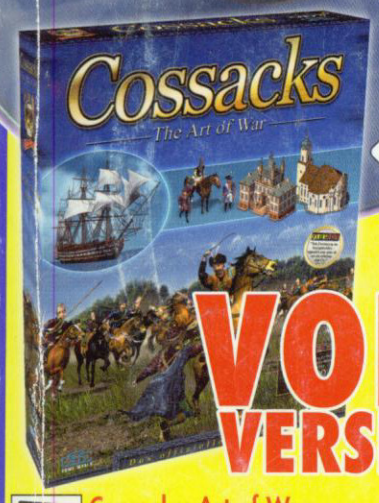
März 2005

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

PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

NEU! nur € 2,99 inkl. 8,5 GB DVD



16 usk

VOLL VERSION

Cossacks: Art of War
Historische Echtzeit-Strategie mit 5 Kampagnen und 30 Missionen

DEMOS 14 Demos: RPM Tuning, Will of Steel, Lemony Snicket, Shoot the Roach, Kinder des Nils, Hearts of Iron 2, ...



UEFA Champions League: Konkurrenz für Pro Evo!

VIDEOS 19 Videos: Sims 2: Wilde Campus-Jahre, Playboy – The Mansion, Silent Hunter 3, World of WarCraft dt., ...



Sacred Underworld: Todschickes Rollenspiel-Addon



Stronghold 2: Über 7 Minuten Exklusiv-Video!

MODS Mod des Monats:
Half-Life 2 Racer-Mod



STRONGHOLD 2

Mega-Vorschau: Bauen Sie riesige Burgen oder belagern Sie Ihren Gegner
Wir haben die Kampagne von Fireflys packendem Mittelalter-Epos gespielt

REPUBLIC COMMANDO

Actionhit im Test: Düsterer Shooter mit viel taktischer Tiefe

DIE SIMS 2: WILDE CAMPUS-JAHRE

Test des ersten Addons: Die Sims lassen es so richtig krachen!

KOMPLETTLÖSUNG



World of WarCraft
6 Instanzen: alle Quests & Karten

VORSCHAU-HIGHLIGHT

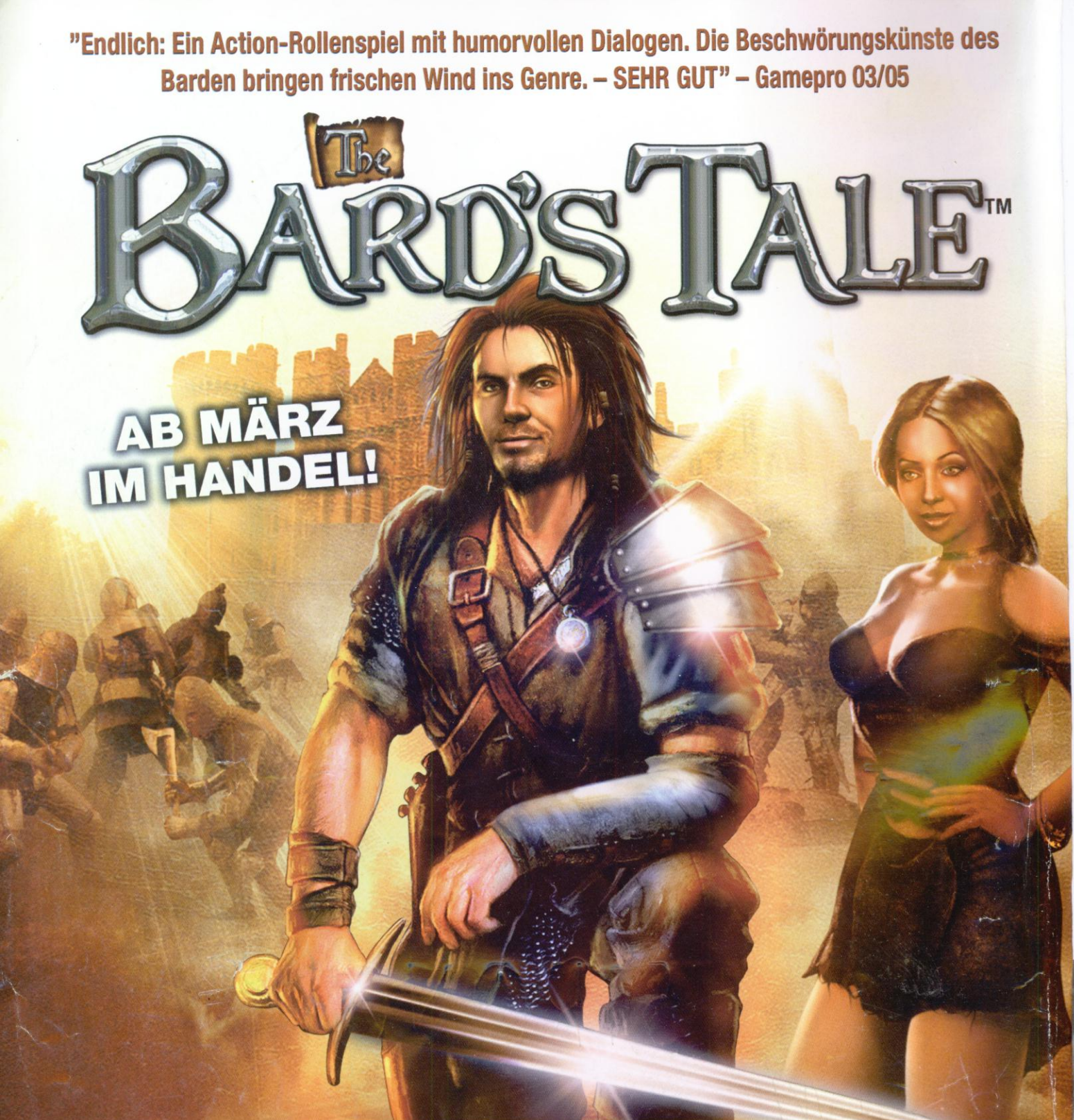


Der Pate
Filmumsetzung im GTA-Stil!

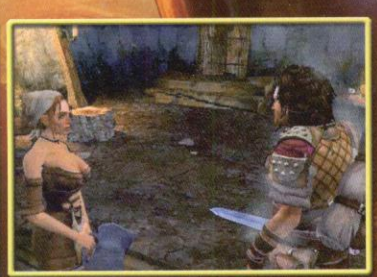
CyPress
VOGEL

"Endlich: Ein Action-Rollenspiel mit humorvollen Dialogen. Die Beschwörungskünste des Barden bringen frischen Wind ins Genre. – SEHR GUT" – Gamepro 03/05

The Bard's Tale™











www.thebardstale.com

PlayStation.2

XBOX

PC DVD ROM
ONLY DVD COMPATIBLE

inXile entertainment

UBISOFT

© 2005 inXile entertainment. All rights reserved. The Bard's Tale is a trademark or registered trademark of inXile entertainment in certain countries; and is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in certain other countries where it is used under license. inXile entertainment and the inXile logo are trademarks of inXile entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.

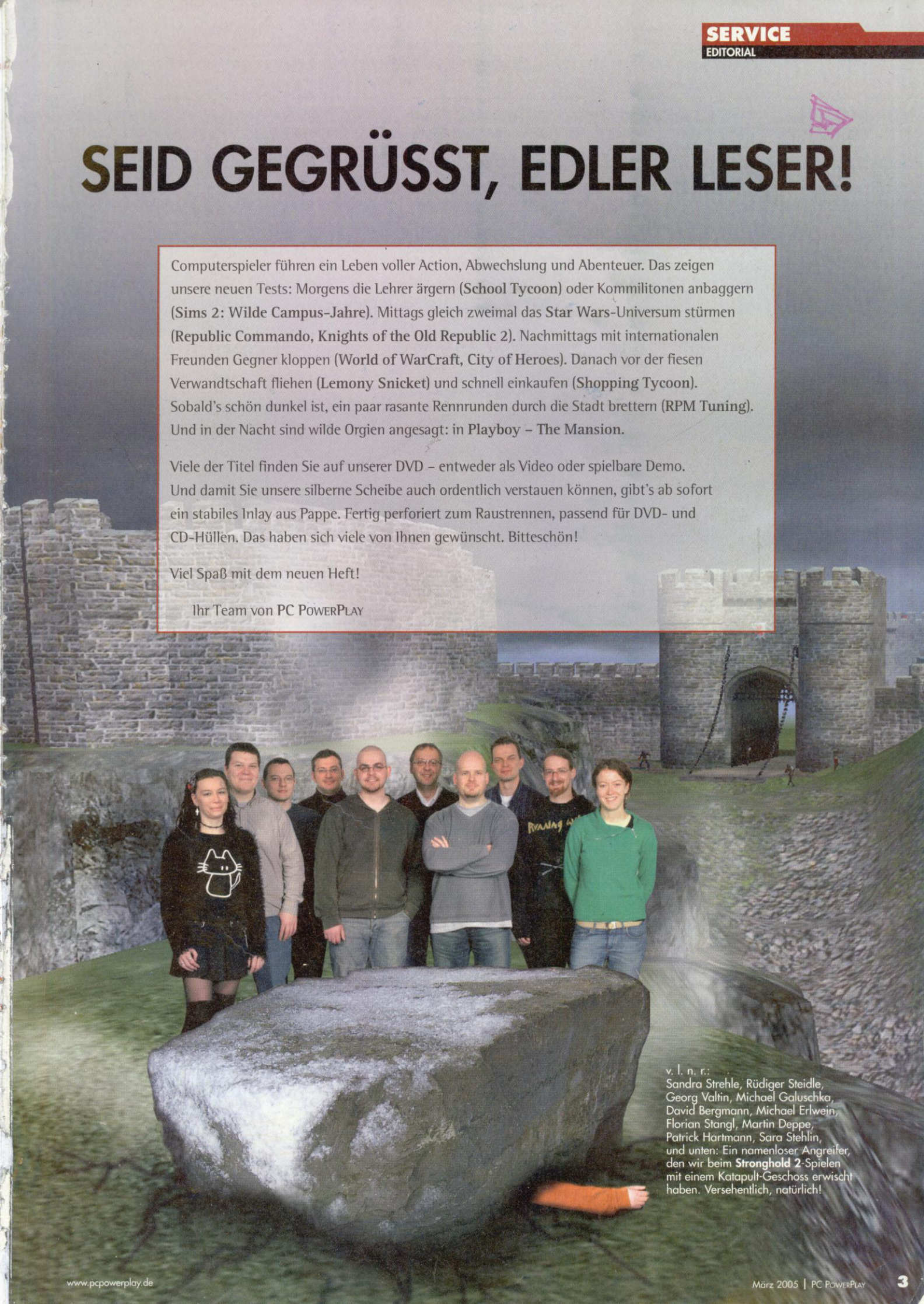
SEID GEGRÜSST, EDLER LESER!

Computerspieler führen ein Leben voller Action, Abwechslung und Abenteuer. Das zeigen unsere neuen Tests: Morgens die Lehrer ärgern (**School Tycoon**) oder Kommilitonen anbaggern (**Sims 2: Wilde Campus-Jahre**). Mittags gleich zweimal das **Star Wars**-Universum stürmen (**Republic Commando, Knights of the Old Republic 2**). Nachmittags mit internationalen Freunden Gegner kloppen (**World of WarCraft, City of Heroes**). Danach vor der fiesen Verwandtschaft fliehen (**Lemony Snicket**) und schnell einkaufen (**Shopping Tycoon**). Sobald's schön dunkel ist, ein paar rasante Rennrunden durch die Stadt brettern (**RPM Tuning**). Und in der Nacht sind wilde Orgien angesagt: in **Playboy – The Mansion.**

Viele der Titel finden Sie auf unserer DVD – entweder als Video oder spielbare Demo. Und damit Sie unsere silberne Scheibe auch ordentlich verstauen können, gibt's ab sofort ein stabiles Inlay aus Pappe. Fertig perforiert zum Raustrennen, passend für DVD- und CD-Hüllen. Das haben sich viele von Ihnen gewünscht. Bitteschön!

Viel Spaß mit dem neuen Heft!

Ihr Team von PC PowerPlay



v. l. n. r.:
Sandra Strehle, Rüdiger Steidle, Georg Valtin, Michael Galuschka, David Bergmann, Michael Erlwein, Florian Stangl, Martin Deppe, Patrick Hartmann, Sara Stehlin, und unten: Ein namenloser Angreifer, den wir beim **Stronghold 2**-Spielen mit einem Katapult-Geschoss erwischt haben. Versehentlich, natürlich!



Als einziges Magazin konnten wir bei Firefly die neue Solokampagne von Stronghold 2 spielen – und waren begeistert: Extrem spannende Missionen und Dutzende vorzüglicher Ideen machen das Mittelalter-Epos zum Strategie-Highlight 2005. Höhepunkt sind die selbst gebauten Burgen samt anschließender Belagerung durch KI oder Freunde!

Seite 20

TITELGESCHICHTE

STRONGHOLD 2



28 **SACRED UNDERWORLD**

Das Rollenspiel-Addon protzt mit Quests und Story.



66 **REPUBLIC COMMANDO**

Viel taktische Tiefe im dramatischen Star-Wars-Shooter.

AKTUELL

16 Terminkalender

News

10 Rise & Fall
10 Pariah
10 Shrek 3
11 Crime Life
11 Söldner: Marine Corps
12 Sparta
12 Sudeki
13 Imperial Glory
14 Half-Life 2
14 Diablo 3
14 Civilization 4
15 World of WarCraft
15 Rollercoaster Tycoon Addon

Charts

11 Leser-Charts
12 Verkaufs-Charts

Kolumne

10 Fortsetzung – aber richtig!

AKTUELL

Titelgeschichte

20 Stronghold 2
26 Sir Williams Schloss

Vorschau

28 Sacred: Underworld
32 Der Pate
34 Age of Empires 3
38 Bet on Soldier
40 Constantine
44 X2: Die Rückkehr
46 Cossacks 2
48 Silent Hunter 3
50 Freedom Force vs. Third Reich 2
52 Aurora Watching
54 Screenshot-Update: Black & White 2
55 Screenshot-Update: World of WarCraft: Battlegrounds

TEST

58 So testen wir
60 Teamseite
62 Hitliste

Action

64 Republic Commando
70 Lemony Snicket

Strategie

72 Sims 2: Wilde Campus-Jahre
76 Playboy – The Mansion
78 School Tycoon
80 Shopping Center Tycoon

Abenteuer

82 Knights of the Old Republic 2
88 World of WarCraft (dt.)
90 City of Heroes (dt.)

Sport

94 RPM Tuning

Budget

96 Budgetliste
98 Gothic Collector's Edition
99 Morrowind Game of the year Ed.

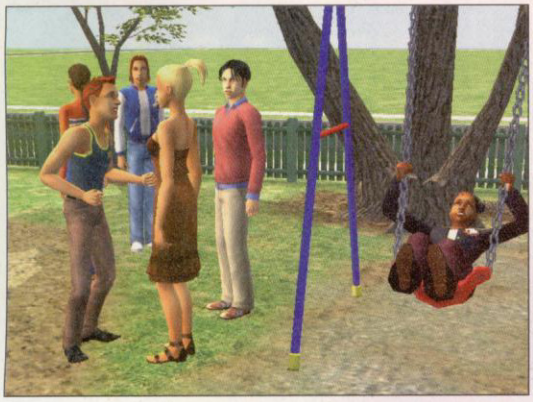
TIPPS & TRICKS

100 Cossacks: Art of War
100 Gothic Collector's Edition
101 Jedi Academy
101 Knights of the Old Republic 2
102 Morrowind
103 Need for Speed Underground 2
103 Playboy – The Mansion
103 Republic Commando

World of WarCraft Instanzen, Teil 1

104 Einleitung
104 Todesminen
106 Ragefire-Abgrund
108 Stormwind-Palisade
110 Höhlen des Wehklagens
112 Gnomeregan
114 Burg Shadowfang
115 Blackfathom-Tiefe
118 Kral von Razorfen

120 World of WarCraft Custom UI



74 SIMS 2 W. CAMPUS-JAHRE

Das wilde Addon bringt Sims und Spieler auf Trab!



84 KNIGHTS O.T.O. REPUBLIC

Neuauflage oder Weiterentwicklung des Rollenspiels?



104 WOW INSTANZEN TEIL 1

Gelöst: Die ersten 6 Instanzen für Allianz und Horde.



148 VERKÄUFER-TEST

So kompetent beraten Kaufhäuser und Elektromärkte.

HARDWARE

121 Chip + PCP-Testcenter

Schwerpunkt: Der große Mainboard-Ratgeber

129 Einleitung
130 Technik-Ratgeber
132 Übersicht: Mainboard-Plattformen
133 Intel-Tipps
134 Athlon-Tipps
135 Mainboard-Spezialisten

Hardware-News

122 SLI-6800 Ultra-Paket mit Wasserkühlung
122 Abit Fatal1ty AN8 für Athlon 64
122 USB Leather Force Feedback Steering Wheel
122 Revoltec Lightmouse Precision
123 Shuttle P 8100G/ G4 8500 GA
123 Grafikkarten-Kühler

HARDWARE

123 Asus: Zwei Grafikchips auf einer Platine
123 Heisse Auflage für angespannte Hände

Grafikkarten-Benchmarks

125 Einleitung
126 Benchmark-Übersicht
128 Sapphire Radeon X800 XL
128 Gigabyte GV-NX66T128VP
128 Sapphire Hybrid Radeon X700 Pro Toxic

Ratgeber

136 Konsolenpads am PC

Tests

138 Joysticks Saitek ST290 Pro
138 Kopfhörer Powermax HP-10
138 Kopfhörer Plantronics Gamecom Pro 1
139 FAQ: Sie fragen, wir antworten
140 Bestenlisten

MAGAZIN

144 Das Phänomen Online-Rollenspiel
148 »... und Half-Life 2 ist auch nicht schlecht«
152 Streitgespräch
154 Die 10 größten Spiele-Enttäuschungen
157 Retro: Blue Max
158 Leserbriefe

SERVICE

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

SPIELE IN DIESEM HEFT

1944 – Schlacht in den Ardennen | News 14
Age of Empires 3 | Vorschau 34
Aurora Watching | Vorschau 52
Bet on Soldier | Vorschau 38
Black & White 2 | Vorschau 54
City of Heroes | Test 90
Civilization 4 | News 14
Constantine | Vorschau 40
Cossacks: Art of War | Tipps 100
Cossacks 2 | Vorschau 46
Crime Life | News 11
Cross Racing Championship | News 15
Delta Force Reloaded | News 13
Der Pate | Vorschau 32
Diablo 3 | News 14
Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre | Test 72
Diplomacy | News 15
Doom 3: Addon | News 13
Dragonshard | News 13
Flatout 2 | News 13
Freedom Force 2 | Vorschau 50
Gothic Collector's Edition | Test 98
Gothic Collector's Edition | Tipps 101
Half-Life 2 | News 14
Imperial Glory | News 13
Jedi Academy | Tipps 101
Knights of the Old Republic 2 | Test 82
Knights of the Old Republic 2 | Tipps 101
Lemony Snicket | Test 70
Morrowind Game of the year Ed. | Test 99
Morrowind Game of the year Ed. | Tipps 102
MotoGP 3 | News 12
Need for Speed Underground 2 | Tipps 101
Nibiru | News 14
Oil Tycoon 2 | News 14
Pariah | News 10
Playboy – The Mansion | Test 76
Playboy – The Mansion | Tipps 103
Republic Commando | Test 64
Republic Commando | Tipps 101
Reservoir Dogs | News 14
Rollercoaster Tycoon 3 | News 15
Rise & Fall | News 10
RPM Tuning | Test 94
Sacred: Underworld | Vorschau 28
School Tycoon | Test 78
Seven Kingdoms 3 | News 13
Shopping Center Tycoon | Test 80
Shrek 3 | News 10
Silent Hunter 3 | Vorschau 48
Söldner: Marine Corps | News 11
Sparta | News 12
Specforce | News 12
Splinter Cell 3 | News 10
Stronghold 2 | Vorschau 20
Sudeki | News 12
Vivisector | News 13
World at War | News 12
World of Warcraft dt. | Test 88
World of Warcraft dt. | Tipps 104
World of WarCraft | News 15
WoW: Battlegrounds | Vorschau 55
X2 | Vorschau 44

DVD INHALT

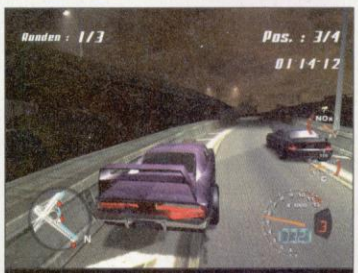
DEMOS



Kinder des Nils (deutsch)



NASCAR Simracing



RPM Tuning



UEFA Champions League

- Blitzkrieg Rolling Thunder
- Cellblock Squadrons
- Hearts of Iron 2
- Inago Rage
- Kinder des Nils (deutsch)
- Legacy
- Lemony Snicket
- NASCAR Simracing
- RPM Tuning
- Shoot the Roach
- Ski Resort Extreme
- Turbo Strauss
- UEFA Champions League 2004 - 2005
- Will of Steel

VIDEOS



Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre



Playboy – The Mansion



Republic Commando



Sacred: Underworld



Knights of the Old Republic 2



Stronghold 2



World of WarCraft



X2: Die Rückkehr

- Aurora Watching
- Cossacks 2
- Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
- Freedom Force 2
- Playboy – The Mansion
- Republic Commando
- RPM Tuning
- Sacred: Underworld
- Silent Hunter 3
- Star Wars – Knights of the Old Republic 2
- Stronghold 2
- World of WarCraft (deutsch)
- X2: Die Rückkehr

TRAILER



Der Untergang

- Alone in the Dark
- Blueberry
- Chuckys Baby
- Der Untergang
- Mindhunters
- The Grudge – Der Fluch



Chuckys Baby

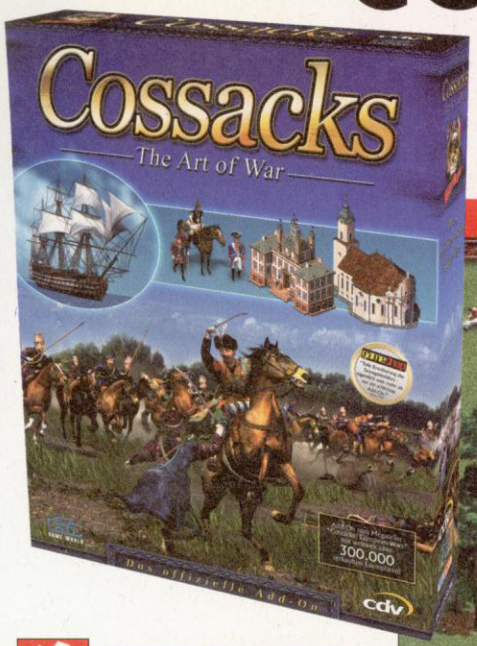
MODS

- Half-Life 2 Source Racer Mod
- Söldner Building SDK
- Söldner Building SDK Tutorial

