an sich gestaltet sich angenehm flott, trotzdem sollte man (zu Sechst) mit einer Spielzeit von bis zu sechs Stunden rechnen. Uns hat die Mischung aus klassisch-amerikanischem Brettspiel, dem ausgefeilten Konzept und viel, viel **WarCraft**-Flair enormen Spaß gemacht.

Einige Schwächen wollen wir nicht verschweigen: Da wäre die unanständig lange Aufbau- und Vorbereitungszeit. Oder das auf Dauer lästige, wenngleich nötige ständige Durchackern der eigenen Karten: Man könnte ja sonst etwas übersehen. Größter Kritikpunkt ist die mangelnde Interaktivität. Bis auf die PvP-Kämpfe spielen die beiden Parteien eher nebeneinander her. Langeweile kommt dennoch nie auf.

Teurer Offline-Ausflug

WoW: The Boardgame kostet knapp 80 Euro. Das ist heftig – aber es war eben schon immer etwas teurer, **World of WarCraft** zu spielen. Auch das Material allein kann den mehr als doppelten Preis gegenüber einem herkömmlichen Brettspiel nicht ganz rechtfertigen. Es ist mit seinen Hunderten Markern, Karten und Plastikfiguren aber ebenso zahlreich wie qualitativ hochwertig. Besonders hervorzuheben ist die exzellente grafische Gestaltung; der Original-**WoW**-Stil zieht sich konsequent durch bis ins letzte Detail. Lediglich der Spielplan hätte etwas mehr Pepp und den einen oder anderen zusätzlichen Farbtupfer vertragen können.

Das bislang komplett in Englisch gehaltene **WoW**-Brettspiel wird in Deutschland vom Heidelberger Spieleverlag vertrieben. Im Spätsommer soll eine komplett lokalisierte Version folgen. Selbst hier kommt man dem PC-Bruder also erstaunlich nahe: Wer's auf Deutsch haben will, muss warten – die echten Freaks schlagen sofort bei der englischen Originalversion zu.

Michael Galuschka



Egal, ob Plastikfigur oder Item-Kärtchen: Alles präsentiert sich liebevoll im original **WoW-Design**.

MIKKL GALUSCHKA



Meine Wertung

8,5 von 10

Mir hat es zum Schluss hin super gefallen, obwohl ich WoW-Abstinenzler bin. Die grafische Gestaltung ist absolut topp. Wenn nur die Anfangshürde nicht so extrem hoch wäre ...

SIMON FISTRICH



Meine Wertung

8 von 10

Die Anleitung verlangt viel Geduld, das Zusammensuchen der Würfel ist anstrengend. Trotzdem macht mir Azeroth im Offline-Modus verdammt viel Laune – auf zur nächsten Partie!

SUSANNE BRAUN



Meine Wertung

8,5 von 10

Eine Onlinewelt auf ein Spielbrett gepresst? Das geht tatsächlich! Das WoW-Brettspiel spielt sich so, wie ich es mag: viel PvE und ab und zu ein wenig PvP – das macht Spaß!

DAVID BERGMANN



Meine Wertung

9 von 10

Vom schleimigen Ghoul bis hin zum Heiltrank ist alles drin. Die Detailtreue macht für mich viel vom Reiz aus. Ideal, um Spaß in der realen Welt mit der WoW-Sucht zu verbinden!

MIKKL GALUSCHKA	8,5
SIMON FISTRICH	8
SUSANNE BRAUN	8,5
DAVID BERGMANN	9

Durchschnitts-Wertung der Tester

8,5



DIABLO



Teufelsaustreibung am PC: Blizzard kombiniert Hack&Slay mit Charakterentwicklung sowie der Jagd nach wertvollen Gegenständen und gründete so das Genre der Action-Rollenspiele.



WOHER KRIEG ICH'S?

Diablo ist heute noch in vielen Geschäften und im Versandhandel als Budget-Version erhältlich – sowohl einzeln als auch im Pack mit dem Addon Hellfire. Da das Spiel weit verbreitet ist, lohnt sich auch ein Blick in Online-Marktplätze, wo der Titel mitunter schon für einen Euro (plus Versand) angeboten wird.

Erschienen	1996
Entwickler	Blizzard
Publisher	Vivendi
Genre	Action-Rollenspiel

Hübsch sieht es aus, das Örtchen Tristram. Zwischen Bächen, Bäumen und Felsen stehen die Bewohner friedlich vor ihren Häusern. Doch die Idylle täuscht: Unter der Kathedrale des Ortes treiben Dämonen und Untote ihr Unwesen. In **Diablo** ziehen Sie aus, um die teuflische Brut und den Leibhaftigen selbst zurück in die Hölle zu schicken. Dafür metzeln Sie sich durch die 16 Ebenen immer tiefer in die Unterwelt, verbessern Ihren Helden und sammeln immer stärkere Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche.

Dieses einfache, aber Sucht erregende Spielprinzip in Kombination mit der simplen Steuerung machte **Diablo** so erfolgreich. Kaum ein anderer Titel (abgesehen vom Nachfolger) erzeugt einen so guten »Flow«, also Spielfluss: Spieler sind ständig beschäftigt und werden für ihre Aktionen meist unmittelbar in Form von Gold oder Gegenständen belohnt. Daher entsteht nie das Gefühl der Langeweile, Längen gibt's höchstens, wenn Sie vergessen haben, eine Spruchrolle fürs Stadtportal einzupacken und den ganze Weg zurücklaufen müssen.