TREIBER

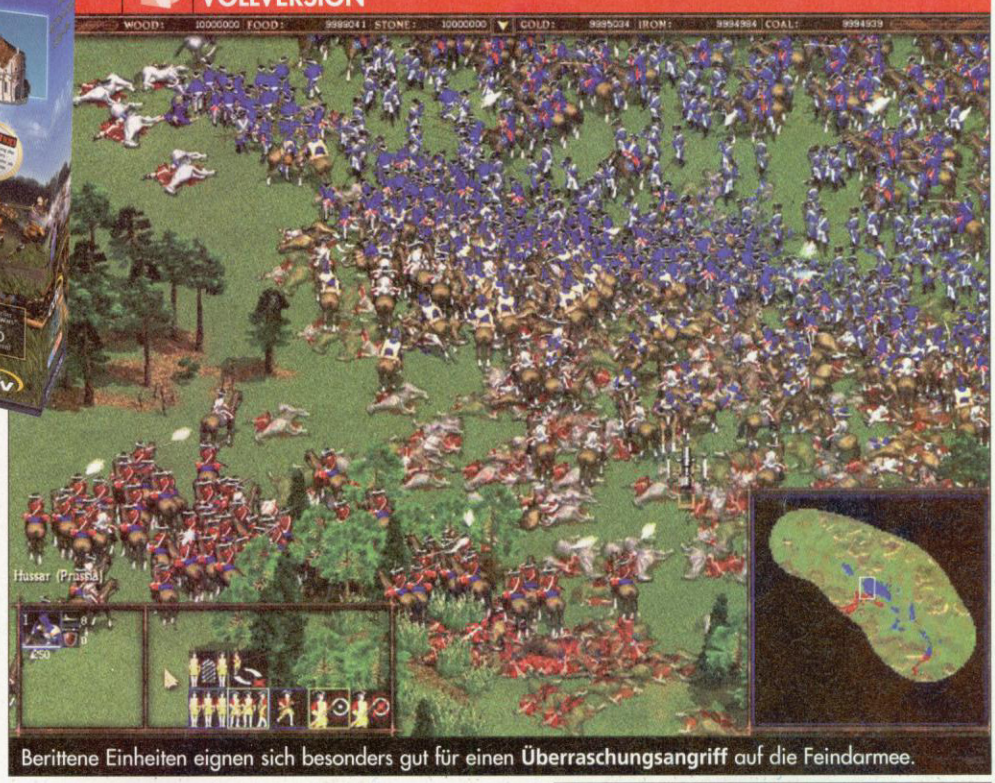
- Ati Catalyst 5.1
- DirectX 9.0c
- Divx 5.2.1
- Nvidia Nforce 66.93

VOLLVERSION
COSSACKS ART OF WAR



- Kommandieren Sie bis zu 8.000 Einheiten
- 5 Kampagnen
- 30 Missionen
- Umfangreicher Karteneditor
- Spannender Mehrspieler-Modus

VOLLVERSION



Berittene Einheiten eignen sich besonders gut für einen **Überraschungsangriff** auf die Feindarmee.

PATCHES

- Anstoss 2005 Update 1.1.0 auf 1.2.0
- Carcassonne Collectors Box Patch 2.0.3.4
- Die Siedler 5 Patch 1.01
- Emergency 3 Patch 1.01
- Fußballmanager Fun Patch 1.13
- Kinder des Nils Patch 1.2
- Novasphere 13 Patch 1.02
- Rollercoaster Tycoon 3 Update 2 Full
- Rollercoaster Tycoon 3 Update 2 von Update 1
- Rollercoaster Tycoon 3 Update 2 von Update 1 Beta
- Shade - Zorn der Engel Patch 1.20
- Spellforce Gold Patch 1.52a Full
- Spellforce Gold Patch 1.5x auf 1.52a
- Spellforce Patch 1.52 Full
- Spellforce Patch 1.5x auf 1.52
- The Fall Patch 1.0 auf 1.6.5
- The Fall Patch 1.6 auf 1.6.5
- Xpand Rally Patch 1.1.0.0

EXTRAS

- Cossacks 2
- Playboy – The Mansion
- Star Wars – Knights of the Old Republic 2
- X2: Die Rückkehr

TOOLS

- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- DXTweak 2
- Power DVD 6.0 Trial
- WinZip 9.0

DIE KUNST DES KRIEGES

Schon Sun Tzu wusste weit vor Christi Geburt über die Kunst des Krieges zu schreiben. Über 2.000 Jahre später können Sie Ihr Geschick in CDVs komplexem Strategiespiel beweisen und Ihre ganz persönliche Geschichte schreiben. Hier sind Sie Befehlshaber einer Streitmacht von bis zu 8.000 Einheiten. Sie sind Herrscher über eines der 18 Völker. Sie sind der gefürchtete Feldherr, der in 5 spannenden Kampagnen die Macht an sich reißen kann! Und Sie sind derjenige, der mit seiner ganz persönlichen Kriegskunst den Gegner im Mehrspieler-Modus in die Knie zwingen kann.

Fakten, Fakten, Fakten...

Das allein lauffähige **Cossacks**-Addon **Art of War** bietet Ihnen zwei neue Nationen, sechs neue Schiffstypen, sechs weitere Einzelspieler-Missionen, sechs zusätzliche historische Schlachten, einen überarbeiteten Mehrspieler-Modus, weitere Befehlsarten für Ihre Einheiten, eine verbesserte KI, 16 mal größere Karten und alle Features des Hauptprogramms. Im mitgelieferten, umfangreichen Editor bauen Sie eigene Karten, die Sie mit Freunden und Bekannten tauschen können. Somit ist monatelanger Spielspaß mit abwechslungsreichen Kämpfen garantiert!



In **Gebäuden** rekrutieren Sie Ihre Einheiten.



Per Mausklick bilden Sie leicht **Formationen**.

Basierend auf einer wahren Geschichte!

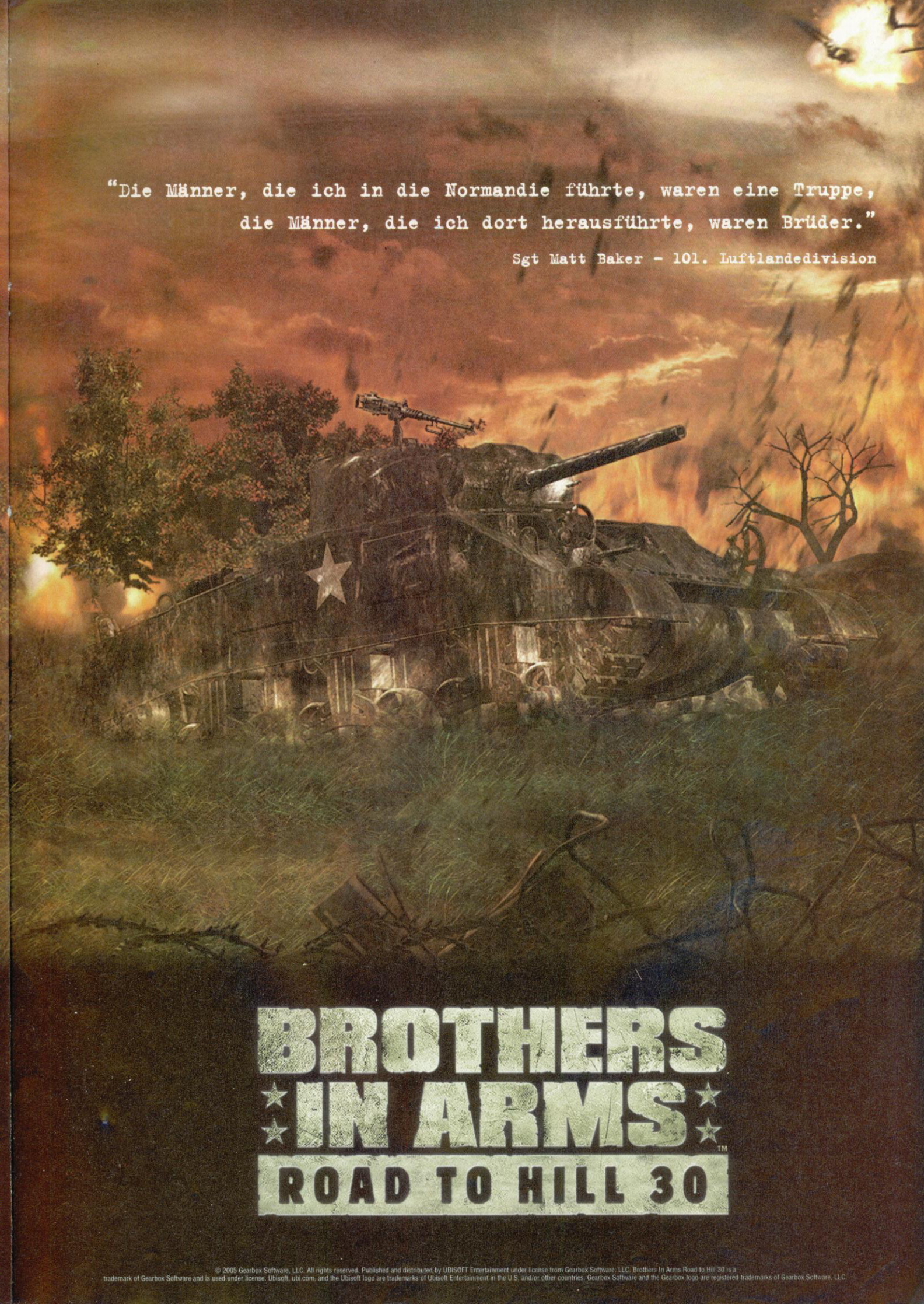





www.brothersinarmsgame.com

designed by room22

PlayStation.2 XBOX XBOX LIVE PC gearbox software UBISOFT



© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

NEWS

KOLUMNE

Fortsetzung – aber richtig!



Wenn ich mir die Jahresverkaufscharts 2004 so anschaue, dann entdecke ich fast nur Fortsetzungen. Logisch, dass die Publisher deshalb diese Serien auch in Zukunft weiterführen. Da möglichst viele Nachfolger möglichst schnell produziert möglichst viel Geld einbringen (in der Theorie), werden die Abstände zwischen den Einzelteilen einer Serie immer kürzer – meistens. Da kommt zum Beispiel Knights of the Old Republic 2 knapp ein Jahr nach dem Vorgänger raus. Ähnlich lief es bei Sam Fisher. Die Splinter-Cell-Reihe bekommt jedes Jahr einen neuen Teil. Das läuft beinahe schon wie bei den Sporttiteln von EA.

Oft merkt man den Titeln die kurze Produktionszeit an. Die Spielzeit ist knapper, das Spielprinzip unverändert und die Story oft nur dünn. Da lobe ich mir Fortsetzungen, die durchdacht sind und dann auch die jeweilige Serie bereichern. Zum Beispiel Half-Life 2 oder WarCraft 3. Da haben sich die vier oder fünf Jahre Entwicklungszeit gelohnt. Das hätte ich zum Beispiel auch bei Knights of the Old Republic 2 gerne gesehen. Denn das Spiel an sich ist zwar immer noch sehr gut, doch bereichert es das Abenteuer-Genre nicht so wie sein Vorgänger. Fazit: Lieber ein Jahr länger entwickeln und dafür höhere Qualität abliefern.

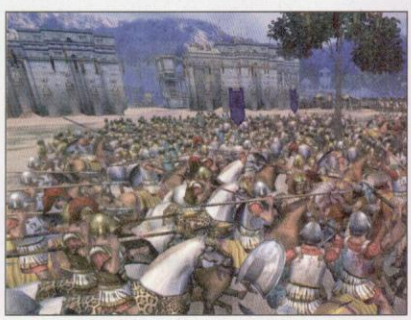
PATRICK HARTMANN

NÄCHSTE KONSOLENGENERATION

Blick über den Plattform-Tellerrand: Sony, Nintendo und Microsoft stehen kurz vor der Enthüllung ihrer nächsten Konsolengeneration. Sony will die **PlayStation 3** noch vor, Nintendo sein Gerät mit dem Codenamen **Revolution** direkt auf der Spielemesse E3 im Mai enthüllen. Microsofts **Xbox 2** dagegen soll es bereits im Oktober oder November in den USA und Europa zu kaufen geben.

RISE & FALL

Die Stainless Steel Studios werkeln nach **Empire Earth** und dem Nachfolger **Empires** an ihrem dritten Echtzeit-Titel. **Rise & Fall** soll sich ähnlich wie **Praetorians** auf die Schlachten konzentrieren, also eher im Taktik- als im Strategie-Genre angesiedelt sein. Diesmal beschränken sich die Jungs um Rick Goodman auf die Antike. Hobby-Generäle ziehen mit Römern, Persern, Griechen und Ägyptern ins Feld. Dabei legen die Entwickler nach eigener Aussage ebenso viel Wert auf Land- wie auf Seekonflikte. Kurios: Der Spieler soll in die Rüstung eines Helden schlüpfen und direkt auf dem Schlachtfeld mitkämpfen können.
Entwickler: Stainless Steel
Termin: Winter 2005



SHREK 3

Gerade erst hat Dreamworks bestätigt, 2007 den dritten Teil der Märchenkomödie rund um den grünen Oger veröffentlichen zu wollen, da kündigt Activision auch schon das passende PC-Spiel an. Die bisherigen Umsetzungen ließen qualitativ zu wünschen übrig, verkauften sich aber blendend.
Entwickler: Activision | Termin: 2007



Shrek erlebt sein drittes Spiele-Abenteuer.

PARIAH

Die Musik zum Ego-Shooter komponiert der Künstler Tim Larkin. Er hat unter anderem schon mit Musikgrößen wie James Brown und Huey Lewis zusammengearbeitet. Auch in Spielen hat er sich schon verewigt. Larkin steuerte zum Beispiel den Soundtrack zu **Prince of Persia** bei.
Entwickler: Digital Extremes | Termin: 6. Mai 2005



Zu Funk-Musik mit dem **Trike** umher düsen.

EIDOS SCHLIESST ION STORM

Eidos hat das endgültige Aus für Entwickler Ion Storm (**Daikatana, Deus Ex, Thief 3**) bekannt gegeben. Nachdem bekannte Gesichter wie Warren Spector oder Harvey Smith die Firma bereits verlassen hatten, kommt das Ende wenig überraschend.

SPLINTER CELL 3

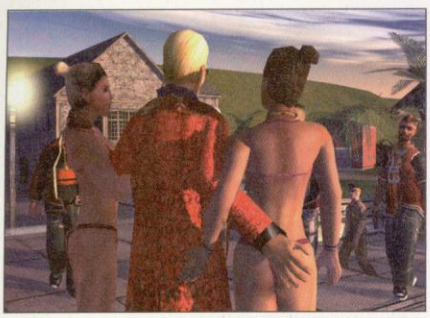
Nachdem der Betatest zufrieden stellend verlaufen ist, hat Ubisoft neue Bilder aus dem Mehrspielermodus von **Splinter Cell 3** veröffentlicht. Neben dem aus dem Vorgänger bekannten Deathmatch wird es diesmal auch Kooperativ-Einsätze geben, bei denen zwei Agenten zusammenarbeiten.
Entwickler: Ubisoft | Termin: März 2005



Koop-Modus für Internet-Agenten.

CRIME LIFE

Der Untertitel **Gang Wars** lässt es schon erahnen: In **Crime Life** ringen Jugendbanden um die Vorherrschaft im Ghetto. Als Nachwuchs-Mitglied der »Outlawz« muss sich Hauptfigur Tre seinen Respekt mit den Fäusten verdienen. Klingt nach **GTA San Andreas**? Nicht ganz: Die Parallelen erschöpfen sich im Hip-Hop-Hintergrund. **Crime Life** ist zuallererst ein Prügel- und Ballerspiel mit Handlungsfreiheit. Autoklau und Verfolgungsjagden bleiben außen vor.
Entwickler: Konami | Termin: 2005





Lustig ist das **Gangster**-Leben. Fariah-Yo!

EA KAUFT MEHR UBI-AKTIEN

Electronic Arts strebt nach eigener Auskunft danach, seinen kürzlich erworbenen Aktienanteil von rund 20% am Konkurrenten Ubisoft weiterhin auszubauen und Stimmrechte zu erlangen. Währenddessen sucht Ubi weiter Unterstützung.

SÖLDNER: MARINE CORPS

Publisher Jowood hat das Studio in Ebensee (**Transportgigant**) und Entwickler Wings Simulations (**Söldner**) aufgelöst. Davon unbeeinträchtigt soll das **Söldner**-Addon **Marine Corps** pünktlich erscheinen. Einen Test finden Sie in der nächsten Ausgabe.
Entwickler: Wings Simulations
Termin: März 2005



Marine Corps bringt Wüsten und Wasser.

LESER-CHARTS

1 ▲ (2) SCHLACHT UM MITTELERDE



Entwickler EA Pacific
Publisher Electronic Arts

Einschlägig vorbestrafter Bösewicht tyrannisiert harmlose Fantasy-Welt – klar, dass da ein paar Helden eingreifen müssen. Auch die Sitte beschäftigte sich mit den Vorfällen in Mittelerde, schließlich hatte Sauron ein Auge auf Frodo geworfen und wollte ihn per Ring zur Liaison zwingen.

2 ▼ (1) HALF-LIFE 2



Entwickler Valve Publisher Vivendi Universal

Einmalig verlief die Karriere von Gordon Freeman: Vom Laborsklaven zum Retter der Menschheit, das macht ihm so schnell keiner nach. Allerdings unterstellen ihm Kritiker, dass er es immer wieder mit der Brechstange versucht ...

3 ▲ (4) WORLD OF WARCRAFT



Entwickler Blizzard Publisher Vivendi

Einmütig beschlossen die Blizzard-Mitarbeiter, nach dem Erfolg von World of WarCraft ihre Berufstitel zu ändern: Aus Grafiker wird Grafik-Gott, aus Programmierer wird Programmier-Gott, etc. Viele Spieler konvertierten daraufhin zum Polytheismus.

4 ▼ (3) VAMPIRE 2 BLOODLINES



Entwickler Troika Publisher Activision

Einfältig folgen arglose Männer aufreizenden Vampirdamen in dunkle, abgelegene Gassen. Blöd, wenn das versprochene Saugen dann ganz anders verläuft, als sich der Herr das gedacht hatte. Da kann man schon mal recht blass werden.

5 ▲ (6) COUNTER-STRIKE SOURCE



Entwickler Valve Publisher Vivendi Universal

Einsilbig gestaltet sich der Wortschatz vieler Counter-Striker: n00b, lol, rofl, wtf. Nur fortgeschrittene Sprachakrobaten wagen sich an rul0r, suck0r – zu mehr reicht es oft nur beim Nicknamen. Nicht wahr, lollender_roflbomber?

6 ▲ (10) DIE SIMS 2



Entwickler Maxis Publisher Electronic Arts

Einstimmig beschloss Electronic Arts, dass ein Addon für Die Sims 2 viel zu wenig ist. Gerüchten zufolge kommen auch die kriminell guten Erweiterungen Wilde Gangster-Jahre, Wilde Knast-Jahre und Wilde Bewährungs-Jahre.

7 NEU PIRATES!



Entwickler Firaxis Publisher Atari

Einäugig schauen die meisten Piraten durch das Fernglas – meist haben sie ja kein zweites mehr. Wer den Freibeutern mit dem Spruch »Mit dem Zweiten sieht man besser« kommt, wird übrigens sofort mit dem Kopf in ein Rumfass gedippt.

8 NEU CIVILIZATION 3



Entwickler Firaxis Publisher Atari

Einseitig verlaufen die meisten diplomatischen Bemühungen. Nur, weil sich Nachbarvölker unter dem Begriff »Vereinte Nationen« etwas anderes vorstellen, müssen sie ja nicht gleich so ein Theater machen und sich so heftig wehren!

9 ▼ (7) GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN



Entwickler Piranha Bytes Publisher Jowood

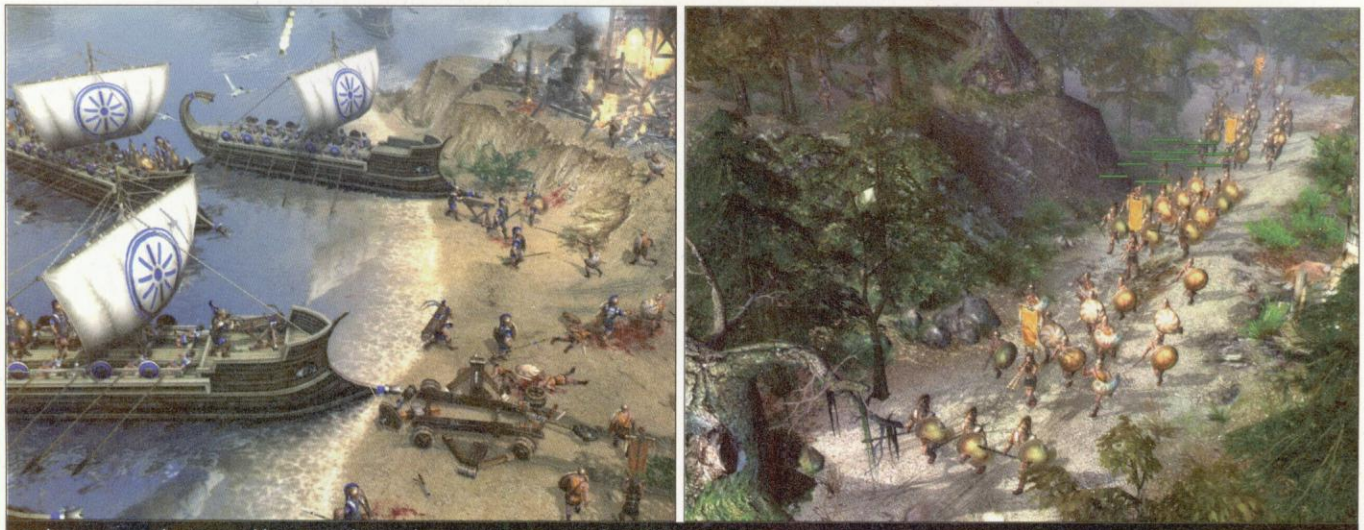
Einfarbig sind die Roben für Zauberer in der Gothic-Welt, weil nur Männer den Hokuspokus betreiben dürfen. Frauen würden gleich wieder Blümchenmuster und ähnlichen Firlefanz haben wollen – so etwas Geschmackloses bleibt uns erspart!