Drei Helden, drei Stile

Diablo bietet die drei Charakterklassen Krieger, Schurkin und Zauberer. Die drei Helden unterscheiden sich grundlegend in der Spielweise. Der Krieger vermöbelt seine Gegner bevorzugt im Nahkampf, benutzt schwere Waffen und trägt dicke Rüstungen. Die Schurkin scheut direkten Kontakt und schaltet die Widersacher lieber mit Pfeil und Bogen aus der Entfernung aus. Am vielseitigsten, aber auch anspruchsvollsten, spielt sich der Zauberer, der die höllische Brut mit diversen Magieformeln erledigt. Die meisten davon verursachen Elementarschäden wie Feuer und Blitz. Sie können Gegner aber auch für kurze Zeit zu Stein erstarren lassen, sich selbst durch die Gegend teleportieren oder einen Golem beschwören, der für Sie kämpft.

Theoretisch können auch Krieger und Schurkin Zaubersprüche benutzen. Allerdings erfordern die wirkungsvollen Sprüche einen hohen Wert des Attributs »Magie«, das beide Klassen nicht haben – Krieger steigern hauptsächlich Stärke und Vitalität, die Schurkin benötigt in erster Linie Geschicklichkeit. Daher beherrschen beide meist nur einfache Sprüche, wobei der Heilzauber noch am nützlichsten ist und in Ermangelung eines Tranks das Heldenleben retten kann.

Klick, klick, klick

Eine große Stärke von **Diablo** ist die einfache Bedienung. Alle wichtigen Anzeigen sind sofort erkennbar, und die wenigen Untermenüs lassen sich sofort per Hotkey aufrufen. **Diablo** verwendet für die Lebensenergie die Farbe rot, für Mana blau – das ist seitdem Standard im Genre. Mit der linken Maustaste lösen Sie den Standardangriff aus, mit der rechten aktivieren Sie den voreingestellten Zauber – sofern das Mana reicht. Das Programm erstellt die eigentlichen Levels per Zufallsgenerator und erzeugt gleichzeitig eine Karte, die Sie halbtransparent über die eigentliche Grafik einblenden können. Allerdings haben wir einige aus **Diablo 2** bekannte Komfortfunktionen vermisst – etwa, dass per Knopfdruck alle herumliegenden Gegenstände angezeigt werden, und eine Truhe zum Aufbewahren von Gold und Items.

Ohren auf!

Besonders erwähnenswert ist die grandiose musikalische Untermalung des Spieles. Komponist Matt Uelmen be-



Eine der besten Taktiken für Zauberer besteht darin, Räume mit **Feuerwänden** zuzupflastern. Dummerweise sind einige Monster resistent.



Der **Krieger** balgt sich im Nahkampf mit den Feinden. Da sich dabei Waffen und Rüstung abnutzen, kann er seine Ausrüstung reparieren.



Die **Schurkin** schießt ihre Widersacher mit Pfeil und Bogen ab. Sie diente als Vorbild für die Klasse Amazone im Nachfolger.



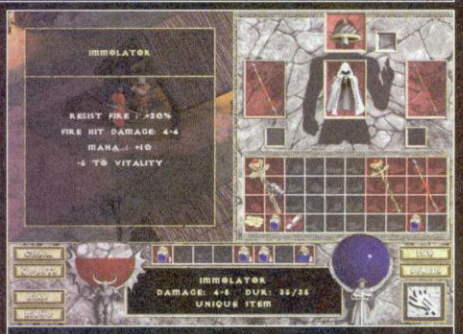
Nach jedem **Levelaufstieg** dürfen Sie fünf Punkte auf die vier Attribute Stärke, Magie, Geschicklichkeit und Vitalität verteilen.



Einige NPCs vergeben **Quests.** Hier bittet uns der Heiler, für sauberes Wasser zu sorgen.



Der **Stadtportal-Zauber** transportiert Sie nach Tristram und zurück in den Dungeon.



»Unique Items« sind selten und durch goldene Schrift gekennzeichnet.

zeichnet das Hauptthema als »Triumph der Inspiration über begrenzte Ressourcen«. Uelmen nahm die Passagen von Gitarre, Flöte und Okarina (eine Art Schnabelflöte aus Ton) mit einem billigen 150-Dollar-Mikrofon auf, das an einem Sampler mit nur 16 Megabyte Speicher angeschlossen war. Trotz dieser mageren Ausstattung schuf Uelmen eines der schönsten Werke, denen PC-Spieler je lauschen durften. Dieses Stück gefiel den Blizzard-Chefs so gut, dass sie es für den Abstecher nach Tristram in **Diablo 2** gleich wieder verwendet haben. Interessante Randnotiz in Sachen Sound: Die Stimmen der NPCs und Monster stammen in einigen Fällen von den Blizzard-Mitarbeitern. So ließ es sich etwa Bill Roper nicht nehmen, den Part des Diablo zu sprechen. Einige Sprüche erlangten unter PC-Spielern sogar eine gewisse Berühmtheit: »Hello, my friend! Stay a while and listen!« sollte jeder Fan eindeutig als Deckard Cains Begrüßung erkennen.

Georg Valtin

DAS **BATTLENET**

Blizzard bot bei der Veröffentlichung von Diablo einen neuartigen Service an: Auf zentralen Servern konnten Spieler gemeinsam gegen die Heerscharen des Teufels in den Kampf ziehen. Dieser kostenlose Service, das Battlenet, erfreute sich schnell sehr großer Beliebtheit, weil er kostenlos war und ein ganz anderes Spielerlebnis bot als das Solo-Abenteuer. Allerdings wurde gerade am Anfang auch viel Schindluder getrieben. So kam es oft vor, dass Spieler eine offene Partie betraten und per Chat aufgefordert wurden, durch das Stadtportal direkt in den Dungeon zu beamen. Dort angekommen wurde der arglose Nachwuchsrecke dann von einem anderen Spieler gemeuchelt und verspottet.

Trotz aller Prrobleme war Blizzard aber so sehr vom gemeinsamen Spielen begeistert, dass Diablo 2 viel stärker auf das Battlenet ausgerichtet war als der Vorgänger, der sich heute übrigens immer noch auf den kostenlosen Servern spielen lässt.



Diablo läuft auch heute noch im **Battlenet.**

LESERBRIEFE

Miese Spiele

Ich muss jetzt auch mal ein Statement über die PC PowerPlay loslassen. Ja ja ja, sie ist die beste Zeitschrift, die es gibt ... Aber was in der Januar-Ausgabe abgeliefert wurde, ist unbrauchbar. Nur der Hardwareteil ist der beste, der bisher geschrieben wurde, und ihr arbeitet viel mit der Community zusammen, was ich sehr bewundere. Aber welche Spiele im Testteil getestet wurden, ist unglaublich. Wenn kein gutes Sortiment an testbaren Spielen zusammengekommen ist, ist das natürlich nicht eure Schuld ... man könnte aber auf die Idee kommen, dass viele Leser keine Lust auf Spiele wie GSG 9 haben. Und wenn ein Spiel in keiner Zeitschrift gestestet wurde, sollte die Warnung schon groß genug sein. Wenn keine Spiele erschienen sind, könnte man ja auf die Idee kommen, dass man besser mehr Vorschauen oder Mods bringt.

Fabian Köhn

PC PowerPlay **Leider haben wir keinen Einfluss auf die getesteten Spiele. Auch nicht auf das Material für Vorschauen. Die Redaktion versucht jeden Monat aufs Neue, die beste Mischung aus Kaufberatung und Vorberichten zu bieten. Allerdings wollen wir nicht seitenweise halbgare Informationen aus dem Internet abdrucken, nur um gehypte Spiele weiter aufzubauschen. Grundsätzlich wollen wir aber auch weiterhin vor schlechten Spielen warnen. Diese totzuschweigen kann Fehlkäufe eben nicht verhindern.**

Florian Stangl

Wikipedia als Quelle

In eurer Januar-Ausgabe befindet sich ein Info-Kasten über Tom Bombadil (Seite 23), bei der als Quelle Wikipedia.de angegeben wird. Erst einmal ist es natürlich erfreulich, dass ihr überhaupt Quellen angebt, das ist klar zu loben, da leider nicht überall angewandt. Allerdings habt ihr mit Wikipedia eine der umstrittensten Quellen überhaupt genutzt, wenn sie denn überhaupt als »Quelle« bezeichnet werden darf. Wikipedia ist eine tolle Einrichtung, die ich auch selber nutze. Allerdings ist sie eben keine Quelle, sondern mehr eine Ressourcen-Sammlung, sodass eine Nutzung als Quelle schon daher nicht zu empfehlen ist. Ferner leidet Wikipedia unter seinem eigenen Konzept, namentlich der allgegenwärtigen Editierbarkeit, die schon bei manchen Artikeln zu gehörigen Seriösitätsproblemen geführt hat.

Auch aus diesem Grund ist die Wahl von Wikipedia als Quellenangabe in eurem (guten) Magazin ungeschickt. Wikipedia kann man herrlich als erste Anlaufstelle und zur Grundinformation nutzen, sollte sich dann allerdings schon die Mühe machen, eine seriösere und beständigere Quelle zu finden, aus der man zitieren bzw. sie als Quellenangabe nutzen kann.

Jan-Tobias Kitzel

PC PowerPlay **Wir haben diese Informationen anhand mehrer voneinander unabhängiger Quellen überprüft und dann Wikipedia angegeben, weil diese Seite am einfachsten zu finden ist. Bücher oder Webseiten mit kryptischen Adressen helfen interessierten Lesern nicht so schnell weiter wie eine große Anlaufstelle. Generell schätzen wir Wikipedia aber ebenso ein wie Sie: als nette Anlaufstelle, aber nicht als 100% seriös.**

Florian Stangl

Fresspaket für die Redaktion

Einige Leute aus meinem Haus sagen, ich wäre ein Schleimer und übertreibe es mit dem Paket, was ich nicht ganz nachvollziehen kann. Deshalb muss ich kurz begründen, warum die Sachen drin sind:

2x Sekt	Geburtstag und Silvester
4x Nudelsuppen	in euren Artikeln steht, dass ihr öfter Fast Food esst
1x Maxi Mix	Silvester
1x Glückwunschkarte	ihr habt Geburtstag

Die Sachen sind für euren Geburtstag und für Silvester, und außerdem denke ich, dass ein großer Karton mehr Aufmerksamkeit erregt als eine schäbige Postkarte.

Malte Kopetz

PC PowerPlay **Im Namen der gesamten Redaktion herzlichen Dank für das Fresspaket! Mampf! Prost!**

Sascha Gliss



Ein **Fresspaket** für die Redaktion: So macht die Arbeit Spaß!

Panzer General

Besten Dank für den Artikel zu Panzer General 3D. Ich habe die SSI 5 Stars plus Ableger seit Panzer General 1 gesammelt und gleich mal wieder angefangen, die Welt zu erobern. Ich böser Bube! Aber mal was anderes: Ich könnte mir vorstellen, dass der eine oder andere nicht so einfach in den Spieleschrank greifen kann, um sich das besprochene Spiel näher zu betrachten. Ihr packt ja schon klasse Spiele auf die DVD, aber wäre es möglich, die Retros mitzuliefern? Sicher nicht alle (SSI und Microprose sind ja nicht mehr), aber vielleicht das eine oder andere. Ganz besonders heiß fände ich, wenn ihr es schaffen könntet, die Windows-95er-Versionen von X-Wing vs. TIE Fighter aus der X-Wing-Trilogie oder die Wing Commander Kilrathi-Saga (alle hier nicht erhältlich) zu bekommen.