10 NEU BLACK MIRROR



Entwickler Future Games Publisher DTP

Eindeutig sind die Hinweise, die Sie in diesem Grusel-Adventure finden. Sonst würden Sie ja nie herauskriegen, was da eigentlich los ist. Und der Synchronsprecher von Johnny Depp würde vor Wut womöglich den Fluch der Karibik aussprechen.



Geheimnis um den Entwickler: Wer diese schönen **Einheiten** und Levels gepinselt hat, wird leider noch nicht verraten.

SPARTA

Sparta lässt Echtzeit-Strategen in drei Kampagnen mit 30 Missionen die Geschichte des gleichnamigen griechischen Stadtstaats erleben: vom Aufstieg des Reiches über die Perserkriege bis hin zu den Feldzügen gegen Athen – ohne Einheitenlimit. Wer hinter dem Projekt steht, wurde nicht enthüllt. Wohl aber, dass die »international angesehenen« Entwickler viel Wert auf Realismus legen und **Sparta** der Auftakt einer Strategieserie mit dem Namen **Ancient Wars** werden soll.
Entwickler: unbekannt | Termin: 2006

NEUES SPIEL VON FIREFLY

Die Londoner arbeiten neben **Stronghold 2** an einem weiteren Strategiespiel, das bereits im September erscheinen soll. Details sind noch nicht bekannt, sollen aber noch vor der US-Spielemesse E3 enthüllt werden, die im Mai stattfindet. Als sicher gilt nur, dass es kein Nachfolger zum Aufbauspiel **Space Colony** wird.

WORLD AT WAR

Die Umsetzung des Brettspiel-Klassikers **World at War** von Genre-Veteran Gary Grigsby (**High Command, Steel Panthers**) ist fast fertig. Mit Produktion, Versorgung, Wetter, Partisanen und 14 Einheitenattributen eher für Profis geeignet.
Entwickler: 2by3 Games | Termin: März 2005



Die **Spielkarte** ähnelt Axis & Allies.

SUDEKI

Für die Xbox bereits erhältlich, soll **Sudeki** im März für den PC erscheinen. Das Action-Rollenspiel glänzt durch sein effektreiches Kombo-System. Ob sich das ohne Gamepad steuern lässt, erfahren Sie im Test in der nächsten Ausgabe.
Entwickler: Climax | Termin: März 2005



Bonbonbunte Grafik und **Anime-Figuren**.

VERKAUFS-CHARTS



1	–	(1)	HALF-LIFE 2
2	▲	(3)	DIE SIMS 2
3	▼	(2)	SCHLACHT UM MITTELERDE
4	–	(4)	NFS UNDERGROUND 2
5	–	(5)	DIE SIEDLER – ERBE D. KÖNIGE
6	NEU	(–)	RTL SKISPRINGEN 2005
7	▼	(6)	MOH – PACIFIC ASSAULT
8	NEU	(–)	EMERGENCY 3
9	▼	(7)	SID MEIER'S PIRATES!
10	▼	(8)	FUSSBALL MANAGER 2005

Verkaufscharts Januar 2005 von Media Control

MOTOGP 3

Im dritten Teil wagt die Motorrad-Serie den Sprung zum Straßenrennspiel. Das Hauptaugenmerk der Entwickler liegt dabei auf dem Multiplayer-Modus. Der soll etwa über eine Funktion verfügen, mit der Spieler online Rennen kommentieren.
Entwickler: Climax | Termin: Sommer 2005



Kurvenkratzen mit 600 bis 1.200 Kubik.

SPECFORCE

Die polnischen Entwickler Techland haben erste Bilder aus dem **Chrome**-Nachfolger **Specforce** veröffentlicht. Der Shooter verwendet eine aufgebohrte Version der ursprünglichen Engine und stellt weitläufige, natürliche Landschaften dar.
Entwickler: Techland | Termin: 2005



Erste Bilder des **Chrome**-Nachfolgers.

IMPERIAL GLORY

Wir haben eine Beta-Version des Strategiespiels ausprobiert und konnten zum ersten Mal einen Blick auf die Europakarte werfen. Hier plant man rundenweise jeden Zug, verschiebt Armeen und vergibt Forschungsaufträge – ähnlich wie in **Rome**. Zwar ist die Karte weniger komplex als im Römer-Epos, doch eröffnet sie eine große taktische Vielfalt. So können wir etwa per Diplomatie-System Nachkommen verheiraten, um Bündnisse zu stärken. Eine ausführliche Vorschau folgt nächsten Monat.

Entwickler: Pyro Studios | Termin: Februar 2005



Auf der **strategischen Karte** planen Sie Ihren Feldzug.

KURZ UND KNACKIG

Doom 3: Addon

Activision hat das Datum für das **Doom 3**-Addon **Resurrection of Evil** bekannt gegeben: 4. April.

Vivisector verschoben

Publisher Pointsoft hat den Shooter **Vivisector** vom März aufs zweite Quartal 2005 verschoben.

Dragonshard später

Ebenfalls später kommen Ataris Ego-Shooter Boiling Point und das D&D-Spektakel Dragonshard: frühestens Sommer.

Marilyn mag Cold Fear

US-Skandalrocker Marilyn Manson wird den Titelsong für Ubisofts Horrorspiel **Cold Fear** komponieren.

Midway goes Unreal

Der bislang für seine Konsolen- und Automatentitel bekannte Publisher Midway will nun auch das PC-Lager aufmischen. Erster Schritt in die Richtung ist der Einkauf von Epics **Unreal**-Engine 3.

Unglaublich zum Zweiten

Noch im Herbst diesen Jahres soll ein zweiter Teil des Disney-Streifens **Die Unglaublichen** in die Kinos kommen. Das dazugehörige PC-Spiel stammt abermals von THQ.

Gruselspiele von Romero

Horror-Ikone George A. Romero (**Nacht der lebenden Toten**) will künftig auch Spiele produzieren. Das erste in der Reihe »George A. Romero presents« soll im Mai auf der Messe E3 enthüllt werden.

Schnappi kommt für PC

Die **Moorhuhn**-Macher von Phenomedia wollen im März eine Spielesammlung rund um das Hitparaden-Krokodil **Schnappi** veröffentlichen.

Alone in the Kino

Der Kinofilm zur Computerspielreihe **Alone in the Dark** floppt: In den US-Kinos flog er nach nur drei Wochen aus dem Programm.

Flatout 2

Noch im November soll das Rempel-Rennspiel **Flatout** einen Nachfolger bekommen.

Delta Force Reloaded

Novalogic legt den ersten Teil der **Delta Force**-Serie mithilfe der **Black Hawk Down**-Engine wieder auf.

Seven Kingdoms 3

Im Herbst soll der dritte Teil der Echtzeit-Reihe **Seven Kingdoms** mit dem Untertitel **Conquest** erscheinen.

Total abgefahren!

STAR WARS KNIGHTS

→ Online bestellen!
www.playcom.de

PC DVD-ROM PROJECT SNOWBLIND 47.99€
Project: Snowblind PC-DVD
8725 04.03.2005

PC CD-ROM PLAYBOY THE MANSION 41.99€
Playboy – The Mansion PC
▶ 7811

PC CD-ROM STAR WARS KNIGHTS 42.99€
Star Wars Knights of the Old Republic 2 PC
▶ 8324

Mouse Razer Diamondback Magma PC
26223
44.99€

Joypad PC
Adapter Madrics SuperBox Pro
26004
9.99€

PC-Spiele

* 8592	Brothers in Arms	17.03.05	PC-DVD	46.99€
* 8183	Imperial Glory	15.04.05	PC-DVD	47.99€
▶ 8668	Kinder des Nils		PC	46.99€
* 9154	Sacred Underworld AddOn	24.03.05	PC	26.99€
▶ 7808	Scrapland		PC	39.99€
* 8712	Sims 2: Wilde Campus-Jahre (AddOn)	10.03.05	PC	28.99€
▶ 9045	UEFA Champions League 2005		PC	48.99€

PC-Zubehör

26213	Everglide Mouseboard Doom 3 Gigant	PC	18.90€
26123	Headset Medusa 5.1 Surround	PC	69.99€
▶ 26232	Joypad DS FirstStrike USB silber	PC	12.99€
26200	Joypad TM Firestorm Digital 3	PC	8.99€
26229	Lenkrad SpeedLink FFB (universal)	PC	69.99€

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

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax: 03 61 49 29-292. E-Mail: info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Lieferungen ab 60 € sind versandkostenfrei. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht.

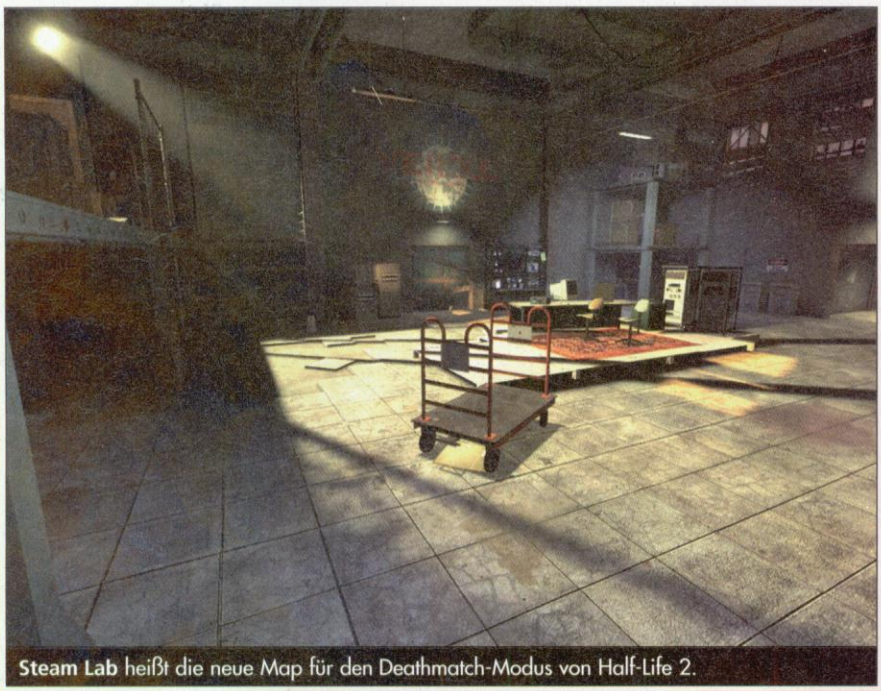
playcom
absolut spielstrebig

Playcom Software Vertriebs GmbH
An der Flurscheide 9 | D-99098 Erfurt
☎ 03 61 49 29-300 | Telefax: 03 61 49 29-292
E-Mail: info@playcom.de

DVD VIDEO PS2 PS one XBOX NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS PC GAMES

HALF-LIFE 2: DEATHMATCH-UPDATE

Valve baut den Deathmatch-Modus von **Half-Life 2** weiter aus. Es gibt nicht nur eine frische, unglaublich gut aussehende Karte namens Steam Lab, sondern auch drei neue Waffen: einen Stun Stick genannten Taser, den Slam-Prügel – und das allseits beliebte Brecheisen.
Zusammen mit dem Update veröffentlichen die Macher außerdem den Deathmatch-Sourcecode für das Entwicklungskit. Auch **Counter-Strike**-Fans dürfen sich freuen: Valve will in Kürze VAC 2 fertig stellen, die neue Anti-Cheating-Technologie für Steam. Damit dürften zumindest die bekannten Wallhacks & Co. endlich der Vergangenheit angehören.
Entwickler: Valve | Termin: erhältlich



Steam Lab heißt die neue Map für den Deathmatch-Modus von Half-Life 2.

CIVILIZATION 4

Take 2 hat sich die Rechte an der **Civlization**-Serie gesichert. Bereits im Herbst soll Teil 4 der Rundenstrategiereihe erscheinen, entwickelt vom **Civ**-Vater Sid Meier. Dessen Firma Firaxis soll noch weitere Spiele für Take 2 liefern.
Entwickler: Firaxis | Termin: Herbst 2005

AGATHA-CHRISTIE-SPIEL

Die Adventure Company plant eine Reihe von PC-Abenteuern rund um die Krimis von Agatha Christie. Den Anfang soll **Zehn kleine Negerlein** machen. Die Geschichte wird allerdings modifiziert: Mit dem Spieler kommt eine elfte Person ins Spiel.
Entwickler: AWE | Termin: Herbst 2005

NIBIRU

DTP hat die Synchronsprecher für das Adventure **Nibiru** benannt. Die Hauptrolle übernimmt Matthias Hinze, deutsche Stimme von Matt Damon. Ebenfalls mit von der Partie ist Bernd Stephan, der gewöhnlich John Cleese synchronisiert.
Entwickler: Future G. | Termin: 15. März 2005

RESERVOIR DOGS

Für ihr neues Label 2K Games haben die Jungs von Take 2 kräftig eingekauft. Neben **Civilization 4** (siehe Meldung oben) soll 2K auch **Oblivion**, **Carmageddon 4** und einen Actiontitel zum Tarantino-Streifen **Reservoir Dogs** veröffentlichen.
Entwickler: SCI | Termin: 2006

DIABLO 3

Eine Stellenanzeige auf Blizzards Homepage hat Spekulationen über einen möglichen dritten Teil der **Diablo**-Saga angeheizt. Gesucht wird ein Chefentwickler, der das Ex-**Diablo**-Team anführen soll und Erfahrung mit Rollenspielen vorweisen kann. Bevor Sie sich bewerben: Der Kandidat sollte schon mindestens einen Spielehit abgeliefert haben.

OIL TYCOON 2

Eigentlich wollten wir diesmal **Oil Tycoon 2** unter die Lupe nehmen. Allerdings trudelte die Verkaufsversion nicht nur reichlich spät ein, sondern erwies sich auch noch als fehlerbehaftet. Wir können derzeit keine Kaufempfehlung aussprechen. Test kommende Ausgabe.
Entwickler: Drago | Termin: erhältlich

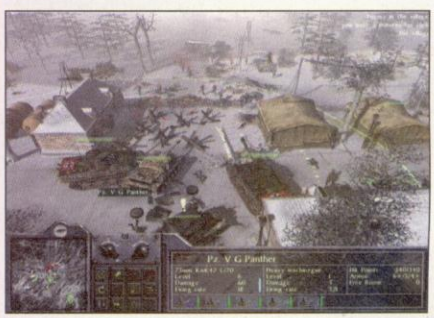




Die Verkaufsversion ist **fehlerhaft**.

1944 – ARDENNEN

Nach **Afrika Korps vs. Desert Rats** und **D-Day** ist **1944 – Schlacht in den Ardennen** das dritte Weltkriegs-Taktikspiel der Ungarn von Digital Reality. Diesmal soll das Wetter eine wichtige Rolle spielen: Im tiefen Schnee bleiben selbst ausgewachsene Panzer stecken.
Entwickler: D Reality | Termin: Sommer 2005

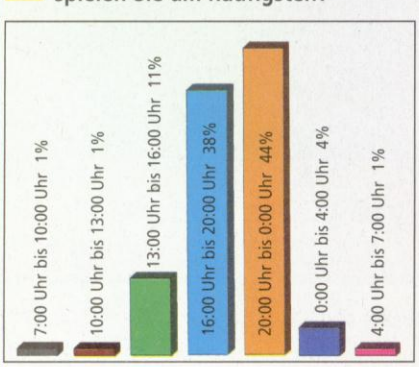




Schnee beeinflusst die Bewegungsraten.

UMFRAGE

? Zu welcher Zeit spielen Sie am häufigsten?



Ergebnis: Die meisten Spieler frönen ihrem Hobby am Abend oder Nachts.

Quelle: Umfrage mit über 1.000 Teilnehmern auf www.pcpowerplay.de

WORLD OF WARCRAFT

Zum Abschluss des europäischen Beta-Tests hat Blizzard ein großes Event veranstaltet. Wie zum Ende der US-Beta fielen wenige Stunden vor dem Abschalten der Server die Dämonen der Brennenden Legion über die Welt her und vernichteten alle Städte und deren Bewohner – trotz tapferem Widerstand.

Beim Start der Verkaufsversion fielen dafür die Spieler über die Server her und vernichteten den Anmeldedienst. Einen halben Tag war die Registrierung geschlossen. Wer Glück und sich bereits angemeldet hatte, musste dafür Wartezeiten von teils über 30 Minuten bis zum Login hinnehmen. Anscheinend hat Blizzard aus den Erfahrungen mit dem US-Launch keine Konsequenzen gezogen.

Entwickler: Blizzard | Termin: erhältlich



Über zehn Minuten Warten beim Login.


Die **Brennende Legion** fegte die Server leer.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Ataris Vergnügungspark-Simulator bekommt Nachwuchs: Der Addon-Name **Platschnass** weist schon darauf hin, dass Wasserspiele im Vordergrund stehen. Die Erweiterung bringt über 50 neue Fahrgeschäfte und Attraktionen, darunter eine Delphin-Show ebenso wie abenteuerliche Wasserrutschen oder Wellenpools.

Entwickler: Frontier | Termin: Juni 2005


Das Addon dreht sich ums **nasse** Element.

CROSS RACING CHAMPIONSHIP

Die Ungarn von Invictus haben ihr Rennspiel beinahe fertig gestellt. Kernstück von CRC ist ein umfangreicher Karrieremodus, der Hobbyfahrer in acht Autos vom Buggy bis zum Crashcar über satte 60 Strecken schliddern lässt.

Entwickler: Invictus | Termin: 15. April 2005

DIPLOMACY

Paradox Entertainment (**Hearts of Iron**) bringt den Brettspiel-Oldie **Diplomacy** auf den PC. Ähnlich wie seinerzeit bei **Europa Universalis** wollen die Schweden aber keine bloße Umsetzung abliefern, sondern das Konzept erweitern.

Entwickler: Paradox | Termin: Herbst 2005

DOOM-BRETTSPIEL

Der amerikanische Hersteller Fantasy Flight Games hat eine Brettspielvariante des Ego-Shooters erstellt. In Deutschland ist das mit 66 Plastikfiguren üppig ausgestattete Kuriosum unter www.heidelberger-spieleverlag.de zu haben.

Entwickler: Fantasy Flight | Termin: erhältlich



TERMIN-KALENDER

BATTLEFIELD 2

Die Flaggenkämpfe auf den Wüstenschlachtfeldern verspäten sich, weil die Entwickler noch kräftig am Balancing arbeiten müssen.

verschoben



BROTHERS IN ARMS

Wir hatten schon auf einen Test spekuliert, dann rutschte Brothers in Arms noch mal leicht nach hinten. Nächsten Monat soll es aber klappen.

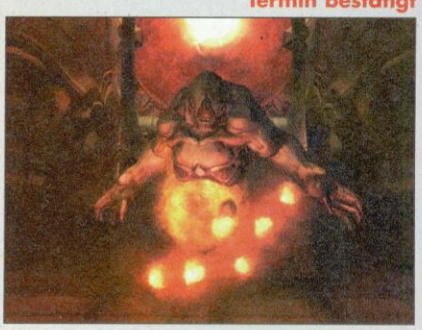
verschoben



DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Die Entwickler von id Software haben einen festen Zeitpunkt für unsere Rückkehr in die Hölle festgesetzt – im April ist es soweit.

Termin bestätigt



SPIEL GENRE	ENTWICKLER/ INTERNET-SEITE	TERMIN/ EINSCHÄTZUNG
ACT OF WAR Echtzeit-Strategie	Eugen Systems www.atari.com/actofwar	17. März 2005 sehr gut
AGE OF EMPIRES 3 Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios www.ensemblestudios.com	Ende 2005 noch nicht möglich
ANNO 3 Aufbauspiel	Sunflowers www.sunflowers.de	3. Quartal 2005 noch nicht möglich
AURORA WATCHING Schleich-Action	Metropolis www.aurora-game.com	März 2005 gut
BATTLEFIELD 2 Taktik-Shooter	Digital Illusions www.dice.se	Juni 2005 sehr gut
BLACK & WHITE 2 Echtzeit-Strategie	Lionhead www2.bwgame.com	2. Quartal 2005 noch nicht möglich
BLITZKRIEG 2 Echtzeit-Taktik	Nival www.blitzkrieg.de	2. Quartal 2005 sehr gut
BOILING POINT Ego-Shooter	Deep Shadows www.deep-shadows.com	1. Quartal 2005 noch nicht mögl.
BROTHERS IN ARMS Taktik-Shooter	Gearbox www.brothersinarmsgame.com	17. März 2005 sehr gut
COMMANDOS STRIKE FORCE Taktik-Shooter	Pyro Studios www.pyrostudios.com	Frühjahr 2005 noch nicht möglich
CONSTANTINE Actionspiel	Bits Studios www.ubi.com/de	24. Feb. 2005 gut
COSSACKS 2 Echtzeit-Strategie	GSC Gameworld www.cossacks2.de	März 2005 noch nicht mögl.
DER PATE Actionspiel	Electronic Arts –	Herbst 2005 noch nicht mögl.
DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL Ego-Shooter-Addon	id Software www.doom3.com	4. April 2005 noch nicht mögl.
DRAGONSHARD Echtzeit-Strategie	Liquid Entertainment www.atari.com/dragonshard	1. Quartal 2005 noch nicht mögl.
DRIVER 3 Actionspiel	Reflections www.driv3r.com	1. Quartal 2005 noch nicht möglich
DUKE NUKEM FOREVER Ego-Shooter	3D Realms www.3drealms.com/duke4	when it's done noch nicht möglich
DUNGEON LORDS Action-Rollenspiel	Heuristic Park www.dungeonlordsgame.com	1. Quartal 2005 sehr gut
DUNGEON SIEGE 2 Rollenspiel	Gas Powered Games www.gaspowered.com/ds2	1. Quartal 2005 sehr gut
ELDER SCROLLS 4 OBLIVION Rollenspiel	Bethesda Softworks www.elderscrolls.com	2005 noch nicht möglich
EMPIRE EARTH 2 Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software www.empireearth.com	April 2005 gut
FEAR Ego-Shooter	Monolith www.lith.com	2. Quartal 2005 noch nicht möglich
FIRST TO FIGHT Taktik-Shooter	Destineer www.firsttofight.com	April 2005 noch nicht möglich
FREEDOM FORCE 2 Echtzeit-Taktik	Irrational Games www.freedomforcegame.com	April 2005 gut
GOTHIC 3 Rollenspiel	Piranha Bytes –	4. Quartal 2005 noch nicht möglich

WORAUF DIE REDAKTEURE AM MEISTEN WARTEN

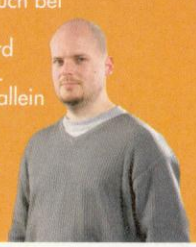
Martin Deppe

Als (meistens) zivilisierter Spieler warte ich natürlich auf **Civilization 4**! Seit seiner Ankündigung sammele ich schon die erste Ressource: Zeit! Der große Urlaubsantrag liegt bereit ...



Florian Stangl

Seit Rüdigers Besuch bei Firefly weiß ich: **Stronghold 2** wird genau mein Ding. Und zwar schon allein der Belagerungsmodus. Ich will endlich feindliche Festungen einreißen!



Michael Galuschka

Da ich wüste Stadtrasereien aller Art lieber selb... im TV verfolge, warte ich auf **World Racing 2**. Bei der schönen Landschaftsgrafik macht schon eine reine Sightseeing-Tour (mit Vollgas) richtig Spaß.



Georg Valtin

Auch wenn es noch dauert: Ich warte auf **Neverwinter Nights 2**! In den Bioware-Foren wird unter http://nwn2-forums.bioware.com/forums/index.html schon rege darüber diskutiert.



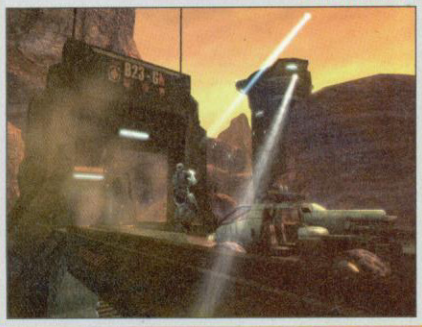
Auf diesen Seiten erfahren Sie **die aktuellen Erscheinungstermine der wichtigsten PC-Spiele**. Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, und alle Angaben basieren auf den Herstellerangaben zum Redaktionsschluss. Die Regeln für unser Preview-Einschätzungssystem finden Sie unten rechts auf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

SPIEL GENRE	ENTWICKLER/ INTERNET-SEITE	TERMIN/ EINSCHÄTZUNG
GTA SAN ANDREAS Actionspiel	Rockstar Games www.rockstargames.com/sanandreas	10. Juni 2005 noch nicht möglich
GUILD WARS Online-Rollenspiel	NCSoft www.guildwars.com	4. März 2005 sehr gut
IMPERIAL GLORY Strategiespiel	Pyro Studios www.imperialglory.com	1. Quartal 2005 gut
JUICED Rennspiel	Juice Games www.juicegames.com	Mai 2005 gut
NIBIRU Adventure	Future Games www.nibiru-games.de	1. Quartal 2005 gut
PANZERS 2 Echtzeit-Taktik	Stormregion www.stormregion.com	2. Quartal 2005 hervorragend
PARAWORLD Echtzeit-Strategie	SEK www.para-world.com	2005 noch nicht möglich
PARIAH Ego-Shooter	Groove Games www.pariahgame.com	6. Mai 2005 noch nicht mögl.
QUAKE 4 Ego-Shooter	Raven Software www.ravensoft.com	3. Quartal 2005 noch nicht möglich
R-FACTOR Rennsimulation	Image Space Inc. www.rfactor.net	Mitte 2005 hervorragend
SACRED: UNDERWORLD Action-Rollenspiel	Ascaron sacred-game.com	24. März 2005 sehr gut
SILENT HUNTER 3 U-Boot-Simulation	Ubisoft www.silent-hunteriii.com	17. März 2005 sehr gut
SPLINTER CELL 3 Schleich-Shooter	Ubisoft www.splintercell3.com	31. März 2005 gut
STALKER Ego-Shooter	GSC Gameworld www.stalker-game.com	3. Quartal 2005 noch nicht möglich
STAR WARS – EMPIRE AT WAR Echtzeit-Strategie	Petroglyph Games www.petroglyphgames.com	4. Quartal 2005 noch nicht möglich
STARSHIP TROOPERS Ego-Shooter	Strangelite strangelite.co.uk	3. Quartal 2005 noch nicht möglich
STRONGHOLD 2 Aufbauspiel	Firefly www.fireflyworlds.com	März 2005 sehr gut
SUDDEN STRIKE 3 Echtzeit-Strategie	Fireglow www.fireglowgames.com	noch nicht bekannt noch nicht möglich
SWAT 4 Taktik-Shooter	Irrational Games www.swat4.com	1. Quartal 2005 sehr gut
TEAM FORTRESS 2 Taktik-Shooter	Valve www.valvesoftware.com	2005 noch nicht möglich
THE MOVIES Aufbauspiel	Lionhead www.themoviesgame.com	1. Quartal 2005 noch nicht möglich
TIMESHIFT Ego-Shooter	Saber Interactive www.atari.com	4. Quartal 2005 noch nicht möglich
TRACKMANIA SUNRISE Rennspiel	Nadeo www.trackmania.com	April 2005 sehr gut
VIVISECTOR Ego-Shooter	Action Forms www.vivisector-game.com	2. Quartal 2005 gut
WORLD RACING 2 Rennspiel	Synetic www.worldracing2.de	3. Quartal 2005 sehr gut

PARIAH

Die Unreal-2-Macher haben den Ego-Shooter nach hinten geschoben. Wir hoffen auf eine spielbare Version in der nächsten Ausgabe.

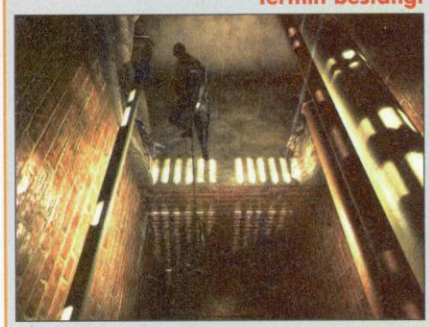
verschoben



SPLINTER CELL 3

Sam Fisher rettet Ende März wieder die Welt. Wir sind am meisten gespannt auf den frischen Coop-Modus mit zwei Agenten.

Termin bestätigt



STALKER

Die Ukrainer lassen sich ganz schön feiern. Auf dem Terminschild des Ego-Shooter stehen dagegen die Worte »unbekannt verzogen«.

verschoben



Rüdiger Steidle

Nachdem Electronic Arts die Veröffentlichung von **Battlefield 2** verschoben hat, bin ich wieder zuversichtlicher, dass uns ein würdiger Nachfolger des legendären Shooters erwarten wird.



Patrick Hartmann

Ich warte auf **Alarmstufe Rot 3**. Denn ich fand die abgedrehten Ableger der **C&C**-Serie sehr originell und bin gespannt, welche verrückten Ideen die Jungs für die Fortsetzung auf der Pfanne haben.



David Bergmann

Ich bin eisern und warte auf **Duke Nukem Forever**. Nicht zuletzt, weil ich das Spiel noch im Jahr der ersten Ankündigung vorbestellt habe und seither warte und warte und warte und warte und...



PREVIEW-REGELN

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

Angespielt	Neuzugang
Angesehen/ Präsentation	Erscheint in den nächsten zwei Monaten



PC Games Hardware 02/05

Top-Produkt

Dimension™ XPS Gen4

XPS

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, Stripe Raid 0
- Optional - 20" TFT-Display, Dell™ 21FP2001 für 811 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCIe nVidia® GeForce™ 6800 GTO mit DVi & VGA
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multinorm Dual-Layer DVD-Brenner & Floppy
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ Multimedia Tastatur & optische Maus, 8x USB 2.0

Statt ~~1.949 €~~

nur **1.749 €**

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Mit 200 € Rabatt

Finanzierung schon ab 55,96 € mtl.[4]

E-Value™: PPDE5-D03XP6

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 29.03.05. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell Inc. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™ und Inspiron™ sind Marken der Dell Corporation. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Computern installiert werden. [3]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]0 % Finanzierung - NUR für XPS - Laufzeit 6 Monate. Für alle anderen Angebote gilt effektiver Jahreszins nur 9,9 %. Gültig ab 300 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. [5]Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. ©2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment.

Der Dell™ XPS
Messerscharfes Gaming...





Erleben Sie den Adrenalinstoß in Ihrem System

Räumen Sie richtig im Cyberspace auf. Legen Sie los und lassen Sie die anderen hinter sich. Mühelos. Sie können schneller, eleganter, rasanter sein - holen Sie sich einfach den neuen Dell™ XPS. Komplett mit der schärfsten Gaming-Hardware, dem neuesten Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie und umwerfender PCI Express Grafik. Und schon dem Gehäuse sieht man an, dass mit diesem System nicht zu spaßen ist.

Support rund um die Uhr

Damit nicht genug. Sie bekommen auch exklusiven Zugang zum spezialisierten Dell™ XPS-Support-Team. Nicht einfach nur Techniker, die etwas von Spielen verstehen, sondern ambitionierte Spieler. Zuverlässiger Support rund um die Uhr, wenn wirklich mal Not am Mann ist.

Steigern Sie Ihr Gaming auf das nächste Level mit dem ultimativen Gaming-System zum Wahnsinnspreis. Aber den XPS gibt es nicht im Geschäft, also rufen Sie gleich bei Dell™ an oder gehen Sie online.

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional

Multimedia und Spiele

Dell™ Dimension™ 5000

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display , Dell™ E173FP für 289 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW, 16x DVD-ROM und 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ Tastatur und optische Maus (USB), 8x USB 2.0

Statt ~~849 €~~

nur **799 €** inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Mit **50 € Rabatt**

Systempreis ohne Monitor

Finanzierung schon ab 25,57 € mtl.[4] E-Value™: PPDE5-D03506

Upgrades

• Servicepaket: STANDARD	+ 219 €[5]
• Microsoft® Office® 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2])	+ 244 €[5]
• 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.	+ 116 €[5]

Entertainment auf 17 Zoll

Dell™ Inspiron™ 9300

- **Intel® Centrino™ Mobiltechnologie**, Intel® Pentium® M Prozessor 750 (1.86 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])**
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 100 GB** Festplatte
- 17" UltraSharp™ WUXGA TFT Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 Grafik
- Modulares 8x DVD+/-RW Laufwerk
- 4x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])

Statt ~~1.899 €~~

nur **1.799 €** inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Mit **100 € Rabatt**

Finanzierung schon ab 57,56 € mtl.[4] E-Value™: PPDE5-N02927

Upgrades

• Servicepaket: STANDARD	+ 522 €[5]
• Microsoft® Office® 2003 Professional (OEM[3]; CD[2])	+ 313 €[5]
• Nylon Notebooktasche	+ 35 €[5]

0% Finanzierung[4]

Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote

Click **www.dell.de** Call **0800 / 2 83 33 55** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch

Mehr Power für Gamer. Easy as DELL

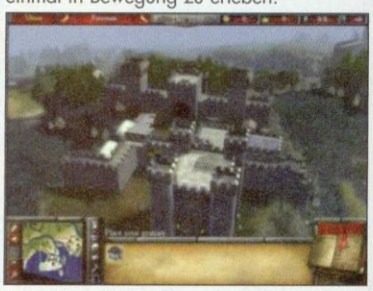
intel inside HT pentium 4

STRONGHOLD 2

Oberflächlich betrachtet wirkt Stronghold 2 wie der typische Hit-Nachfolger. Hier und da vorsichtige Verbesserungen, im Wesentlichen aber eine viel schönere Ausgabe des Originals. Wir haben die Burgbau-Simulation erstmals gespielt, und siehe da: Die Fortsetzung bringt größere Herausforderungen und deutlich mehr Abwechslung.

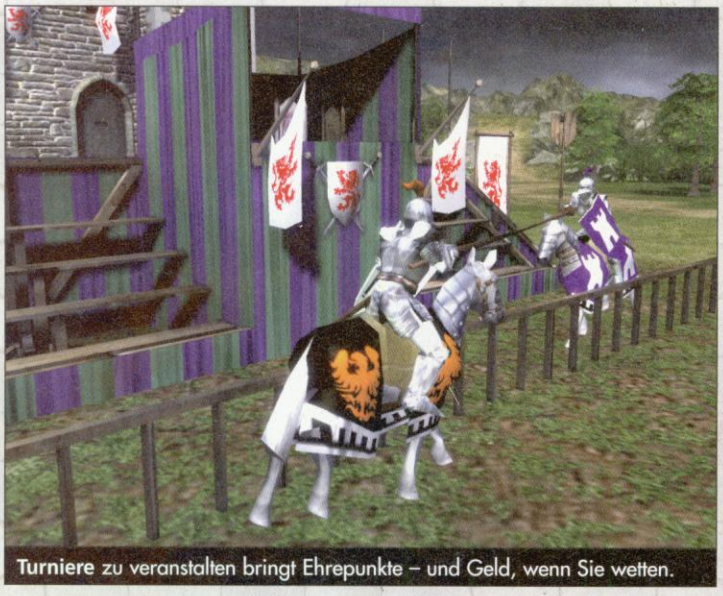
VIDEO AUF DVD

Szenen aus dem **Hauptfeldzug**, der **Editor** in Aktion, das komplette **Intro** – all das finden Sie im umfangreichen Video auf unserer DVD. Eine gute Gelegenheit, die schicke Grafik von Stronghold 2 auch einmal in Bewegung zu erleben.



Auch Szenen aus der neuen »Sim«-Kampagne gibt's im DVD-Beitrag zu sehen.





Turniere zu veranstalten bringt Ehrepunkte – und Geld, wenn Sie wetten.



Sie können zur besseren Übersicht in die **Vogelperspektive** wechseln.

DER LEVELEDITOR



Stronghold 2 wird mit dem gleichen Werkzeug ausgeliefert, das die Macher selbst verwendet haben, um die Szenarien zu bauen. Der Editor lässt Sie nicht nur im Handumdrehen wirklich eindrucksvolle Landschaften erschaffen, sondern auch kleine Skripts verwenden. Etwa ein Feuer in der Burg auslösen.

PINSEL Verändert die Größe des »Brushes«. Nützlich, um großflächige Felder anzulegen.

RASTER Unterteilt das Fenster in Abschnitte, um Entfernungen und Höhen besser abzuschätzen.

BURGENEDITOR Funktioniert genauso wie der Burgbaumodus im Hauptspiel.

LANDSCHAFTSEDITOR Damit malen Sie die Umgebungsgrafik: Flüsse, Berge, Wälder.

HÖHE Die Stronghold-Engine erlaubt große Höhenunterschiede – selbst Festungen auf Klippen.

BODEN So pinseln Sie Texturen auf den Boden, etwa verschiedene Grassorten oder Sandstrände.

FELSEN Verteilt dekorative Steine auf der Landkarte.

BÄUME Mit wenigen Mausklicks Wälder oder Büsche pflanzen.

WASSER Erlaubt etwa, die Fließrichtung des Wassers festzulegen.

TIERE Rotwild kann anfangs als Nahrungsergänzung dienen.

GRENZEN Legt fest, welche Partei über welches Territorium herrscht.

Wenn Firefly-Gründer Simon Bradbury bislang Werbung für **Stronghold 2** machte, dann tat er das meistens mit einer speziell zurechtgemachten Vorführversion. Die rückte vor allem die eindrucksvolle Grafik in ein vorteilhaftes Licht, demonstrierte die neuen Einheiten, Gebäude und Funktionen, die sich die Entwickler ausgedacht haben. Nett anzusehen, aber um wichtige Fakten zu Spielablauf, Story und Missionsdesign machten Simon und seine Jungs noch ein großes Geheimnis. Das haben sie jetzt gelüftet: Wir waren im Londoner Firefly-Hauptquartier zu Gast und haben erstmals die umfangreiche Kampagne gespielt.

Instant-Richtfest

Als **Stronghold**-Veteranen wissen wir, wie der Hase läuft: Wir mimen den Burgherren, der eine Festung basteln soll, an der sich jede Armee ihre behelmten Köpfe einrennt. Den Mittelpunkt der Burgbaustelle bildet der Bergfried, gleichzeitig Regierungssitz und letzte Zuflucht unseres Lords. Zur Linken legen wir Grundsteine für ein paar Hütten, die unsere künftigen Untertanen beherbergen sollen. Wie schon im Vorgänger lässt das Richtfest keine zwei Sekunden auf sich warten. Die Häuser schießen wie von Geisterhand aus dem Boden. Im Süden folgen Apfelfarmen, Schweinezüchter und Käsereien, damit die Bürger auch was im Magen haben. Angezogen von freier Kost und Logis finden sie sich auf dem Marktplatz ein. Der eine schnappt sich eine Sense und macht auf Agrarökonom, der andere eine Säge und zieht in die frisch gezimmerte Holzfällerhütte am Waldesrand. So bekommen wir Bretternachschub für künftige Projekte. Steinmetz, Erzmine und Jäger komplettieren unsere Wirtschaftsbasis.

Es lebe die Stadtreinigung!

Gerade wollen wir ein paar Waffen- und Rüstungsschmieden in Auftrag geben, um eine Stadtwache auszubilden, da lässt uns eine Botschaft unseres Assistenten aufhorchen: »Die Leu-



Eine weit ausgebaute Burgsiedlung mit Bergfried (rechts oben), Kneipe und Apotheke (im Vordergrund) und einer **Kirche** (links hinten). Das Gotteshaus sorgt für zufriedene Untertanen, ist aber teuer im Unterhalt.



Am **Lagerfeuer** warten Wanderer auf eine Anstellung in der Burg.


Der **Barbar** ist eine der neuen Einheiten. Stark, aber kaum gepanzert.

te verlassen die Burg, mein Herr!« Wie jetzt? Unsere Schützlinge haben zu essen, die Steuern sind niedrig angesetzt, was wollen die noch? Wir lassen unseren Blick über die Siedlung schweifen und stutzen: Was sind das für komische Haufen in den Straßen? Darüber schweben Symbole mit unglücklichen Gesichtern – scheint, als ob das eine Ursache für das Problem ist. Eine andere entdecken wir gleich nebenan: Ratten! Die vorwitzigen Mistviecher piesacken unsere Untertanen und halten sie von ihrem Tagewerk ab. Einige verärgerte Arbeiter haben ihren Beruf an den Nagel gehängt, sich in der Diebesgilde eingeschrieben und mopsen jetzt Süßkram aus der Speisekammer! Ein Blick ins Baumenü fördert die Lösung zutage: Um die Abfallhaufen kümmert sich ein Straßenkehrer. Der Falkner macht den Nagern den Garaus. Und Streckbänke, Pranger und Käfige sorgen dafür, dass die Kriminellen ganz schnell wieder ein rechtschaffenes Leben führen.

Planen leicht gemacht

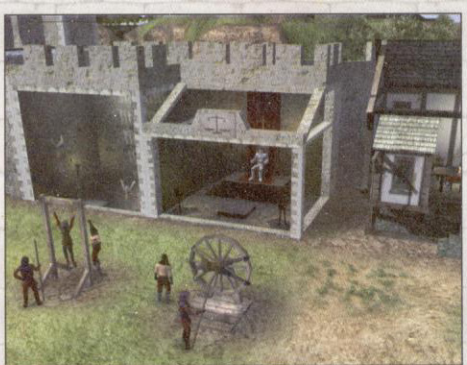
Nachdem die Burgbewohner wieder freudig grinsend übers Pflaster wuseln, können wir uns an den wichtigsten Teil der Festung machen: die Mauern. Um besser zu planen, wechseln wir per Tastendruck in die Vogelperspektive. Die Grundrisse ziehen wir mit der Maus. Ein großes Rechteck umschließt die wichtigsten Produktionsanlagen und Rohstoffdepots. Um unser gesamtes Reich einzuzäunen, reichen die Steinquader noch nicht aus, aber wir können die Bastion später erweitern. Jetzt noch zwei Türme an der Stirnseite und ein großes Torhaus in die Mitte, und wir sind fertig.

Uneinnehmbar – hoffentlich

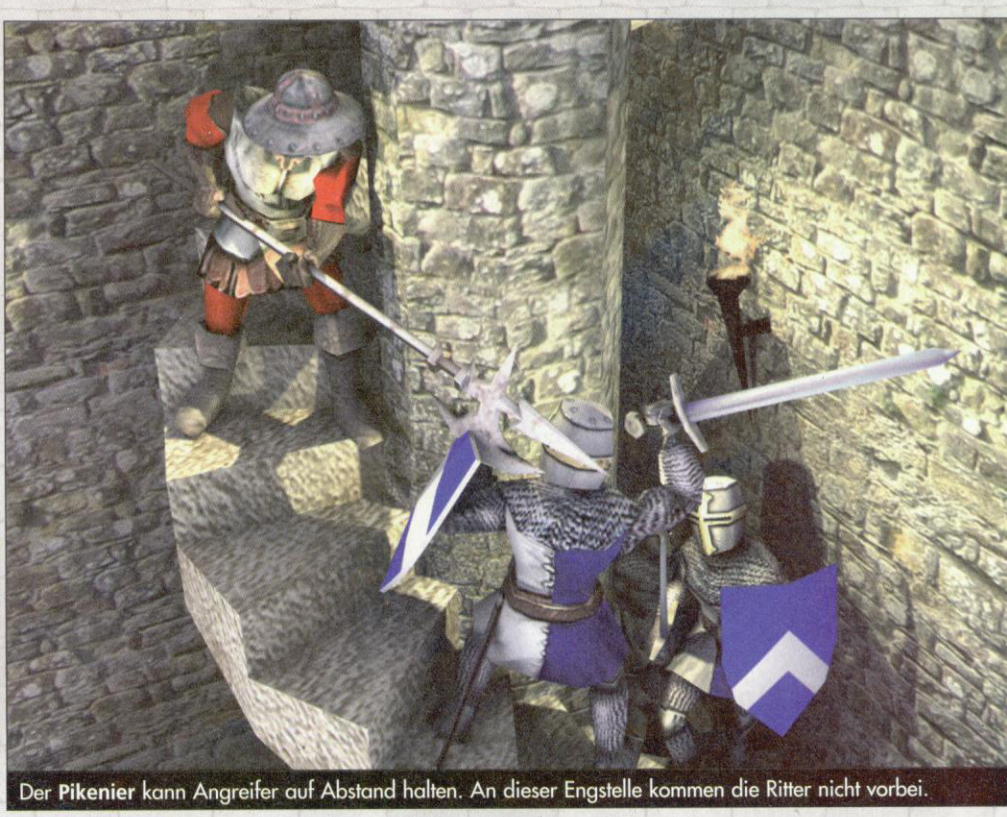
Sofort schicken wir Bogenschützen auf die Wehrgänge. Von dort haben sie eine größere Reichweite und sind durch die Zinnen und Schießscharten geschützt. Auf die Türme pflanzen wir Ballisten, quasi riesige Armbrüste. An die Mauern binden wir Baumstämme, die bei einer Attacke runterrollen und die Angreifer platt walzen. Dann noch ein paar Teerkessel und Fallgruben, und fertig ist Burg Uneinnehmbar. Doch was, wenn die Belagerer mit Katapulten anrücken? Die Dinger könnten aus der Ferne unsere Wälle zerschießen, ohne dass wir etwas dagegen unternehmen könnten.