Andreas Clausing

PC PowerPlay **Es ist natürlich eine gute Idee, Klassiker als Vollversionen zu veröffentlichen. Dummerweise ist oft ungeklärt, wer der Rechteinhaber für den deutschsprachigen Raum ist. Oder der Lizenzgeber will seine alten Titel nicht als Vollversion veröffentlicht sehen, zum Beispiel Electronic Arts.**

Michael Erlwein

World of LagCraft

Seit ca. einer Woche kann ich World of WarCraft abends ab 18:00 Uhr nicht mehr spielen. Es sind sehr hohe Latenzen, teilweise minutenlange Standbilder und Disconnects vom Server. Auf meine schriftliche und telefonische Anfrage bei Blizzard und bei T-Online erhalte ich immer nur eine Standardantwort, dass man daran arbeite und dass man nicht sagen könne, wann sich die Situation bessert. Da es nicht nur mich, sondern auch andere Spieler betrifft, die mit T-Online »online« sind, wollte ich mal fragen, ob dieses Problem nicht mal von der Presse aufgegriffen werden kann. Ich und die anderen Spieler bezahlen gutes Geld für den Zugang und für das Spielen von World of WarCraft. Leider kann ich, wenn ich abends um 18:00 Uhr nach Hause komme, wegen dieser Umstände nicht mehr spielen und bezahle daher Geld für nichts. Meiner Meinung nach sollte dies mal an die Öffentlichkeit. Könnten Sie in dieser Richtung recherchieren?

Kurt Kraus

Die World of Warcraft-Spieler unter Euch haben vielleicht schon bemerkt, dass das Spiel seit Beginn der Weihnachtsferien teilweise unspielbar ist. Vor allem in der Zeit zwischen 18:00 und 23:00 Uhr. Die Latenzzeiten erreichen teilweise Schwindel erregende Höhen, und Blizzard vertröstet die Leute mit Schutzbehauptungen. Sie sagen, es liege an den Internetanbietern. Das kann jedoch nicht sein, da die Probleme vor Beginn der Ferien nicht in dem Maße bestanden und das Spielen außerhalb der genannten Zeit ja möglich ist. Es muss also an Blizzard bzw. deren Vertragspartnern liegen. Das Forum auf der offiziellen WoW-Seite kocht schon über. Die Threads werden aber schnell wieder geschlossen, was die Stimmung noch weiter anheizen dürfte.

Sascha Abb

PC PowerPlay **Wir haben uns des Themas angenommen. Den Artikel dazu finden Sie ein paar Seiten weiter vorne im Heft.**

Dungeons & Dragons

Ich möchte betonen, dass euer Spielemagazin meiner Meinung nach mit Abstand das Beste auf dem Markt ist. Doch Euer Artikel zu Dungeons & Dragons Online – Stormreach weist ein paar kleine Fehler auf, die mir als langjährigen D&D-Spieler aufgefallen sind. Zum einen scheint ihr auf Seite 30 die Bilder der Zwerge und die der Halblinge vertauscht zu haben. Das kann jedem einmal passieren. Aber die korrekte Übersetzung der englischen Begriffe für die Charakterklassen sollte man schon von einem Spielemagazin mit euren Hintergrundkenntnissen erwarten können. Denn »Wizard« wird in den deutschen D&D-Regeln nicht mit »Zauberer«, sondern mit »Magier« übersetzt, genauso wie »Sorcerer« nicht mit »Hexer«, sondern mit »Hexenmeister«.

Des Weiteren sind die Kleriker nach der dritten Edition der D&D-Regeln keineswegs nur dazu gedacht, als Heiler zu fungieren. Unter ihren Zaubern und Fähigkeiten befinden sich durchaus auch Kräfte, die sich mit den Zaubern der Magier und Hexenmeister messen können. Als letztes ist noch anzufügen, dass Skelette (entgegen Herrn Valtins Behauptung) nach den D&D-Regeln sehr wohl durch Waffen, die nicht der Kategorie »Wuchtwaffen« angehören, verletzt werden können, nur ein wenig schlechter. Sie besitzen lediglich eine Schadensreduzierung gegen solche Waffen.

Ich hoffe, ich erwecke nicht den Eindruck eines pingeligen Pen&Paper-Rollenspielers, aber bei eurem bisher veröffentlichten Hintergrundwissen (ich spiele hiermit z.B. auf den detaillierten Bericht über Drizzt do'Urden im Zusammenhang mit dem Spiel Demonstone an) stufe ich solche kleinen Fehler als ärgerlich ein.

Marco Jonczyk

PC PowerPlay **Im Beschreibungstext des »Hexers« habe ich nur noch Hexenmeister geschrieben; ich habe schlicht vergessen, es in der Überschrift und einigen anderen Stellen zu ändern – Asche auf mein Haupt. Bei den anderen Punkten lege ich Widerspruch ein: Ich behaupte gar nicht, dass Kleriker nur dafür gedacht sind, als Heiler zu fungieren. Aber sie sind in D&D Online vor allem dafür verantwortlich, auch wenn sie theoretisch austeilen könnten.**

Zur Schadenswirkung diverser Waffenkategorien gegen Skelette: Stimmt, aber im PC-Spiel ließen sich die Skelette wie behauptet nur durch Wuchtwaffen verletzen. Dies wird einem vor der entsprechenden Quest sogar von einem NPC gesagt. Sie sollten bedenken, dass die Entwickler aus Design-Gründen womöglich in diversen Punkten mehr oder weniger davon abweichen.

Georg Valtin

Hintergrundinfos

Seit geraumer Zeit frage ich mich, in welcher »Liga« einige Spielunternehmen spielen. Vielleicht könntet ihr in einer Reportage mal die teuersten Projekte (oder auch Flops) vorstellen, ähnlich wie in der Filmindustrie. Welcher Starentwickler bekommt welches Gehalt und wie hoch sind die Gehälter in der Spieleindustrie überhaupt? Welches war das kommerziell erfolgreichste Spiel? Vielleicht lassen sich auch andere Vergleiche aus der Filmindustrie entnehmen ...

Wie viel müsste ich beispielsweise für die Half-Life 2-Engine bezahlen? Als PC-Spielemagazin wurde doch bestimmt schon mal um euch gebuhlt (Werbung, Extra-Test). Vielleicht könntet ihr ein völlig anonymes Tagebuch veröffentlichen ... beispielsweise »Auszug aus dem Tagebuch eines Spieleredakteurs«, in dem beschrieben wird, welche Erfahrungen Tester mit Spieleschmieden sammelten. Dabei bleiben die Schmieden ebenfalls völlig anonym, um einen öffentlichen Eklat zu vermeiden. Nur so Ideen ...

Norbert Hiller

PC PowerPlay **Über Geld spricht die Branche nur selten. Die Kosten für die Lizenz der Source-Engine teilt Valve zum Beispiel nur dem mit, der eine Vertraulichkeitserklärung unterzeichnet hat.**

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

Per E-Mail:
dvd@pcpowerplay.de

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

Über-Brief

Unter der Rubrik »Flop News« in 01/2006 trampelt ihr gnadenlos auf dem neuen Namen für East Front, ÜberSoldier, herum. Recherchiert bitte in Zukunft genauer! Ob ihr's glaubt der nicht, unser kleines Wörtchen »über« erfreut sich im englischen Sprachraum derzeit äußerster Beliebtheit (außer in England selbst, wo uns keiner leiden kann). Daher letztlich auch diese für unsere Ohren so ungewöhnliche Titelwahl. Warum das so ist, wird wohl keiner erklären können. Ja, wirklich, außer »Blitzkrieg« haben wir auch positive Wörter in die Welt exportiert (Zeitgeist, Kindergarten, Gesundheit). »Über« ist einfach nur das neueste davon. Ich versteh auch gar nicht, was so schlimm an einem kleinen deutschen Wörtchen in einem Spieletitel sein soll. Der bearbeitende Redakteur muss sich hier den Vorwurf gefallen lassen, völlig dem Anglizismus-Wahn verfallen zu sein.

Was wäre denn besser gewesen? OverSoldier? Abgedroschener ginge es wohl kaum. Oder wäre das wirklich »cooler«? Ich will euch ja nicht quälen, aber auf »über« könntet ihr in Zukunft noch öfter stoßen. Also ÜBERtreibt es nicht mit der Kritik daran.

John Sebastian Drews

PC PowerPlay Wollen wir mal beide nicht ÜBERtreiben. Unsere Kritik hat ÜBERhaupt nichts mit dem Export deutscher Wörter zu tun, sondern mit dem plumpen Versuch CDVs, durch provokante Namensgebung und schwarz-weiß-rote Einfärbung des Logos dem Spiel einen verruchten Anstrich zu geben.

Killerspiele

Zuerst einmal ein großes Lob an alle, die an dieser wunderbaren Zeitschrift mitwerkeln. Sie wird immer besser. Aber nun zu dem eigentlichen Grund, warum ich euch schreibe. Es geht, wie sollte es anders sein, um das Thema »Killerspiele«, welches im Augenblick die friedliche Zockeridylle vor dem heimischen PC stört. Obwohl ich »erst« 16 Jahre zähle, bin ich trotzdem ein leidenschaftlicher Computerspieler und würde lügen, wenn ich sagen würde, dass ich noch nie ein brutales Spiel gezockt hätte. Trotzdem kann ich mich über eine vollkommen ungestörte Psyche erfreuen. Auch hatte ich nie das Verlangen danach, einen Menschen umzubringen.

Meiner Ansicht nach sind solche Spiele (ein gewisses Alter und ein Mindestmass an geistiger Reife vorausgesetzt) sogar für den Abbau von Aggressionen nützlich. Ich denke, dass das Hauptproblem bei den Vertreibern der Computerspiele zu suchen ist. Deutschland ist mit der USK für Europa und sogar einige Teile Amerikas richtungweisend und soll dort in ähnlicher Weise eingeführt werden.

Aber was nutzt einem die beste Kontrolle, wenn nicht kontrolliert wird, ob man wirklich schon der Altersangabe entspricht? Ich kenne bestimmt mindestens drei Geschäfte, in denen ich z.B. Half-Life 2 kaufen könnte, ohne dass jemand meinen Ausweis sehen wollen würde. Man sollte zuerst dafür sorgen, dass die bestehenden Gesetze überall eingehalten werden, bevor man damit anfängt, neue zu entwerfen. Zudem würde dieses Verbot nur für einen Rekordumsatz bei Online- und Importhändlern führen, da diese Spiele im Ausland ja frei erhältlich sind.

Alexander Diehr

Versteckte Savegames

Nur um das Mal anzumerken: Spiele, die ihre Savegames unter »Dokumente und Einstellungen« verstecken und nicht im eigenen Installationsordner, gehören gesetzlich verboten! Was soll man denn da nach einer Neuinstallation machen? Nirgendwo eine Angabe, wo man die dummen Dinger findet, und Google führt einen zu tollen Cheats- und Tipps&Tricks-Seiten. Genau das, was man sucht. Da sage noch einer, Spielen mache Spaß.