Ein neuer Rohstoff

Können wir doch: Zunächst wird ein Geheimgang angelegt, der von außen wie ein normales Stück Mauer erscheint. Im Notfall brechen dort unsere Truppen durch. Für solche Blitzangriffe eignet sich Kavallerie am besten. Flugs eine Handvoll Pferdekoppeln im Hof umzäunt, und wenige


Der Lord bestimmt die **Strafe** von Dieben.


Im **Kloster** schreiben Mönche Bücher.


Der **Pikenier** kann Angreifer auf Abstand halten. An dieser Engstelle kommen die Ritter nicht vorbei.

VOM WEINHANG AUF DIE FESTTAFEL

Die Produktionsketten bei Stronghold 2 umfassen zum größten Teil nur wenige Glieder. Der Holzfäller liefert Holz, der Bogenmacher schnitzt daraus Langbögen, und schon stehen Schützen bereit. Bei besonders schlagkräftigen Einheiten oder edlen Produkten sieht die Sache allerdings etwas anders aus. Um beispielsweise **große Gelage** zu veranstalten, die eine Menge Ehrpunkte einbringen, brauchen Sie Fischteiche, Schweinefarmen, Gärtner, und, und, und.



Im **Weingarten** werden Trauben gezüchtet.



Die reifen **Weintrauben** lagern wir ein.



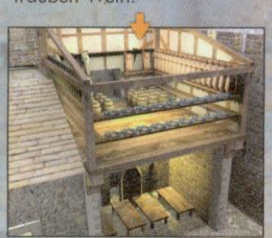
Der **Fischteich** produziert Fische und Gänse.



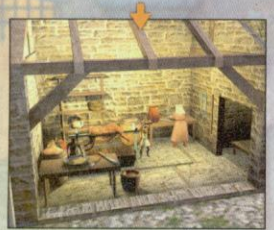
Ein **Winzer** macht aus den Trauben Wein.



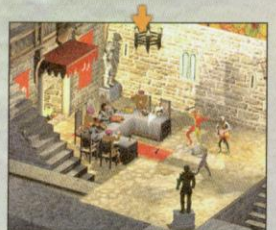
Dieser Farmer mästet **Schweine** für die Tafel.



Essen und Getränke landen in der herrschaftlichen **Speisekammer**.



Die **Burgküche** bereitet aus den Zutaten schmackhafte Gerichte.



Ein **Page** trägt die fertigen Leckereien beim Fest auf.

REALITÄT VS. STRONGHOLD





Beinahe ein Dutzend historische Burgen haben die Leveldesigner von Firefly für Stronghold 2 nachgebaut. In speziellen Kampfszenarios übernehmen Sie entweder die Rolle einer Belagerungsarmee oder der Wachmannschaft in der Festung. Wie akkurat die Entwickler die echten Anlagen umgesetzt haben, zeigt der Vergleich der **Waliser Festung Caerphilly**.

Spielminuten später warten die Hottehüs auf ihren Einsatz. Nun müssen wir nur noch die dazugehörigen Ritter in unsere Dienste nehmen und ... was soll das heißen: »Zu wenig Ehre«? Simon Bradbury, der uns beim Spielen über die Schulter schaut, weiß Rat. »Ehre ist der große neue Faktor im **Stronghold**-Universum. Quasi ein Rohstoff wie Holz oder Stein. Allerdings viel schwerer zu bekommen.«

Ehre, wem Ehre gebürt

Einen kleinen Teil Ehre verdient man, indem man Pflichten als Schlossherr gewissenhaft wahrnimmt. Etwa regelmäßig Gericht halten oder ab und an mit der First Lady im Schlafgemach verschwinden. Um sich allerdings eine schlagkräftige Ritterarmee leisten zu können, muss man sich schon ein bisschen mehr anstrengen. Zum Beispiel einen sündteuren Turnierplatz in Auftrag geben, auf dem sich adlige Lanzenreiter duellieren. Auf den Ausgang der Kämpfe kann man übrigens wetten und sich so ein hübsches Sümmchen dazu verdienen. Oder man veranstaltet Bankette im Thronsaal, die allerdings nur mit einer gut gefüllten Speisekammer den Beifall der Gäste finden.

Ich kauf' mir ein Dorf

Keine Sorge, die ganze Mühe lohnt sich. Die Ritter sind nicht der einzige Vorteil, den respektierte Lords genießen. Noch wichtiger: Mit genügend Ehrepunkten erweitern Burgherren ihr Reich. Anders als im ersten Teil ist bei **Stronghold 2** in vielen Missionen nur ein Teil der Karte als Baugrund ausgewiesen. Der Rest ist in Parzellen unterteilt, auf denen sich Siedler niedergelassen haben. Die meisten sind bereit, die Fronten zu wechseln, wenn man Einfluss geltend macht. Alliierte Dörfer agieren selbständig, liefern ihrem Herrn und Meister aber regelmäßig Rohstoffe. Das wird wichtig, wenn sich just diese Ressourcen nicht im Heimatgebiet finden. Der Burgherr wünscht eine Truppe Schwertkämpfer, kann aber kein Eisenerz auftreiben? Die Nachbarn helfen gerne aus – wenn man sich's leisten kann.

Prioritäten setzen

Die Firefly Studios haben mit Hochdruck am Missionsdesign gearbeitet. Die altbekannten Aufträge, bei denen man sein Reich gegen ständig neue Angreiferwellen verteidigen musste, kommen nur noch selten vor. Weitaus



So **detailliert** werden die Figuren nur auf schnellen Rechnern sein.



Neue **Formationen** erleichtern die Aufstellung.



Türme sind sehr mächtige Belagerungswaffen.



Wenn's für eine Steinmauer nicht reicht, schützen hölzerne **Palisaden** die Siedlung notdürftig.

öfter werden **Stronghold**-Spieler ihren Gegnern direkt gegenübertreten. Die Konkurrenz siedelt auf derselben Karte, ringt um dieselben Rohstoffe und Alliierte – ähnlich wie im **Stronghold**-Ableger **Crusader**.

Meist stehen mehrere Aufgaben an. In der vierten Mission der Konfliktkampagne müssen Sie Mönche befreien, die von Wölfen eingekreist sind. Dann bittet ein Verbündeter um Hilfe, dessen Fort unter Beschuss steht. Außerdem gibt's da dieses Räuberlager im Wald. Und schließlich droht sich ein finsterer Gegenspieler im Norden breit zu machen. In welcher Reihenfolge man sich den Herausforderungen stellt, bleibt einem selbst überlassen. Nicht alle Aufgaben sind Pflichtprogramm, es gibt Sekundärziele, deren Erfüllung Prämien bringt, etwa die Mönchs-Rettung.

Zu dritt gegen den Erzschurken

Die Kampagne verspricht eine Mischung aus geruhsamem Aufbauspiel und harten Taktik-Schlachten. So befehligen Sie im Duell mit Wikingerkönig Olaf nur ein begrenztes Kontingent. Mangels Feldlager können Sie keine Verstärkung anfordern, wohingegen Olaf in seinem Holzfort immer neue Wellen von Barbaren ausbildet – hier ist eine rasche Entscheidung gefragt. Dann wieder dürfen Sie sich alle Zeit der Welt nehmen, etwa wenn Sie eine marode Klosterbrücke wieder aufbauen sollen. Die finale Schlacht schließlich schickt Sie Seite an Seite mit zwei Computergenerälen gegen die Feste Ihres Erzfeindes. Nur wenn Sie Ihren Angriff mit den Attacken Ihrer Alliierten an den anderen Flanken abstimmen, haben Sie eine Chance.

Fortsetzung folgt

Sie fangen nicht in jedem Level bei Null an. In manchen Einsätzen übernehmen Sie Ihre alten Anlagen. Gelegentlich kehren Sie auch an die Stätten Ihres früheren Wirkens zurück. Das Kloster etwa, das Sie in einer früheren Mission befestigt haben, müssen Sie später erobern, wenn Sie sich für den dunklen Pfad entscheiden.

Der Solofeldzug enthält zwölf Levels, wobei Sie nach dem sechsten vor die Wahl gestellt werden, die finalen Missionen auf der hellen oder der dunklen Seite der Macht zu absolvieren. Firefly verspricht, mit Spielgrafik-Zwischensequenzen und Renderdialogen eine wendungsreiche Story zu erzählen, in der Hauptcharaktere die Seiten wechseln, Liebesbande geknüpft und Familien entzweit werden.

60 Stunden Spielspaß

Abseits der Militärkampagne wurden die aus **Crusader** bekannten Skirmish-Schlachten ebenso ausgebaut wie der friedliche Freibau-Modus. Dazu kommen ein Dutzend historische Festungen. Nagelneu ist die »Sim«-Kampagne, die die Vorgeschichte von **Stronghold 2** erzählt. Die stellt Sie auf derselben Riesenkarte immer vor neue Probleme. Erst sollen Sie einen Leuchtturm errichten, damit die königliche Flotte sicher die Klippen umschifft. Dann müssen Sie sich im Wettstreit um den Posten des Hofschmieds gegen einen Rivalen durchsetzen, der über Dutzende Erzminen verfügt. Alles in allem verspricht Firefly mindestens 60 Stunden Spielspaß – plus Multiplayer.

Rüdiger Steidle

DIE HAUPTFIGUREN



Lord Barclay

Unter dem Namen The Hammer bekannt und gefürchtet, hat Lord Barclay die undankbare Rolle des Erzbösewichts in Stronghold 2 übernommen, der nach dem Königsthron greift. Oder ist sein Anspruch vielleicht doch rechtmäßig?

Sir William

Einst waren wir Knappe des edlen Sir William. Jetzt, wo er selbst zum Ritter gereift ist, bleibt uns William ein treuer Verbündeter und Mentor – oder steht er uns bei seinem Griff zur Macht nur im Weg? Entscheiden Sie selbst!

Der König

Alt und schwach kann sich der König allein nicht den Attacken der Usurpatoren erwehren, die es auf seinen Thron abgesehen haben. Er ruft William und Sie zu Hilfe. Aber wer sagt, dass Sie nicht selbst König werden können?

STRONGHOLD 2

Video

Genre	Aufbau-Strategie
Entwickler	Firefly Studios
Version	spielbare Alpha
Termin	22. April 2005
Einschätzung	sehr gut

Rüdiger Steidle:

»Anfänglich hat mich Stronghold 2 nicht gerade umgehauen. Sicher, ein viel versprechender Anwärter auf den seit dem Abdanken der Siedler verwaisten Aufbau-Thron. Aber eben doch ›nur‹ eine Neuauflage des Originals in 3D. Falsch gedacht! Der erweiterte Wirtschaftskreislauf und vor allem die wesentlich abwechslungsreicheren Missionen krempeln den Spielablauf gehörig um. Wenn die Fireflies die Grundlagen nicht vergeigen (die Beta hatte noch große Probleme mit der KI), wird das ein Hit!«

SIR WILLIAMS SCHLOSS



GROSSER RUNDTURM

Der Große Rundturm ist das mächtigste Festungswerk in Stronghold 2. Er bietet auf dem flachen Dach Platz für große Abwehrgeräte wie Ballisten oder einen Unterstand aus Holz. Von innen können Bogenschützen in alle Richtungen feuern – auch in den Burghof, sollte der Feind einmal durchbrechen.

KÖNIGLICHE GEMÄCHER

Hierhin ziehen sich Lord und Lady zurück, um Ruhe vom stressigen Herrscheralltag und etwas Vergnügen zu finden.

SCHLOSSKÜCHE

Rauschende Feste erhöhen das Ansehen des Burgherren. Je mehr Leckereien die Schlossküche zubereitet, desto größer die Zufriedenheit der Gäste.

BRUNNEN

Sollte einmal Feuer im Hof ausbrechen, wird hier das Löschwasser abgezapft.

SPEERMACHER

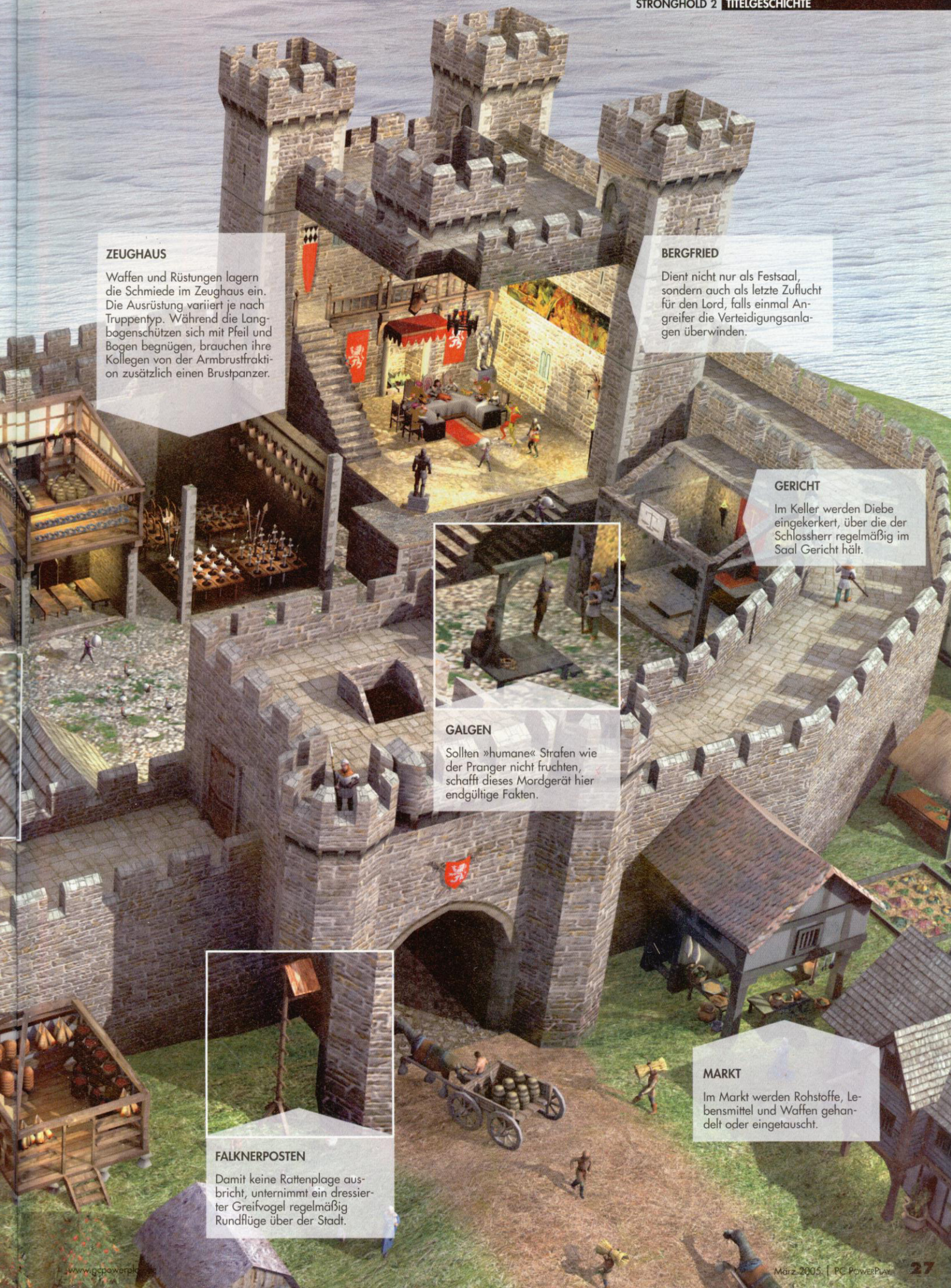
Hellebarden, Speere, Piken – alles, was lang und spitz ist, kommt vom Speermacher.

MISTGRUBE

Die Mistgrube ist der Arbeitsplatz eines Strassenkehrers, der den Abfall vom Pflaster kratzt. Sonst drohen Seuchen.

SCHWERTSCHMIED

Langschwerter und Streitkolben sind die Profession des Schmieds, der sich nach der anstrengenden Arbeit am liebsten in der Taverne eine Auszeit gönnt.



ZEUGHAUS

Waffen und Rüstungen lagern die Schmiede im Zeughaus ein. Die Ausrüstung variiert je nach Truppentyp. Während die Langbogenschützen sich mit Pfeil und Bogen begnügen, brauchen ihre Kollegen von der Armbrustfraktion zusätzlich einen Brustpanzer.

BERGFRIED

Dient nicht nur als Festsaal, sondern auch als letzte Zuflucht für den Lord, falls einmal Angreifer die Verteidigungsanlagen überwinden.

GERICHT

Im Keller werden Diebe eingekerkert, über die der Schlossherr regelmäßig im Saal Gericht hält.

GALGEN

Sollten »humane« Strafen wie der Pranger nicht fruchten, schafft dieses Mordgerät hier endgültige Fakten.

MARKT

Im Markt werden Rohstoffe, Lebensmittel und Waffen gehandelt oder eingetauscht.

FALKNERPOSTEN

Damit keine Rattenplage ausbricht, unternimmt ein dressierter Greifvogel regelmäßig Rundflüge über der Stadt.



In der hübschen **Tropenwelt** sind Skelett-Piraten die Standard-Gegner. Die sehen relativ harmlos aus und bewegen sich recht behäbig, schwingen aber eine grobe Kelle und greifen gerne in Gruppen an.



Auf der Flucht lässt der Zwerg aus dem Rucksack **Tellerminen** fallen, um Verfolger zu schädigen.



Im idyllischen Pilzwald lauern vor allem tierische Gegner wie diese garstigen **Rieseninsekten.**

SACRED **UNDERWORLD**

Der Sakkara-Dämon und der böse Zauberer Shaddar sind besiegt, doch Ancaria kommt nicht zur Ruhe. Um das Fantasy-Reich zu retten, müssen Sie im Addon die **Unterwelt von Monstern und Dämonen befreien.**

Sacred wurde gerade von Media Control zum bestverkauften deutschen PC-Spiel des Jahres 2004 gekürt. Jetzt dürfen Fans des Action-Rollenspiels schon mal ihre Mausfinger lockern, denn im März erscheint das Addon mit dem Titel **Underworld.** Wie im Hauptspiel geht zu Beginn des Addons eine Beschwörung in die Hose, woraufhin ein Dämon Prinzessin Velia verschleppt. Der Spieler wohnt dieser Frechheit bei und folgt den beiden durch ein Portal in die Unterwelt. Hier soll der Held nicht nur die Königstochter retten, sondern auch eine Dämoneninvasion vereiteln. Die Bösewichte haben vier Dimensionstore in die Oberwelt geöffnet, die jeweils von einem Endgegner bewacht werden. Unsere Aufgabe: die Wächter besiegen und die Portale versiegeln. Wir hatten bereits Gelegenheit, die Erweiterung bei Entwickler Ascaron ausführlich zu spielen und verraten Ihnen, worauf Sie sich bis zum Release im März freuen dürfen.

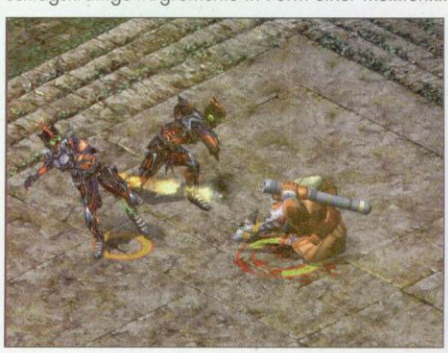
Neu im Doppelpack

Underworld erweitert das Heldenaufgebot um zwei Klassen: Zwerg und Dämonin. Während der stämmige Bartträger ein zäher Fernkämpfer ist, sucht die Dämonin den Körperkontakt und drischt am liebsten aus der Nähe auf die Gegner ein. Die markantesten Fähigkeiten stellen wir Ihnen in den Kästen (»Die Zwergen-Kanone« und »Die Formen der Dämonin«) sowie im Video auf DVD vor.

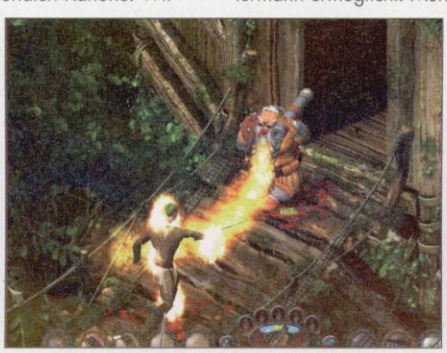
Mit den beiden Bonusrecken lässt sich auch das Hauptspiel absolvieren, wobei die Neulinge genau wie alle anderen Charaktere eine eigene Hintergrundgeschichte haben. So erfahren wir beispielsweise, warum der Zwerg mit einem Kanonenrohr auf dem Rücken durch die Gegend rennt. Und dass die Dämonin nur deshalb gegen ihres-

DIE **ZWERGEN-KANONE**

Der kleinwüchsige Bartträger setzt in der Auseinandersetzung auf durchschlagskräftige Argumente in Form einer multifunktionalen Kanone. Wir stellen die drei unterschiedlichen Spezialfähigkeiten vor, die der riesige Ballermann ermöglicht. Munition brauchen Sie dafür keine.



Gegen einzelne Widersacher ist ein **Kanonenschuss** am effektivsten. Die Projektile treffen übrigens immer, selbst wenn sich die Ziele bewegen.



Der **Flammenwerfer** richtet verheerenden Schaden an. Er eignet sich für den Kampf gegen einzelne, starke Monster und Gegnergruppen.



Gegen stehende, weit entfernte Feinde helfen **Mörsergranaten.** Die feuert der Zwerg in ballistischen Bahnen ab, allerdings streuen die Geschosse.



Wenn der Zwerg von vielen Gegnern umzingelt ist, hilft oft der flächendeckende **Flammenwerfer** aus der misslichen Lage.

gleichen antritt, weil sie sich an ihrem Ex-Freund rächen will. Die behörnte Lady verbreitet übrigens bei den Menschen allein durch ihre Anwesenheit Angst und Schrecken, sodass die Bewohner das Weite suchen, sobald sich die Dämonin nähert – Quest-NPCs und Händler natürlich ausgeschlossen.

Bewährtes Metzeln

An der Spielmechanik hat sich im Vergleich zum Hauptspiel nichts geändert: Auch im Addon bleibt **Sacred** ein flottes Action-Rollenspiel, in dem sich Spieler durch Monsterhorden schnetzeln – um Aufträge zu erfüllen, ihren Charakter weiterzuentwickeln und immer bessere Ausrüstungsgegenstände zu ergattern. Dabei nutzen die Helden klassenspezifische Spezialfähigkeiten, darunter Nah- und Fernkampfattacken sowie Offensiv- und Schutzzauber. Die müssen sich nach jeder Benutzung wieder aufladen – je stärker, desto länger ist die so genannte Cooldown-Zeit. Besonderheit bei diesem System: Bis zu vier Fertigkeiten lassen sich in Kombos aneinander reihen und werden als Sequenz abgearbeitet. So kann der Zwerg beispielsweise erst mit einem »Kriegsschrei« seine Angriffswerte erhöhen, seinen Gegner anschließend per »Attacke« mit einer schnellen Folge von Hieben, Tritten und Kopfstößen bearbeiten und schließlich mit einem »Hard Hit«, einer eingesprungenen Attacke, den Rest geben. So lassen sich beispielsweise effektive Sequenzen für unterschiedliche Gegnertypen wie Nahkämpfer, Schützen und Zauberer erstellen.

Neuland betreten

Underworld erweitert die bestehende **Sacred**-Welt um sieben neue Regionen mit eigenen Grafiksets. Die Landschaften und Städte sind ähnlich



Zu den Zaubern der Dämonin gehört eine **Stationärgeschütz-Kugel**.



Die Umgebungsgrafik, hier ein **Piratenlager**, ist sehr detailliert.

DIE FORMEN DER DÄMONIN

Die Dämonin kann fünf unterschiedliche Formen annehmen, in denen sie jeweils eine dazugehörige Spezialfähigkeit bekommt. Hier erfahren Sie die Details.



Flugdämon: Die Heldin kann fliegen und mit einer Sturzattacke angreifen.



Kampfdämon: Erhöht Angriffswerte und Resistenzen, ermöglicht »Attacke«.



Feuerdämon: Umgibt die Dämonin mit einer Feueraura, ermöglicht »Feuerwand«.



Giftdämon: Hüllt die Dämonin in eine Giftaura, ermöglicht »Giftring«.



Energiedämon: Umgibt die Dämonin mit einer Energieaura, ermöglicht »Blitze«.



Obwohl **Zwerge** aus der Distanz effektiver angreifen, können sie auch im Nahkampf kräftig austeilen.

detailreich und stimmig gestaltet wie im Basisspiel. Unter anderem kämpften wir uns durch eine Tropenlandschaft, die wie karibische Inseln aus dem Urlaubskatalog aussehen: Der Sandstrand geht nach und nach in Wiesen über, auf denen hoch aufgeschossene Palmengrüppchen in den Himmel wachsen. Darunter vermischen sich diverse Sträucherarten zu einem bunten Pflanzenteppich. Inmitten der Vegetation stehen Piratendörfer aus Holzhütten und kleinere Zeltlager, in denen grafische Gimmicks wie geöffnete Schatzkisten, Öllampen, Rumfässer oder Totenschädel die Atmosphäre verstärken.

In einer anderen Region führt unser Weg über die Stege, die zwischen den Kronen riesiger Bäume verlaufen. Gleich zu Beginn marschieren wir durch einen Wald aus mannshohen Pilzen, der irgendwie an das Dorf der Schlümpfe erinnert. Andere Gegenden sind weniger einladend: Auch karge Felslandschaften und finstere, verschachtelte Verliese müssen von Monstern gesäubert werden.

Richtig platziert

Die Gegner passen zu den jeweiligen Schauplätzen. So wimmelt es beispielsweise im Pilzwald nur so von Spinnen, Würmern, Asseln, Wespen und anderen Riesenversionen typischer Waldbewohner. Aber auch neuartige Fantasy-Gestalten wie mutierte, von Geschwüren übersäte Schweine, insektenartige Schnapperschrecks und Fleisch fressende Eiterblumen sorgen für abwechslungsreiches Metzeln. Laut Aussage der Entwickler werden Spieler in **Underworld** nur neue Widersacher bekämpfen.

Traditionell sind menschliche Gegner gefährlicher als die Vertreter von Fauna und Flora. So attackieren Druiden beispielsweise mit Natur- und Elementarmagie, während Amazonen dem Spieler als gute Bogenschützen heftig aus der Ferne zusetzen. Da viele Widersacher gegen bestimmte Schadensarten wie Feuer oder physische Attacken kaum empfindlich oder gar immun sind, ist oft überlegtes Vorgehen erforderlich. Ein weiterer Grund dafür, die Monster einer Gruppe in einer bestimmten Reihenfolge zu erlegen, sind die Spezialfähigkeiten der Widersacher. So hatten wir es beispielsweise mit Gegnern zu tun, die im Nahkampf all unsere Spezialattacken entluden, sodass wir nur mit herkömmlichen Schlägen oder aus der Distanz angreifen konnten.

Auf dem richtigen Weg

Sacred ließ Spielern relativ viel Freiheit, die riesige Spielwelt zu erkunden. Dabei passierte es aber regelmäßig, dass man sich in Gegenden mit zu starken Gegnern verirrte und zu Gehacktem verarbeitet wurde. Diese Gefahr wollen die Entwickler im Addon dadurch bannen, dass die Hauptquest direkter von einem relevanten Schauplatz zum nächsten führt. Natürlich gibt's auch zahlreiche Nebenaufträge, bei denen Sie NPCs kleinere Gefälligkeiten erweisen. Mal helfen wir einem Knappen dabei, seinen Herren zu befreien, mal sammeln wir für eine andere Nebenfigur Fleisch von erlegten Monstern. Dafür erhalten wir neben Erfahrungspunkten oft auch Gold oder Ausrüstungsgegenstände. Nach wie vor vorbildlich: Questgeber tragen wie in **World of WarCraft** ein Fragezeichen über dem Auftraggeber. Haben Sie die Aufgabe gelöst, schwebt neben dem Frage- auch ein gut erkennbares Ausrufezeichen über dem Kopf. Ob die Nebenquests abwechslungsreicher sind als im Basisprogramm, wird sich erst im fertigen Spiel zeigen.

Georg Valtin

SACRED: UNDERWORLD

Video

Genre	Action-Rollenspiel-Addon
Entwickler	Ascaron
Version	spielbare Beta
Termin	24. März 2005
Einschätzung	sehr gut

Georg Valtin:

»Die beiden neuen Klassen machen Spaß, auch wenn die Entwickler bis zum Release noch einiges am Balancing optimieren müssen – etwa den vergleichsweise übermächtigen Flammenwerfer entschärfen. Die neuen Gebiete passen sehr gut in die Spielwelt, die Gegner sind herausfordernd, und die Jagd nach höheren Levels und besserer Ausrüstung motiviert nach wie vor – und diesmal hoffentlich bugfrei!«

Tilted Mill Entertainment

SEGA

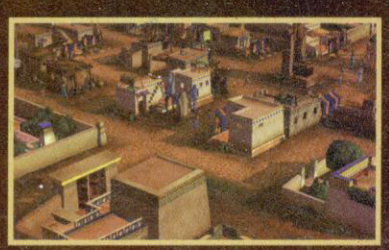
VON DEN ENTWICKLERN
DER ERFOLGREICHEN
SERIEN PHARAO UND CAESAR

Immortal Cities
KINDER
DES NILS™

JANUAR 2005

"Es lebe die schöne bunte 3D-Welt von Immortal Cities: Kinder des Nils!"
www.4players.de

"Die Optik ist gelungen..."
www.Krawall.de



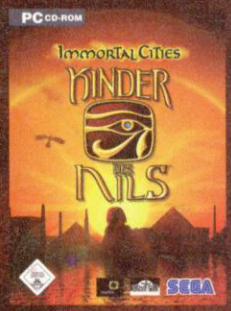
Das erste Städtebauspiel mit echter 3D-Grafik auf höchstem Detail-Level.



Realistische Simulation der Bevölkerung auf Mikro-Ebene: Jeder Untertan führt sein eigenes Leben.



Führen Sie Ihre Untertanen zu Reichtum und Wohlstand. Sorgen Sie für die Familien im Detail und Ihr Volk im Ganzen.



GROSSE NATIONEN ENTSTEHEN NICHT VON ALLEINE
- SONDERN DURCH FÜHRUNG.

www.sega.de

www.kinder-des-nils.com

© 2004 Myelin Media, LLC. Published under license by SEGA Europe Limited. All rights reserved. Immortal Cities: Children of the Nile is the trademark of Myelin Media, LLC. SEGA and the SEGA logo are trademarks of the SEGA Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.



DER PATE

Von Ganoven und ihren Geigenkästen: Electronic Arts versoftet die **Mutter aller Mafiadramen** – und unsere Informanten haben sich erste Infos ergaunert!



Vorsicht Illusion: Alle veröffentlichten Screenshots (also auch unsere) stammen von der **Xbox2-Fassung** – die PC-Version dürfte aber ähnlich schick aussehen.



Ballern ohne Reue: Wie es sich für ein zünftiges PC-Gangsterdrama gehört, besteht **die Filmumsetzung** zum Großteil aus wilden Schießereien.

Neulich beim Stammitaliener der Redaktion, es wird gerade Pasta PowerPlay serviert: »Hey, isch 'abe brandheißes Insidermaterial su eine grandiose Spiel«, haucht uns ein offensichtlich heiserer Mann ins Ohr. »Ihr müsst nur nach New Yorke kommä, den Rest erklärt euch dann meine Patrone«. Solch einem seriösen Angebot kommen wir natürlich gerne nach – alleine schon, weil der dunkelhaarige Herr so nett grinst. Oder liegt's vielleicht doch am ebenfalls anwesenden Schlägertrupp? Egal!

Mein Respekt, Herr Räuber!

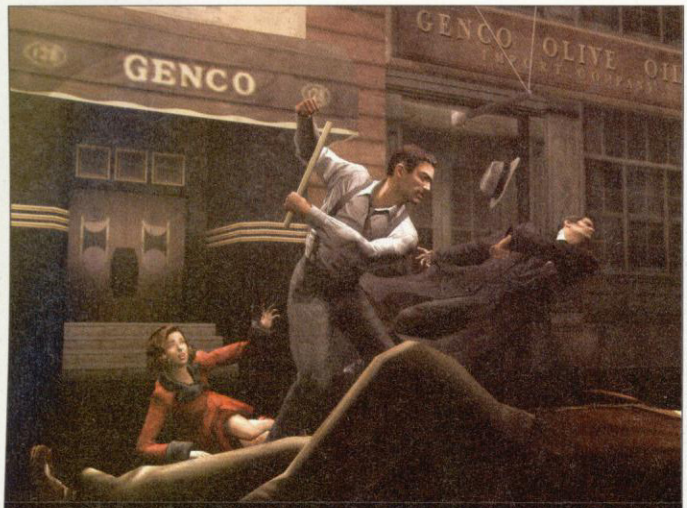
Zum Glück steckte hinter der südländisch-charmanten Einladung ein äußerst ehrenhafter Grund: Electronic Arts zimmert nämlich derzeit an einer PC-Umsetzung von **Der Pate**. Nicht die schlechteste Wahl, schließlich gilt Francis Ford Coppolas Unterweltepos als anerkanntes Zelluloid-Meisterwerk. Und was schmiedet der weltgrößte Spielefabrikant aus seinem kriminell heißen Lizenzeisen? Richtig geraten, einen **GTA**-Verschnitt mit kräftiger Italo-Schlagseite: Über virtuelle Straßen tuckern, rabiate Bleipusten schwingen und andauernd Gesetze brechen – das ist der Stoff, aus dem die Gangsterträume sind.

Weil die Herren Mafiosi jedoch nach einem strengen Ehrenkodex leben, ist anarchisches Gehabe kein Allheilmittel. Nur wer in Würde gaunert, steigt letztendlich zum omnipotenten Banditenboss auf. Das Entwicklerteam trägt diesem Aspekt mit einer komplexen Programmroutine Rechnung: Murksen Sie etwa blindlings Zivilisten ab, verliert Ihr virtueller Spitzbube bei den eigenen Leuten an Reputation – mehr als ein Tellerwäscher-Job in Giovannis Bistro ist dann nicht mehr drin. Also spielen clevere Sofa-Sizilianer lieber geschickt auf der Klaviatur des Verbrechens: Arme Metzger lassen sich schließlich auch mit gestrengen Worten und ein paar Drohgebärden zur Schutzgeldzahlung überreden – oder im Mafia-Jargon ausgedrückt: Ein toter Kunde ist ein schlechter Kunde.

Ich heirate eine Familie

Dummerweise mischen im New York der 40er-Jahre auch konkurrierende Klans mit: Insgesamt fünf Italo-Familien balgen sich um den authentisch inszenierten Software-Spielplatz. Um das eigene Hoheitsgebiet auszuweiten, schrecken die KI-Knilche vor nichts und niemandem zurück: Da werden Anschläge verübt, Richter bestochen und Waffenstillstände vereinbart – quasi Schach mit lebendigen Figuren. Apropos Figuren: Ihr Alter Ego kommt nicht mit vorgegebener Visage daher, sondern lässt sich Ihren Wünschen anpassen. Hätten Sie gerne einen grimmigen Vollbart-Träger mit Riesenbizeps? Oder darf's der fies dreinblickende Schmalhans mit Glatze sein? Das Verbrechen hat hier viele Gesichter.

Doch egal, wie Ihr Polygon-Pate aussieht, letztlich zählen nur seine schmutzigen Taten. Und Optionen zur kriminellen Entfaltung gibt's hier mehr als genug! Damit Sie keine Mobster-Möglichkeit verpassen, zeigt eine übersichtliche Stadtkarte stets sämtliche Missionen an. Das sündige Sortiment reicht von Attentaten auf feindliche Gangsterbosse über spektakuläre Banküberfälle bis hin zu Verfolgungsjagden. Letztere sollen laut EA zwar nur etwa ein Fünftel des Spielverlaufs ausmachen, glänzen aber durch ihre rasante Inszenierung:



Männer der Tat: Wenn mal keine Wumme zur Hand ist, klopfen sich waschechte Mafia-Brüder halt per Knüppel die Birne weich.



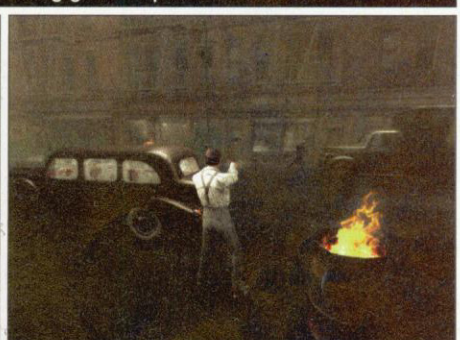
Sightseeing im digitalisierten New York: Architektonische Highlights wie das Empire State Building gibt's an jeder Straßenecke.



Die Qual der Wahl: Wollen Sie lieber Ihre Freundin loswerden oder doch den Hutträger?



Wo **Blut gespuckt** wird, ist die USK nicht weit: Das Spiel richtet sich an Erwachene.



Aus der Hüfte: Die Ballereien sehen noch arg undynamisch aus – bitte nachbessern, EA!

Mal hocken Sie hinterm Steuer und rammen einen flüchtenden Oldtimer, mal servieren Sie als Bordschütze blaue Bohnen aus dem Beifahrerfenster.

Schicksalhafte Begegnungen

Um auch Auswendigkenner der Leinwandvorlage zu überraschen, setzt EA auf einen alternativen Handlungsstrang. So folgen Sie nicht stur den bereits durchgekauten Ereignissen, sondern erleben das Gangstertreiben aus einem anderen Blickwinkel. An den Story-Grundfesten wird jedoch keinesfalls gerüttelt: Sonny Corleone stirbt einen grausamen Tod, Mister Woltz bekommt einen Pferdekopf geliefert, und Chauffeur Paulie erlebt seine letzte Fahrt ins Weizenfeld – freuen Sie sich auf eine detailgetreue Reproduktion dieser äußerst denkwürdigen Filmmomente.

Weil's bei Vivendis **Chronicles of Riddick** so imposant funktioniert hat, wird auch **Der Pate** mit waschechten Hollywood-Größen besetzt. Aber keine Sorge: Vin Diesel und seine drei Gesichtsausdrücke gehören dieses Mal nicht zum Aufgebot. Vielmehr verpflichtete Electronic Arts gestandene Mimen, die extra fürs Spiel noch mal in ihre Mafia-Rolle schlüpfen: James Caan (als Santino »Sonny« Corleone) und Robert Duvall (als Tom Hagen) bilden die Speerspitze eines veritablen Staraufgebots. Auch der inzwischen verstorbene Marlon Brando nahm kurz vor seinem Tod noch einige (schlechte) Sprachsamples auf.

Das große Rätselraten

Ob all dieser cineastische Firlefanz tatsächlich fruchtet, weiß allerdings nur der Gangstergott. Was Electronic Arts uns in einem stilechten New Yoreker Italo-Restaurant präsentierte, waren nur sekundenkurze, wenig aussagekräftige Spielszenen. Selbst die anwesenden Schauspieler konnten sich angesichts der Mini-Filmchen kein Bild machen: »Warum zeigen die nichts Zusammenhängendes?«, sprach der nervös grinsende Mister Caan und schlenderte zurück in den feucht-fröhlichen VIP-Bereich. Eine »Hit oder Flop«-Prognose wäre zum jetzigen Zeitpunkt also frei erfunden – genau wie die Einleitung dieses Artikels.

Thorsten Küchler

FACELIFTING AUF DIE DIGITALE ART

Noch mal so richtig jung aussehen und nebenbei Geld verdienen? Da können eitle Star-Schauspieler natürlich nicht widerstehen. Ergo ließen sich **Robert Duvall**, **Marlon Brando** und **James Caan** von Electronic Arts zum Gesichter-Scan ins Entwicklerstudio bitten. Das Ergebnis: Hochauflösende Texturvisagen mit erstaunlicher Ähnlichkeit zum Original. An den vergleichsweise mageren Animationen muss EA aber noch arbeiten, sonst geht die Illusion flöten.



Robert Duvall als **Tom Hagen**



Marlon Brando als **Vito Corleone**



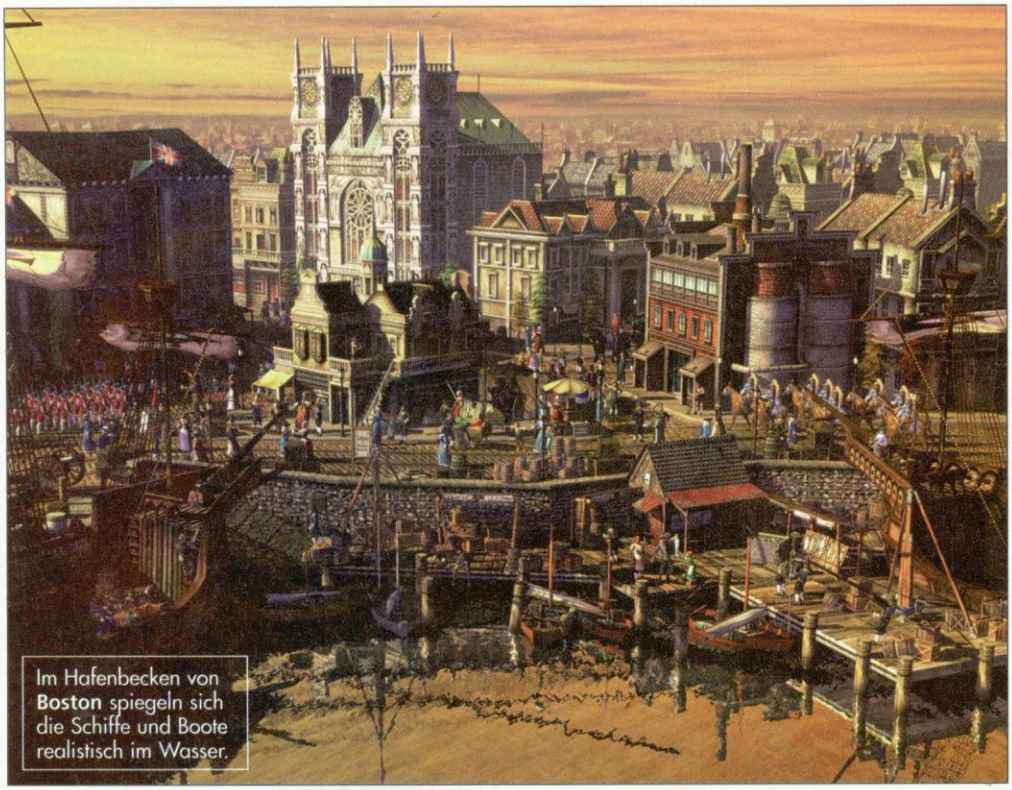
James Caan als **Sonny Corleone**

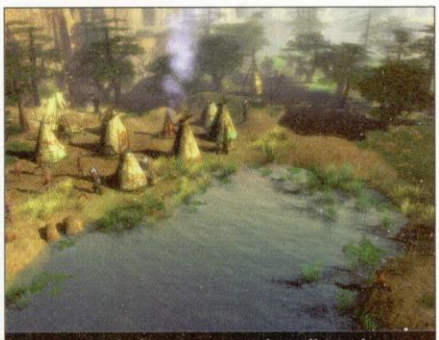
DER PATE

Genre	Actionspiel
Entwickler	Electronic Arts
Version	Präsentation
Termin	November 2005
Einschätzung	noch nicht möglich

Thorsten Küchler:

»Der weltgrößte Publisher schnappt sich den weltbekanntesten Gangsterfilm und macht daraus den weltbesten Actiontitel? Schön wär's! Bislang sieht es eher so aus, als ob EA vor lauter Lizenz und Schauspielern vergessen hat, am Spiel zu arbeiten. Nicht falsch verstehen: Der Pate besitzt durchaus das Potenzial zum Riesenknüller, aber bis dahin liegt noch eine Menge Arbeit vor den Entwicklern.«


Im Hafenbecken von **Boston** spiegeln sich die Schiffe und Boote realistisch im Wasser.