Matthias Binner



FEHLERTEUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

Disney vs. Warner

Es ist zwar nur ein kleiner Fehler, aber da ihr ja sonst keine großen Schnitzer macht, muss ich ihn leider melden. Auf Seite 76 wird im Test des Spiels Die Unglaublichen 2 behauptet, die geniale Zeichentrickserie Pinky and the Brain würde von Disney kommen. In Wirklichkeit aber kommt die Serie von Warner Brothers.

Christian Zörner und Matthias Schrader

PC PowerPlay Das kommt davon, wenn man seinem Gedächtnis vertraut und nicht recherchiert. Entschuldigung!

Susanne Braun

CPU mit 700 GHz

Im DVD-Inhalt gebt ihr bei der Demo Tribal Trouble als Minimum eine CPU mit 700 GHz an. Schade, da komm ich mit meiner 2,0-GHz-CPU nicht annähernd ran. Was bedeutet, ich kann die Demo nicht spielen und versinke in Trauer, weil ich keinen so schnellen PC habe. Vielleicht könntet ihr mir aber sagen, wo ich die 700-GHz-CPU erwerben kann oder besser noch, schickt mir doch einfach eine zu.

Danny Kuhn

PC PowerPlay Frisch aus unserem Hardware-Labor folgender Tuning-Tipp: Nehmen Sie einen wasserfesten Filzstift und machen Sie aus dem »G« bei GHz ein »T«. Somit haben Sie eine ultraflotte und Zukunftssichere Terahertz-CPU, und der Tippfehler in unserem Heft fällt gar nicht mehr auf.

Michael Erlwein

CIA oder NSA?

In der Ausgabe Januar 2006 schreibt ihr in den News zu Splinter Cell 4, dass Sam Fisher CIA-Agent ist, doch eigentlich arbeitet er doch für eine streng geheime Unterabteilung der NSA, oder täusche ich mich da?

Daniel Hofer

PC PowerPlay Korrekt. Wir bitten um Entschuldigung für diese Verwechslung.

Simon Fistrich

Abwarten und T tippen

Ich hab gar nicht gewusst, dass es schon wieder eine neue Rechtschreibung gibt, denn in Heft vom November hat Florian Stangl im Test von Age of Empires 3 »ist« geschrieben. Es ist mir eigentlich egal, ich schreib noch nach der alten Rechtschreibung. Wenn ihr mal wieder einen Buchstaben zu viel habt, könnt ihr mir ja einen abgeben (ich vergesse manchmal den letzten).

Markus Blank

PC PowerPlay Ich hätte den Text nicht bei offenem Fenster schreiben sollen, dann hätte mein Tippfinger nicht so gezittert. Dafür habe ich hier ein »t« eingespar.

Florian Stangl



Videogames Aktuell ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

Neu: Jetzt mit DVD!
2 Vollversionen im Heft

„Roque Spear + Add-on" und „Hell-Copter" plus 10 Minispiele und vieles mehr!

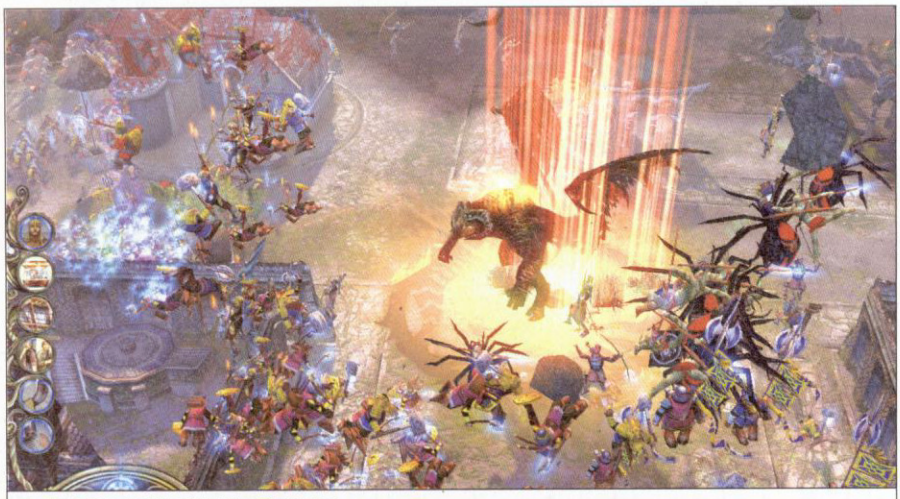
Mehr Fun für nur 2,90 €:

Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia, Fast Lane Carnage, Ski Alpin 2006 uvm.

100% Kaufberatung, die Spaß macht:

PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox, Xbox 360, PSP, Gameboy Advance, Handygames, Zubehör

VORSCHAU 3/2006



TEST: **SCHLACHT UM MITTELERDE 2**

Gewaltige Gefechte mit Zwergen und Goblins, Elben und den Männern des Westens: **Schlacht um Mittelerde 2** steht zum Test an. Wie packend sich das Echtzeit-Epos spielt, können Sie auf unserer DVD dieser Ausagbe bereits sehen – noch viel mehr gibt's im nächsten Heft!



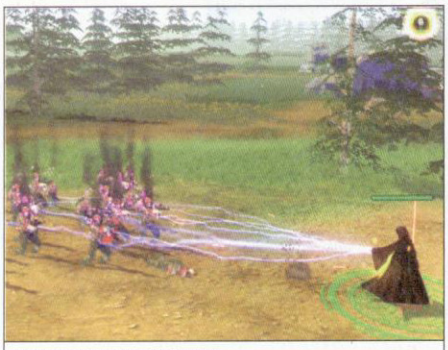
TEST: **DER PATE**

Das wird ein Test, den Sie nicht ablehnen können: Wird die Filmumsetzung so gut wie das ehrenwerte Familienoberhaupt **Mafia**?



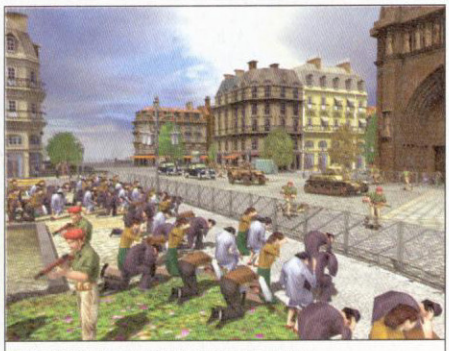
TEST: **COMMANDOS STRIKE FORCE**

Drei Männer, Zweiter Weltkrieg, ein Test: Wir stürzen uns hinter die feindlichen Linien – gelingt der Wechsel Richtung **Ego-Perspektive**?



TEST: **EMPIRE AT WAR**

Test-Episode 4! Machtvolle Schlachten im All, Orbit und auf Planeten. Alte und neue Helden. Und wir mittendrin. Für Sie.



VORSCHAU: **RUSH FOR BERLIN**

Das neue Spiel der **Panzers**-Macher rückt näher. Wir testen mit einer Vorabversion die Spielstärke der KI und das Balancing.

PC POWERPLAY AUSGABE 3/2006

AB DEM 01.03.2006 AM KIOSK

Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 98

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
(Redakteur)


Michael Erlwein
(DVD-Redakte


Sandra Strehle
(Art Direktorin)


Sara Stehlin
(Layouterin)

FREIER AUTOR: Timm Wotka

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENVERKAUF: Ina Mais
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 2
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2005
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meye
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
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 in 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

© 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 IV/2005 – verkaufte Auflage: 101.016 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
VIDEO GAMES AKTUELL · DVD VISION · DVD aktuell · play · PlayStation

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

Die besten Klingeltöne & Videos!

auch **gratis**, viel mehr unter wap.klingelton.com

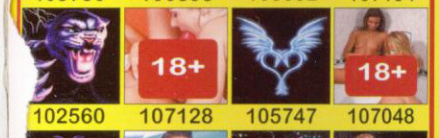
Garantiert kein ABO!

Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay*



105750 100895 105352 107154



102560 107128 105747 107048



102562 106044 105749 107011



105745 107137 102455 105743



107130 105722 105746 107106



105744 100896

NOKIA-TRANSPARENT
LÖSCHLOGO
für freie Sicht aufs Nokia-Farbdisplay.

130015

Realsounds

für alle Handys mit WAV, MMF, AMR oder MP3

20560 Magagascar: I like to move it
20561 Die Eine (Die Firma)
120612 Push the button (Sugababes)
120624 Hung up (Madonna)
20625 Dieser Weg (Xavier Naidoo)
20617 Emanuela (Fettes Brot)
20618 An Tagen wie diesen (Fettes Brot)
20626 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)
120635 My Humps (Black Eyed Peas)
120235 Leck mich am Arsch
120383 Nebel des Grauens (Schiffshorn)
120014 Frau Orgasmus
120330 Bekloppter Frosch
120000 Dein Handy klingelt, Du Stinker!
120260 Deedeldoo
120044 Pferd
120480 Tweety - das Kücken
120038 Polizeisirene
120036 Horror: unheimliches Lachen
120018 Altes Telefon
120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)
120530 Crazy Axel F.
120481 Zwergenmarsch

Soundclip-Finder

Zugriff auf über 1000 Geräusche!

SENDE: „FIND SOUND" an 81081

Videos

für alle Handy mit Videounterstützung



151313 151379 151382 151389



151401 151407 151420 151426



151433 151436

Mehr heisse Videos?

150000 - 151482

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 5581081 14 € 1,99/min

0901 400 410 € 4,-/Anruf

0901 579 975 CHF 4,23/min

900 77 900 € 1,14/min

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

Für Realtones sende:
REAL GEPC BESTELLNUMMER

Für Mono-Töne sende:
MONO GEPC BESTELLNUMMER HANDYMODELL

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.

Chatten, flirten, verlieben...

Nette Girls & Boys kennenlernen!

Sende „CHAT" an

82233 € 1,99/SMS VD2-Lst. 0,12 €, zzgl. T-Mobile Transportleistung

0930 400 200 € 1,-/SMS

632 CHF 1,-/SMS

Java Games

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay, SE K700, Motorola V3, Samsung SGH-D500 und viele mehr



10561 10701 10998 10249 10623



10794 10234 10997 11861 10562



11840 12027 11863 11207 10077



10624 11862 10248 11864 10790

Java Game-Finder

Spiele für Dein Handy findest Du mit dem JAVA FINDER.

Sende eine SMS mit „FIND JAVA" an: 81081

Top aktuelle Klingeltöne poly, real & mono

28893 Big City Life
28955 My Humps
34036 First Day Of My Life
32914 Schrei
32979 Spiegel
32819 Push The Button
32990 When Im Gone
32931 Advertising Space
32869 Love Generation
32884 Stick With You
28802 Youre Beautiful
34063 Dont Bother
32933 Sie liegt in meinen Armen
30301 Mama Ana Ahabak
32964 Uhn Tiss Uhn Tiss Uhn Tiss
28826 Dont Cha
33013 Augenblick
32930 Window Shopper
28823 Behind These Hazel Eyes
32956 Verzweifelt
32958 If its lovin
32961 Ugly
32890 Just Because Of You
32935 Christmas in my heart
28963 All About Us
28934 Doctor Pressure
29047 A Pain That Im Used To
34068 Talk
28953 Tripping
30887 La Camisa Negra
30781 Volverte a ver
32955 Warum
24294 Die Eine
34069 Gangsta Rap
32892 Coming Home For Christmas
28957 Precious
32908 Endgegner
32929 Da Symphony
28919 We Be Burning
24805 Popcorn
34080 Just be good to me
32966 Nothing Else Matters
32924 Outta control
32928 Skin Deep
28977 Turn Your Car Around
28990 You Raise Me Up
32967 Umarme Mich