Franzosen haben einen Verhandlungsbonus bei Gesprächen mit den **Indianern**.


Durch die Physik-Engine können Sie **Höhenunterschiede** taktisch ausnutzen.

AGE OF EMPIRES 3

Eine der **erfolgreichsten Strategiespiel-Serien geht in die dritte Runde**. Viel haben die Entwickler noch nicht verraten und bisher nur wenige Bilder gezeigt. Wir fassen für Sie alle Infos zusammen.

Um das Spielprinzip von **Age of Empires 3** zu beschreiben, müssen wir nicht großartig in die Zukunft blicken. Denn die Idee, ein Strategiespiel in der historischen Zeit der Kolonialisierung Amerikas anzusiedeln, gab es bereits vor über zehn Jahren. Damals erschien **Colonization**, ein Werk von Designer-Legende Sid Meier (**Pirates!**). In dem Strategiespiel schlüpfen Sie in die Rolle eines Kolonieverwalters, der zunächst sein Territorium in der neuen Welt sichert und ausbaut. Den Höhepunkt gab es am Ende des Spiels: Dann nämlich erklären Sie dem Mutterland den Krieg und kämpfen um die Unabhängigkeit der geschaffenen Kolonie. Während des Spiels waren Diplomatie und Handel von entscheidender Bedeutung.

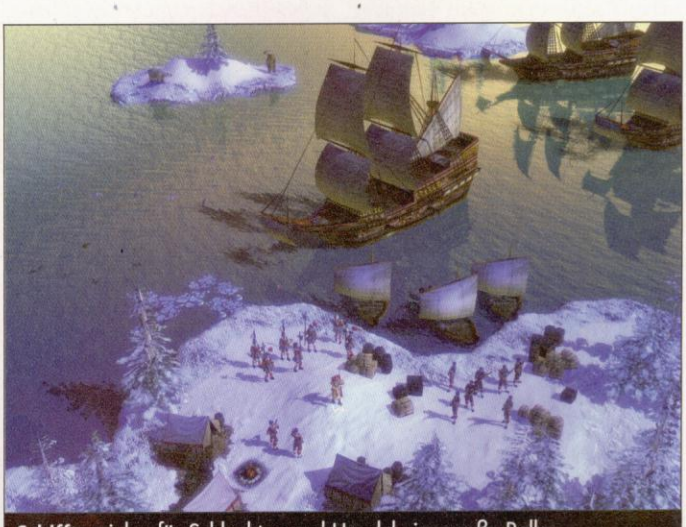
Diese Zusammenfassung trifft auf **Age of Empires 3** ebenfalls zu – zumindest im Groben. Nachdem in Teil zwei das Mittelalter dran war, setzt der dritte Part mit der Entdeckung Amerikas die Geschichte fort. Wir haben uns die ersten Bilder zum Spiel angesehen und zusammen mit den vorhandenen Infos für Sie die Hintergründe zusammengefasst.

Land in Sicht!

In **Age of Empires 3** sind wir in der Neuen Welt unterwegs. Das Spiel soll einen Zeitraum von ungefähr 300 Jahren umfassen. Start ist die Entdeckung Amerikas 1492, Endpunkt der Beginn der Industrialisierung und des Imperialismus – also im 19. Jahrhundert. Wir gehen davon aus, dass die Entwickler zum Beispiel den 4. Juli 1776 (Tag der amerikanischen Unabhängigkeitserklärung) als großen Höhepunkt in die Story einbauen.

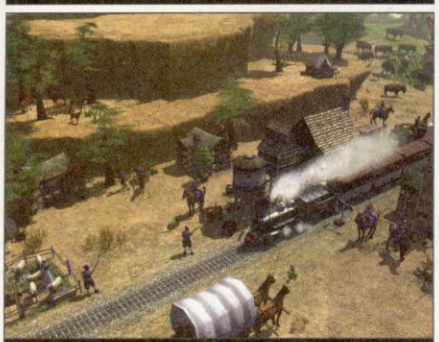
In den Jahren des 16. Jahrhunderts errichteten vor allem Spanier und Portugiesen Kolonien in der Neuen Welt. Ab circa 1600 siedelten sich


Büffelherden bringen Nahrungsnachschub für die Indianer.


Schiffe spielen für Schlachten und Handel eine große Rolle.



Nachts gehen in den Städten die Lichter an – spielerisch hat das keinen Einfluss.



Die transkontinentale **Eisenbahn** wird ebenfalls ein Thema der Kampagne sein.



Kanonen kommen nun auch abseits von Belagerungen zum Einsatz.

auch Engländer, Franzosen und Holländer vor allem in der Karibik und Nordamerika an. Bisher sind allerdings nur drei von acht Völkern bestätigt: Engländer, Franzosen und Spanier sind auf jeden Fall mit dabei. Wir tippen unter anderem auf die Portugiesen, Deutsche und Niederländer als weitere Nationen.

In der Einzelspieler-Kampagne soll es um eine schottische Familie gehen, die ihr Glück in Übersee sucht. Die bricht bereits um 1500 in Europa auf. Anschließend geht's ähnlich wie in **Colonization** darum, eine florierende Kolonie aufzubauen, das Territorium zu vergrößern und schließlich die Unabhängigkeit auszurufen. Den genauen Weg dahin haben die Entwickler noch nicht verraten.

Folgt dem Anführer

Ganz in der Tradition aktueller Echtzeit-Strategiespiele soll es auch in **Age of Empires 3** Helden auf dem Schlachtfeld geben. Die meisten davon sind Mitglieder der schottischen Familie Black, die Sie durch die Solokampagne begleiten. Allerdings erwarten wir, dass auch einige wichtige Persönlichkeiten aus dieser geschichtlichen Periode auftauchen. Denkbar sind zum Beispiel Konquistadoren wie Alonzo Pizzaro oder Hernado Cortez.

Diese Spekulation erlauben wir uns vor allem deshalb, weil die Entwickler bereits angekündigt haben, dass unter anderem die Konflikte zwischen den Eroberern und den Ureinwohnern Amerikas eine tragende Rolle spielen. Die Feldzüge der Spanier gegen die Azteken und Inka könnten also ebenso eine Kulisse der Schlachten sein wie die blutigen Kämpfe zwischen Amerikanern und Indianern. Dann stehen sicher Figuren wie General Custer oder Häuptling Sitting Bull auf dem Schlachtfeld.

Fortschritt durch Technik

An den neuen Fronten sind andere Taktiken notwendig als im Kampf der Ritter auf ihren Streitrössern. Allerdings führt Sie **Age of Empires 3** langsam an die Änderungen heran. Die Feldzüge starten jeweils mit Pikenieren und Bogenschützen. Mit der Erfindung des Schießpulvers haben die Flitzebögen aber relativ schnell ausgedient. Stattdessen bewaffnen Sie die Truppen mit Musketen. Neben Gewehrträgern reiten Kavalleristen mit leichter Rüstung und Schwertern in die Schlacht. Außerdem rollen Sie Kanonen nun nicht mehr ausschließlich für Belagerungen durch die Gegend. Die wendigen Ofenrohre bollern in die Soldatenreihen und sollen eine Schneise für die anschließenden Kavallerieangriffe schlagen. Mit dieser Taktik kämpfte man noch bis in die Zeit der französischen Revolution.

Damit sich die Parteien im Spiel unterschiedlich steuern, bekommt jede Fraktion mindestens eine Spezialeinheit. Die Engländer schicken zum Beispiel die legendären Rotröcke in die Kämpfe. Diese Musketiere gelten als Meister des Fernkampfs und richten mehr Schaden an als die Kollegen



Rohstoffe sind Nahrung, Geld und Holz. Die **Mühle** verarbeitet Getreide.



Bei **Treibjagden** frischen die Siedler die Nahrungsmittelvorräte auf.

der anderen Europäer. Als Ausgleich kommandieren Spanier den Redolero, einen Schwertkämpfer zu Pferd, der schnell ist und einiges aushält.

Wirtschaftswunder

Im Gegensatz zur aktuellen Konkurrenz im Strategiegenre vereinfachen die Entwickler das Wirtschaftssystem nicht. Es soll mindestens drei Rohstoffe geben: Holz, Nahrung und Gold. Zusätzlich kündigen die Entwickler noch einige Überraschungen an. Möglich wären zum Beispiel Rohstofflieferungen aus dem Mutterland, wie es sie auch schon in **Colonization** gab. Dazu passt die Ankündigung, dass die Spanier zum Beispiel mehr Unterstützung aus der europäischen Heimat erhalten als andere Eroberer. Ebenso kann es sich um regelmäßige Verstärkungstruppen handeln, die in Abständen in der Kolonie landen.

Zusätzlich zur Rohstoffverwaltung müssen Sie sich um Diplomatie kümmern. Immerhin macht ein Verbündeter weniger Stress als ein widerspenstiger Kriegsgegner. Deshalb bieten sich etwa Verhandlungen mit den Indianern an. Hier liegt die besondere Stärke der Franzosen, die (historisch korrekt) leichter mit den Naturvölkern verhandeln und Bündnisse eingehen. Dadurch stoppen Sie etwa Hinterhalte auf Versorgungskonvois.



Am **Marktplatz** in der Stadt schlagen wir wichtige Waren um und kaufen benötigte Handelsgüter ein.

Age of Augenweide

Grafisch machen die Bilder einen überragenden Eindruck. Wenn man bedenkt, dass der Status von **Age of Empires 3** bereits »feature complete« (fertig bis aufs Balancing und Debuggen) sein soll, dann wird sich daran wohl auch nicht mehr viel ändern. Die exzellente Optik basiert auf der so genannten »Bang!«-Engine. Die haben die Entwickler auf dem Grundgerüst der **Age of Mythology**-Grafik neu programmiert. Das Ergebnis kann sich sehen lassen und unterstützt unter anderem neuste DirectX-Effekte und Shader-Model 3.0. Dadurch wirken vor allem die Wasseroberflächen realistisch. Die großen Schiffe spiegeln sich auf der gekräuselten Oberfläche in detaillierten Reflexionen. Obendrein werfen Objekte nicht nur Schatten in der Umgebung, sondern auch auf sich selbst (Self-Shadowing). Als besonderer Clou werkelt im Hintergrund die **Havok 2**-Physik-Engine. Dadurch kippen zum Beispiel einstürzende Gebäude realistisch um, und Kanonenkugeln schleudern beim Einschlag Infanteristen durch die Luft.

In den Partien sollen große Armeen aufeinander prallen. Damit das auch funktioniert, heben die Entwickler das Bevölkerungslimit drastisch an. Welche Hardware Sie brauchen, um die tolle Grafik auf den Screenshots auch in einer laufenden Netzwerkpartie mit acht Teilnehmern und deren jeweils 500 Mann starken Armeen zu erleben, haben die Entwickler aber noch nicht verraten.

Patrick Hartmann



Im Indianergebiet kommt es immer wieder zu Überfällen auf **Siedlertrecks**.

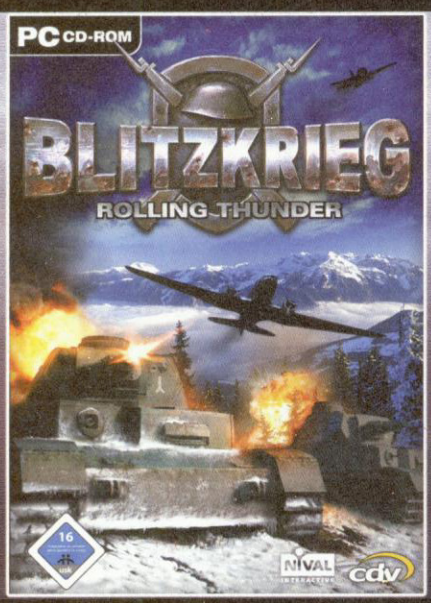
AGE OF EMPIRES 3

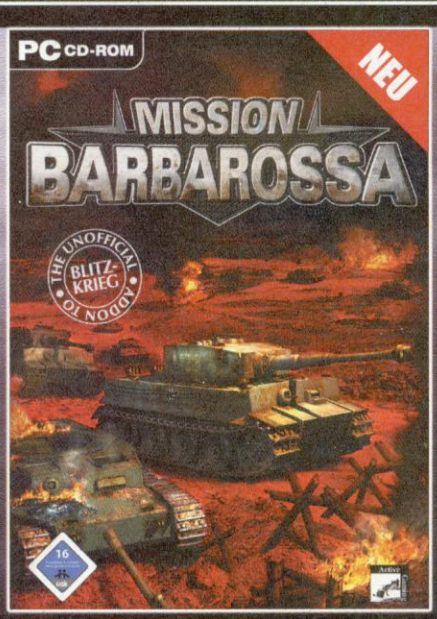
Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Ensemble Studios
Version	–
Termin	Ende 2005
Einschätzung	noch nicht möglich

Patrick Hartmann:

»Die ersten Bilder sehen wirklich beeindruckend aus. Das macht Hoffnung darauf, dass mit dem nächsten Teil der Age-of-Empires-Reihe das Strategie-Genre wieder einen Sprung nach vorne macht. Allerdings müssen die Entwickler erst noch beweisen, dass diese Grafikpracht auch flüssig auf kleinen Rechnern oder bei Internet-Duellen läuft. Denn das wage ich mal sehr stark zu bezweifeln.«

Endlich wieder
Nachschub
für Ihre Truppen.







BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER
Die 2. offizielle Fortsetzung des RTS-Hits Blitzkrieg sorgt für noch mehr Spielspaß!
Mehr Infos: www.blitzkrieg.de

MISSION BARBAROSSA
BK-Mod mit 11 dramatischen Missionen. Der Geheimtipp für erfahrene BK-Spieler.
Mehr Infos: www.cdv.de

HIDDEN STROKE II
Lange erwartet und jetzt endlich da! Über 760 Einheiten und 500 Gebäude.
Mehr Infos: www.hiddenstroke2.de

Ab sofort zum Knallerpreis:

NUR **14,99 €**/Stk.*

* Unverbindliche Preisempfehlung

(C) 2005 CDV Software Entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. Angebot freibleibend. Irrtum und Druckfehler vorbehalten. WWW.CDV.DE Tel. 0721/97224-0

BET ON SOLDIER

Keinen Bock mehr auf getürkte Fußballwetten? Der Gottschalk könnte seine Glitzeranzüge mal langsam einmotten? **Dann wetten Sie doch auf sich selbst!** Genauer gesagt: auf Ihr Talent als Shooter-Spieler.

Wofür retten Action-Fans eigentlich ständig die Welt? Für einen Eintrag in der Highscore-Tabelle, den schönen Render-Abspann oder die Prinzessin am Ende? Geht es nach den französischen Entwicklern von Kylotonn (**Ironstorm**), wird demnächst schlicht für Geld geballert. Bei **Bet on Soldier** duellieren sich Shooter-Spieler als Science-Fiction-Söldner in gigantischen offenen Arenen. Den Siegern winken taffe Körperpanzer, Wummen mit mehr Wumms und computergesteuerte Unterstützer. PC PowerPlay konnte sich anhand einer sehr frühen spielbaren Version ein Bild davon machen, wie das funktionieren soll: Wie eine Mischung aus **Unreal Tournament 2005** und **Counter-Strike: Source**.

Kleinvieh macht auch Mist

So ganz genau weiß niemand mehr, warum gekämpft wird. Der Krieg tobt seit 80 Jahren, und längst wurden die Soldaten gegen Söldner ausgewechselt. Die treten nun in einer weltweit erfolgreichen Fernsehshow allabendlich gegeneinander an, ähnlich den Profi-Wrestlern heutiger Tage. Die besten Kämpfer sind zu millionenschweren Stars avanciert, deren Wert an der Börse bestimmt wird. Von solchem Ruhm kann der Spieler nur träumen – er betritt den Zirkus in der Amateurliga. Schlecht ausgerüstet muss sich der Neuling seine ersten Sporen im Akkord verdienen: indem er andere Frischlinge gleich haufenweise über denselbigen schießt.



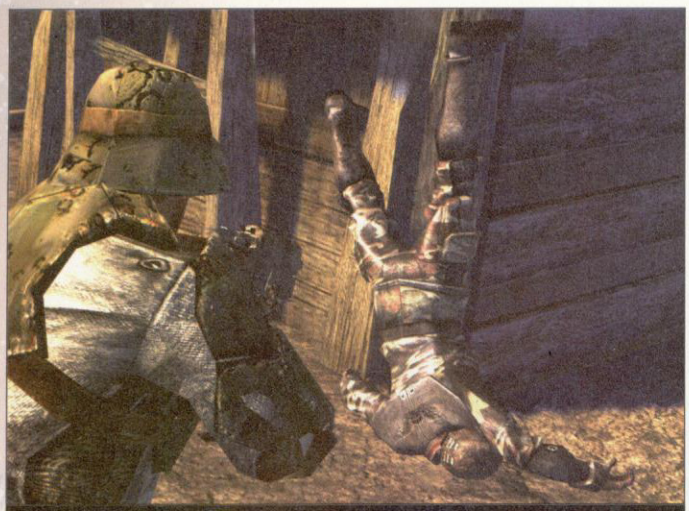
Die **Gatling-Gun** punktet mit enorm hoher Feuerrate. Aber fragen Sie uns nicht, wohin der Kerl zielt.



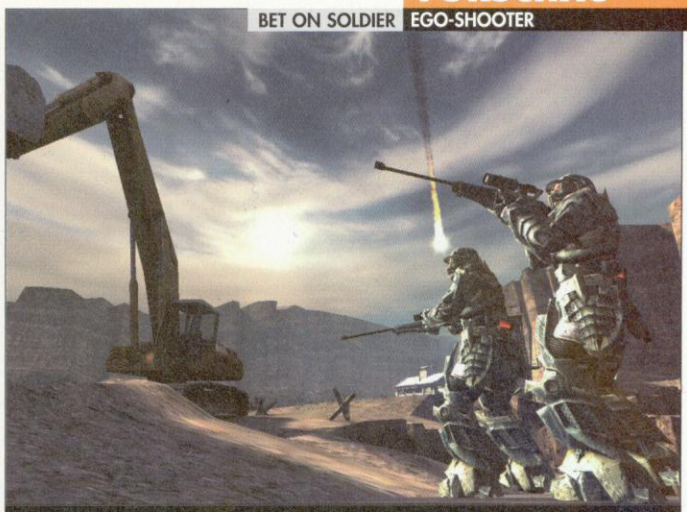
Der **Schild** bietet Schutz, kann aber nur zusammen mit Kleinkaliberpistolen verwendet werden.



Hübsche Licht- und **Schattenspiele** sind ein Pluspunkt der selbst gemachten Grafik-Engine.



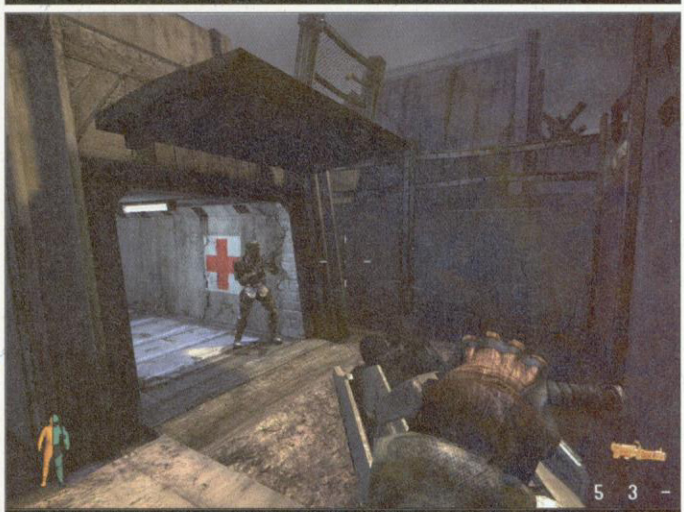
Da legst di nieder – UTs **Ragdoll**-System bringt gelenkige Pixel-Leichen.



Scharfschützengewehre dürfen im Waffenarsenal nicht fehlen.



Neben Waffen können Sie sich auch **Teamkameraden** »kaufen«.



Medikits gibt es nicht, stattdessen solche Lade- und **Reparaturstationen**.

Licht, Kamera, Action!

Es stehen sich immer zwei Teams gegenüber. Die wenigen Stars werden von Dutzenden Namenlosen begleitet – kaum mehr als Kanonenfutter. Die meisten Kollegen agieren auf eigene Faust. Mit etwas Kleingeld lassen sich aber bis zu zwölf Mitstreiter anheuern, die dem Spieler folgen und auf einfache Kommandos wie »Vorrücken!« hören. Worauf es genau vorzurücken gilt, ist noch nicht endgülig geklärt. Wahrscheinlich ist, dass Standard-Spielmodi wie Flaggenerobe-rung und Deathmatch mit Skript-Ereignissen aufgepeppt werden.

Kleinvieh macht zwar auch Mist, richtig Kohle scheffelt der Gladiator allerdings nur, wenn er sich auf ein Duell mit den Großmeistern einlässt. Vor jedem Gefecht kann man einen gewissen Betrag auf einen der gegnerischen Anführer setzen. Je stärker der Rivale, desto besser die Quoten. Wenn es dann zur Konfrontation kommt, wird **Bet on Soldier** zur Fernsehshow: Ein Moderator stellt die Kontrahenten vor, kommentiert Manöver und Treffer. Klar, dass die Promisöldner ganz andere Tricks draufhaben als ihre unbekannten Geschwister und sich besseres Equipment leisten können.

Einmal die Panzerplatte für Tisch 17, bitte!

Satte 40 Waffen soll es bei **Bet on Soldier** geben, alle mit zwei Feuermodi ausgestattet. Einige konnten wir bereits in Augenschein nehmen. Etwa den Granatwerfer, der entweder eine präzise, aber langsame Rakete abfeuert oder eine Granate im hohen Bogen auch über Hindernisse schleudert. Weiter im Angebot: Gatlingkanone, Sturmgewehr und Schnellfeuerpistole. Größtenteils Standard, abgesehen vielleicht vom stählernen Schutzschild, hinter dem der Schütze Deckung nehmen und gleichzeitig feuern kann.