28783 Just a lil bit
30891 La Gasolina
27951 Yeah!
31751 Dragostea din tei
32814 Fight back
32166 Perfekte Welle
28817 When September ends
28859 Pon de Replay
30695 Geile Zeit
28720 Hollaback Girl
30366 Lebt denn dr alte Holzmichel n..
28270 Call on me
32440 One (always Hardcore)
32772 Jump, Jump
30532 Space Taxi
32757 Maria
32694 La tortura
32104 Pump it up!
32805 Durch den Monsun
28450 Numb (Encore)
32524 Isyankar
30227 Obsesion
30118 Aicha
30866 Du erinnerst mich an Liebe
28629 Switch
32813 Love to be loved by you
32743 Willst Du mit mir gehen
32797 Engel fliegen einsam
27781 Mandy
32705 Dubi Dam Dam
32571 Boro Boro
28487 Disco Inferno
28715 Lonely
30897 Ghetto Gospel
30716 The Sound of San Francisco
30826 Liebe ist
22939 Ich lebe
28582 Since u been gone
28650 Candy Shop
32742 All 4 one
30866 Du erinnerst mich an Liebe
32156 Femme like you
32782 Loco
30030 Für Dich
32590 From Zero to hero
30985 Dienen
32693 NDW 2005

Bestellhinweis:
Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert.
Für Realtones sende: GEPC REAL Bestellnummer
Für monophone Töne sende: GEPC MONO Bestellnummer Handymodell

Kino und TV Hits poly, real & mono

21724 Nationalhymne DDR
20643 Nationalhymne Deutschland
20949 Nationalhymne Italien
26558 Ice Ice Baby
25482 Eisgekühlter Bommerlunder
20331 Das Lied vom Tod
25064 Miss Marple
31352 King of Queens
20203 Halloween
23144 Probiers mal mit Gemütlichkeit
20102 Biene Maja
20299 Pippi Langstrumpf
20157 Der rosarote Panther
20261 Mission Impossible
20598 Rocky, Eye of the tiger
21834 Bacardi Feeling
20078 Axel F., Beverly Hills Cop
20340 Das Boot
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
25456 S. d. Manitu: Superperforator
32413 Gilmore Girls
25206 Charmed - Zauberhafte Hexen
20162 Titanic - My heart will go on
25137 Dirty Dancing (Time of my life)
20260 A-Team
21689 Die Maus

20228 Ruf Teddybär 1-4
31598 Rut sin die Ruse
22818 Viva Colonia
25564 Die Olsenbande
30723 Zwergenmarsch
25462 Du hast mich 1000 mal belogen
30772 Tweety das Küken
25127 Verdammt ich lieb Dich
23067 Country Roads
22684 Komm wir fahren nach Amste..
30717 Schnappi das kleine Krokodil
20636 The Final Countdown
22288 We will rock you
24038 Highway to Hell
23041 Hells Bells
20409 Nothing else matters
20072 Smoke on the water
20054 Thunderstruck
21854 UEFA Champions League
20204 Schalke 04 (blau und weiss)
25422 FC Bayern: Stern des Südens
24147 Die Elf vom Niederrhein
24150 Dortmund: Heja BVB
25501 Bayrischer Defiliermarsch
31349 Marschmusik: Preussens Gloria
23069 Daddy Cool
23003 Braveheart
25711 Geräusch: Furz
25313 Martinshorn (Tatü-Tata)
32578 Twisted Nerve (Kill Bill)
23786 Sonar: Echolot von Schiffen
25258 Altes Telefon

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 Mobilfunkproviders 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

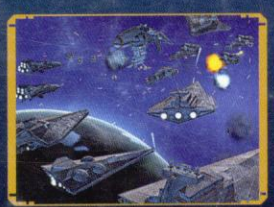
DAS SCHICKSAL DER GESAMTEN GALAXIE LIEGT IN DEINEN HÄNDEN. BIST DU BEREIT?



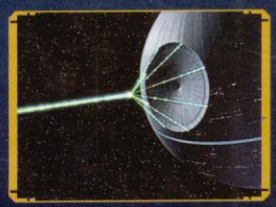


Wiederholst du *Star Wars*™-Geschichte, oder schreibst du sie für immer um? Beweise dein strategisches Geschick im Kampf um die ganze Galaxie mit *Star Wars*™: Empire at War™. Dank revolutionärem Ressourcenmanagement kannst du dich ohne Umwege in die Schlacht begeben. Führe die Rebellenallianz und besiege das Imperium, oder entscheide dich für die Dunkle Seite und ersticke die Rebellion mit dem Todesstern im Keim. Wie du dich auch entscheidest, jeder Soldat, jede Flotte und jedes Battalion hört auf dein Kommando. Schreib Geschichte! AB 17. FEBRUAR IM HANDEL!
www.empireatwar.com









Nur zum Verkaufsbeginn erhältlich
DIE LIMITIERTE COLLECTOR'S EDITION
ENTHÄLT:
EXKLUSIVES 3D-COVER
BONUSKARTEN
KONZEPTZEICHNUNGEN
BILDSCHIRMSCHONER
HINTERGRÜNDE

LucasArts und das LucasArts-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & TM wie verwendet. GameSpy und „Powered by GameSpy" sind Warenzeichen der GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

PC DVD ROM

POWERED BY gameSpy

PETROGLYPH

LUCASARTS