Interessanter ist da schon das Rüstungssystem: Bei **Bet on Soldier** tragen die Kämpfer allesamt schussfeste Körperpanzerung. Abhängig von der Waffe halten die Panzerplatten selbst direkte Treffer aus. Erst wenn sich der Schutzmantel mit einem spektakulären Splitterregen verabschiedet, sind die Soldaten verwundbar. Allerdings auch nur an der getroffenen Stelle – exaktes Zielen bringt also mehr als Dauerfeuer. Ein Taktik-Shooter wird **Bet on Soldier** dennoch nicht. Spielgeschwindigkeit und Frag-Frequenz liegen in der aktuellen Version in etwa gleichauf mit **UT 2004**.

Start your engines

Vom Nachfolger **UT 2006** hat **Bet on Soldier** auch etwas, nämlich die Physik-Engine. Die sorgt beispielsweise dafür, dass die Gegner bei Treffern effektvoll zurückgeschleudert oder von Explosionen durch die Luft gewirbelt werden. Außerdem handhabt die UT-Technik die Vehikel-Physik, wenn die Gladiatoren gelegentlich in Kampfrobotern Platz nehmen. Eine weitere Lizenz-Engine liefert die Künstliche Intelligenz: die Render-AI aus dem Renderware-Baukasten. Die soll vor allem dadurch punkten, dass sie die beiden Mannschaften in kleine, unabhängige Feuerteams à fünf Mann aufteilt, die jeweils von einem Sub-Commander befehligt werden. Diese Einheiten rücken immer gemeinsam vor, sichern nach allen Seiten ab und geben sich gegenseitig Deckung.

Eisberg voraus

Selbst gemacht haben die Entwickler aus Paris die Grafik-Engine, die wirklich eindrucksvolle Landschaften auf den Schirm pinselt. Vier Landstriche haben sich die Leveldesigner für die Arenen ausgesucht: in Europa, Kuba, den USA mit Alaska. Vor allem letzterer hatte es uns bei der Vorführung angetan. In der Schneewüste liegt ein gigantischer gestrandeter Öltanker, der sich sogar betreten lässt. Eine andere Map umreißt eine wüste Tagebau-Anlage, in der alte Gerüste und Bagger vor sich hin rosten. Alles in allem macht **Bet on Soldier** grafisch einen recht guten Eindruck. Ob das Spieldesign mithalten kann, hoffen wir in zwei Monaten herauszufinden. Dann erwarten wir eine komplett spielbare Vorabversion.

Rüdiger Steidle

BET ON SOLDIER

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Kylotonn
Version	Pre-Alpha
Termin	Sommer 2005
Einschätzung	noch nicht möglich

Rüdiger Steidle:

»Da sich Bet on Soldier noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, lassen sich über die spielerischen Qualitäten noch keine Aussagen treffen. Weder ist genau entschieden, wie das Missionsdesign aussehen wird, noch konnten wir uns in den Zweikampf-Modus stürzen. Aber: Die Idee, das UT-Spielprinzip um Duelle mit Bossgegnern und Waffenkauf à la Counter-Strike zu erweitern, ist definitiv viel versprechend.«



Mit mächtigen **Zaubersprüchen** treiben wir den Teufel aus. Vorausgesetzt, wir schaffen rechtzeitig die passende Tastenkombination.

CONSTANTINE

Der liebe Gott ist auch nicht mehr das, was er mal war. Statt sich um seine Schäfchen zu sorgen, wettet er lieber mit dem Teufel um ihre Seelen. Im Spiel zur **düsteren Comic-Verfilmung** dürfen Sie's ausbaden.

John Constantine hat seit seiner Geburt die Fähigkeit, einen Blick hinter die friedliche Fassade unserer Realität zu werfen. Die Hölle ist nichts anderes als eine Parallelwelt, in der apokalyptische Zustände herrschen und zahlreiche Dämonen sich um verlorene Seelen balgen. Von Zeit zu Zeit werden Menschen von den Teufelsdienern besessen und verwandeln sich in so genannte Halbwesen. Kein Problem für Constantine: Der Berufs-Exorzist macht dank sehr weltlicher Waffen kurzen Prozess mit den Ausgeburten der Hölle. Dumm nur, dass Satan seine Kreaturen neuerdings auch außerhalb des Fegefeuers auf die Menschheit loslässt. Im Film (Start: 17. Februar) muss Keanu Reeves die Dämonen rösten, im Spiel übernehmen Sie diese Aufgabe.

Heiliger Strohsack

Constantine spielt sich wie ein klassischer Shooter aus der Verfolgerperspektive. Hinter klerikalen Bezeichnungen wie »Kreuziger« und »Heiliges Gewehr« verbergen sich nichts anderes als Nailgun beziehungsweise Schrotflinte. Ebenfalls zum Einsatz kommen Standards wie Flammenwerfer und Granaten. Statt mit Sprengstoff sind Letztere mit einem ordentlichen Schuss Weihwasser gefüllt. Sollte uns trotz dieser Waffen ein Dämon zu nahe kommen, lassen wir einfach Fäuste und Füße sprechen – diese waren in unserer Preview-Version eine gute Alternative zum schweren Kaliber und setzten gleich reihenweise Gegner schachmatt.

Ein echter Exorzist hat natürlich auch ein paar Zaubersprüche auf Lager, deren Anzahl wir im Spiel nach und nach aufstocken können. Innerhalb eines großzügigen Zeitlimits aktivieren wir die magischen Waffen mit einer Tastenkombination der Sorte »rechts«, »links«, »oben«, »unten«. Unterdessen verlangsamt eine Zeitlupe das Geschehen, die nur durch einen Gegnertreffer unterbrochen wird. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Mit dem Sturmkrähe-Zauber befördern wir per Blitzschlag mehrere Gegner auf einmal ins Jenseits, »Hunger« beschwört einen Schwarm gefräßiger Fliegen, der sich auf die Widersacher stürzt, und der jederzeit aktivierbare »Wahrheitsblick« deckt versteckte Hinweise und Zugänge in den Levels auf. Bei Letzterem wechselt das Spiel übrigens automatisch aus der Verfolgersicht in die Ego-Perspektive.

Satanische Schießbudenfiguren

Das Gegner-Repertoire besteht aus um sich schlagenden Dämonen. Feuerball schleudernden Dämonen. Geflügelten Dämonen. Rund 15 verschiedene Gegnerarten sind uns beim Spielen über den Weg gelaufen. Eine besonders fiese Art nistet sich in herumliegende Leichen ein und verwandelt sie in hirnlose Zombies. Haben wir den untoten Wirt erlegt, müssen wir uns auch um den Wurm kümmern, ansonsten schlüpft er flugs in den nächsten verfügbaren Körper. Bei vier Plagegeistern auf einmal kommt Hektik auf. Manche Gegner sind nur am Rücken oder am Kopf verletzbar – die Achillesfersen sind in den meisten Fällen aber deutlich zu erkennen.

Durch einen Druck auf die Leertaste vollzieht der Held eine 180-



Trotz seiner enormen Ausmaße hat der **Behemoth** keine Chance.



Hölle auf Erden: Das **Fegefeuer** ist ein apokalyptischer Horror-Trip.


Mit dem **Sturmkrähe-Zauber** halten wir mehrere Gegner in Schach.



Diese Untoten-Gruppe bekommt unser **Heiliges Gewehr** zu kosten.

Grad-Wende, die das Spiel so lange in Zeitlupe versetzt, bis wir von einem Gegner getroffen werden. Was cool aussieht, hat spielerisch keinen wirklichen Nutzen – auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad hielten sich die Angriffe aus dem Hinterhalt in deutlichen Grenzen. Besonders schlau verhalten sich die Biester ohnehin nicht. Da gehört die KI bis zum Release noch etwas aufpoliert. Für unfreiwillige Komik sorgte der ein oder andere Dämon, der uns durch die Wand verfolgen wollte, statt die ein Meter neben ihm befindliche Tür zu nehmen.

Einmal Hölle und zurück

Das Besondere an **Constantine** ist der an festgelegten Punkten stattfindende Wechsel in die Höllendimension. Die Entwickler nutzen das für fünf, sechs Rätsel. Kostprobe: Wir stehen in einem Raum vor einer verschlossenen Tür. An einem zufällig im selben Zimmer befindlichen Portal wechseln wir per Zauberspruch in die Hölle. Dort hat die just beschriebene Tür in der oberen Hälfte ein Loch, durch das wir hindurch kriechen könnten. Dank einer herumliegenden Wasserampulle (Wasser dient auch als Heilmittel) kommen wir wieder zurück in die normale Realität. Schwupps ein in der Ecke stehendes Wägelchen (in der Höllen-Dimension nur ein Steinklumpen) unter die Tür gerollt, wieder in die Hölle zurück gewechselt – und schon können wir durch das Loch hindurchkriechen. Weitere einfache Denksportaufgaben erfordern das Verschieben von Kisten, um bestimmte Schalter auszulösen. Jedoch sind Puzzles in der Minderzahl, **Constantine** setzt in erster Linie auf Action.

Springen verboten

Ein echter Störfaktor ist die eingeschränkt wirkende Spielfreiheit. Die sehr linearen Levels sind dabei noch nicht mal das Problem. Das Programm entscheidet, mit welchen Objekten interagiert werden darf und mit welchen nicht. Nehmen wir das eben beschriebene Rätsel: Zwar dürfen wir das Wägelchen verschieben, einen in der Ecke stehenden Sessel aber nicht. Außerdem ist selber Springen verboten: Wenn wir mit unserer Spielfigur auf einen Abgrund zusteuern, hüpfen wir automatisch im richtigen Moment herüber. Über welche Hindernisse wir klettern können, ist unabhängig von der Größe vorgegeben. Gleiches gilt übrigens für das Ducken. Sobald es nötig ist, zieht John selbständig den Kopf ein.

Gelungen hingegen ist die optische Präsentation der Höllendimension. Der grieselige Filter und die blutroten Farben schaffen einen deutlichen Kontrast zu den üblichen Shooter-Umgebungen. Das fällt insbesondere im direkten Vergleich auf: Waren wir eben noch in einer blitzblanken Museums-Lobby, fühlen wir uns jetzt wie ein Überlebender nach einem Atomkrieg. Ein infernalischer Wind bläst Autos und Felsbrocken durch die Luft, und der Himmel sieht aus, als wäre er mal eben durch einen Mixer mit roter Farbe gedreht worden.

Zahlreiche Rendersequenzen außerhalb der Spielgrafik sorgen für zusätzliche Atmosphäre. Die coolen Sprüche des desillusionierten und kettenrauchenden Antihelden Constantine lockern von Zeit zu Zeit das düstere Szenario auf. Eine nette Idee sind übrigens die in den Levels verstreuten Spielkarten, die diverse Bonusinhalte wie Schauspieler-Interviews zum gleichnamigen Film oder Artworks freischalten. Richtig mies ist die Synchronisation in unserer Version. Die unpassenden und gelangweilten Sprecher sind einfach nur nervig.

Simon Fistrich

CONSTANTINE

Genre	Actionspiel
Entwickler	Bits Studios
Version	Beta
Termin	2. Quartal 2005
Einschätzung	gut

Simon Fistrich:

»Trotz der eingeschränkten Spielfreiheit sorgt die straff erzählte Handlung für wenig Leerlauf. Kopfzerbrechen bereitet mir das Design vieler Levels. Wenn schon extrem linear, dann bitte auch aufregender. Ein neues Monsterchen hier und eine explodierende Wand dort sind heute nicht mehr zeitgemäß. Die Konkurrenz zeigt viel früher, wie man für einmalige Spielmomente sorgt.«



PROJECT: SNOWBLIND™

Ab 04. März 2005 erhältlich



CRYSTAL DYNAMICS

PC DVD ROM

XBOX

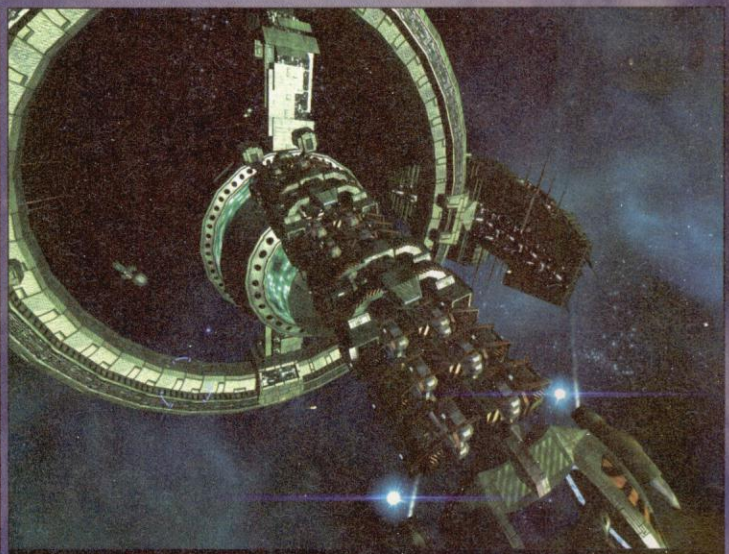
XBOX LIVE ONLINE ENABLED

PlayStation®2


www.projectsnowblind.de
eidos
www.eidos.com
Project: Snowblind (C) 2004 Eidos Inc. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos, Inc. Project: Snowblind, the Project: Snowblind logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are all trademarks of the Eidos Group of Companies. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



Solche **Stationen** sind die Dreh- und Angelpunkte im X-Universum.


Spezialschiffe wie dieser extralange Transporter sind versteckte **Boni**.


So sehen die neuen **Fabrikkomplexe** aus, die Zeit und Geld sparen.



Es muss nicht immer **friedlich** sein – wer will, greift alles und jeden an.

X2: DIE RÜCKKEHR

Ein bisschen Handeln und viel ballern – oder umgekehrt. **Wie Sie die Spiele der X-Reihe spielen, bleibt Ihnen überlassen.** Das gilt auch für die Erweiterung Die Rückkehr, die wir uns ausführlich angesehen haben.

Die deutsche Weltraumsimulation X2 steht für ein komplexes Handelssystem und spannende Dogfights in einem Universum, in dem der Spieler abseits der Story fast alles tun und lassen kann, was er will. X2 steht aber auch für lange Einarbeitungszeit, überfrachtete Menüs und eine kurze und in schlechten Zwischensequenzen erzählte Geschichte. Für das Addon **Die Rückkehr** (läuft übrigens nur zusammen mit dem Hauptprogramm) hat sich der deutsche Entwickler Egosoft vorgenommen, was sich so viele Entwickler vornehmen: Stärken ausbauen, Schwächen ausmerzen. Wie das im Fall von **X2: Die Rückkehr** aussehen soll, hat uns Egosoft-Chef Bernd Lehahn in einer ausführlichen Präsentation gezeigt.

Vorsichtige Gehversuche

»Einsteigerfreundlichkeit« heißt dabei das Zauberwort. Umfangreiche Tutorials erklären Grundsätzliches, und komplexe Auswahlmenüs für taktische Einstellungen werden zu Beginn vom Spieler ferngehalten. Das betrifft beispielsweise das »Spieler-Hauptquartier«. Eine Raumbasis, die man einmal errichten und fortan erweitern kann. Mit Hilfe dieser Basis lassen sich im fortgeschrittenen Spielverlauf besondere Taktiken für Gefechte mit mehreren Truppenverbänden ausarbeiten. Außerdem ist es möglich, alle Tastenkürzel nach eigenen Wünschen frei zu belegen.

Meister Röhrich

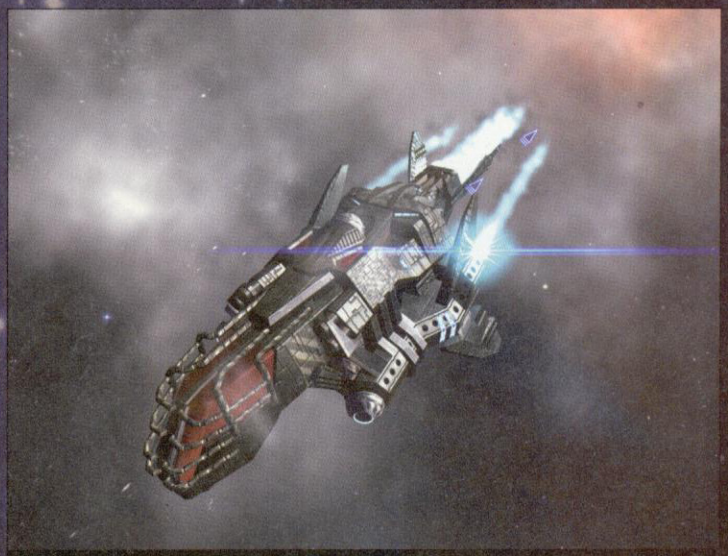
Ebenfalls einfacher gehalten: die Wirtschaft. Zwar pflanzen Sie wie in X2 Fabriken ins All, um ein eigenes Handelsimperium auf die Beine zu stellen. Allerdings funktioniert das im Addon mit wesentlich weniger Fitzelarbeit. Wenn Sie die hohe Investition nicht scheuen, dürfen Sie statt einzelner Fabriken nämlich über Röhrensysteme verbundene Industriekomplexe errichten. Bisher mussten Schiffe abgestellt werden, um beispielsweise Kohle von Minen zur Weiterverarbeitung zu transportieren. Die Röhrensysteme sparen somit auf lange Sicht nicht nur Geld, sondern auch Zeit. Außerdem laufen Sie nun nicht mehr Gefahr, dass Piraten alle Nase lang Ihre kostbaren Konvois überfallen.

Mehr zu tun

Der Aufstieg zum Industriemogul findet aber größtenteils außerhalb der Einzelspielerkampagne statt. Die wiederum soll im Addon wesentlich mehr hergeben als noch im Hauptprogramm. Drei bis vier mal so lang sollen Spieler der festgelegten Geschichte folgen, die diesmal nicht mehr mit Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt wird, sondern in vorberechneten Videosequenzen. Über deren Qualität



Vor allem in Dogfights kommen die **Grafik-Effekte** von X2 zur Geltung.



Die **Schiffsmodelle** sind wieder sehr detailreich und glaubwürdig gestaltet.



Hier erlebt der Spieler eine **Verfolgungsjagd** durch Häuserschluchten.



Im X-Universum kommt man über solche **Sprungtore** von A nach B.

können wir allerdings noch nicht urteilen – die Clips gab es bisher noch nicht zu sehen.

Die Kampagne soll aber nicht nur durch bessere Zwischensequenzen fesseln. Manche Missionen bestreiten Sie beispielsweise gar nicht im eigenen Schiff. Stattdessen sitzen Sie am Geschütz eines kleineren Raumers, der durch die Straßenschluchten einer futuristischen Metropole brettert, und nehmen Angreifer aufs Korn.

Spannung mit Skripts

Das Universum entwickelt sich natürlich auch ohne Ihr Zutun fortwährend weiter. Über das aktuelle Geschehen können Sie sich auf größeren Stationen informieren – dort gibt es zahlreiche Infoterminals, an denen sich eine Art Tageszeitung abrufen lässt. So erfahren Sie beispielsweise von einem Grenzkonflikt zweier verfeindeter Alienrassen. Begeben Sie sich dann zum Ort des Geschehens, werden Sie Zeuge einer großen Schlacht. In die können Sie auch mit Aufträgen eingreifen, die nur in diesem Gebiet und nur zu diesem Zeitpunkt verfügbar sind. Möglich ist beispielsweise, dass Sie im Auftrag einer Partei den Feinden die Stromversorgung kappen oder nach Ende der Scharmützel mit dem Wiederaufbau der zerstörten Wirtschaft beginnen.

Während es in den Vorgängern wirtschaftlich immer und überall rund lief, sind bestimmte Quadranten nun stark geschwächt – beispielsweise durch größere Kriege. Danach kümmert sich zwar eine eigens programmierte KI selbstständig darum, alles wieder ins Lot zu bringen, aber das dauert eine ganze Weile. Sind aufmerksame Spieler schnell genug zur Stelle und beliefern entsprechende Regionen mit dringend benötigten Gütern, können sie sich hier eine goldene Nase verdienen. Wer nur wegen der Geschichte spielt, braucht sich darum nicht zu kümmern. So viel Freiheit ist lobenswert.

Freund und Feind

Diese Art der Handlungsfreiheit soll das Spiel auch nach Abschluss der Story noch interessant machen. Ob man als Pirat durchs All stromert, sich zum Multimillionär industrialisieren möchte oder als rechtschaffener Bürger das Gesetz verteidigt – dem Spieler stehen nahezu alle Möglichkeiten offen. Durch diese Handlungen sammelt man Sympathien und Antipathien. Verhält man sich einer Fraktion gegenüber so dufte, dass sie einen zum Knuddeln gern hat, gibt's Boni. Etwa Freundschaftspreise beim Einkauf neuer Waffensysteme oder weiterer Schiffe.

Ebenso kann man es sich mit den Völkern so richtig verscherzen. Von Beginn an unbeliebt sind Sie, wenn Sie als Vertreter der Khaak ins Spiel starten – besonders aggressive Aliens. Das können Sie in einem speziellen Szenario, das Sie in der Kampagne frei schalten. In anderen Szenarien dürfen Sie dann auch als waschechter Pirat oder in anderer Aliengestalt beginnen. Der Hauptgeschichte können Sie hier allerdings nicht folgen. Trotzdem eine nette Dreingabe, die vor allem jenen X2-Fans gefallen wird, die schon immer einmal als Alien durchs All sausen wollten.

David Bergmann

X2: DIE RÜCKKEHR

Video

y Genre	Weltraumsimulation
Entwickler	Egosoft
Version	Beta
Termin	2. Quartal 2005
Einschätzung	noch nicht möglich

David Bergmann:

»Die Rückkehr gefällt mir vor allem wegen der actionreicheren Missionen innerhalb der Kampagne. Wird die so spannend wie versprochen, besteht Hoffnung auf echtes Wing-Commander-Flair. Ansonsten bleibt das X-Universum, wie es war: riesengroß und vollgestopft mit Möglichkeiten. Ich freu' mich drauf.«



Belagerungsschlachten führen Sie in Cossacks 2 immer wieder. **Hauptstädte** der ehemaligen Feinde liefern wertvolle Rohstoff-Boni, nachdem Sie die Metropolen eingenommen haben.



Auf dieser **Übersichtskarte** spielt sich die neue Einzelspielerkampagne ab.



Nur wer seine Truppen richtig **formiert** und aufstellt, hat Aussichten auf den Sieg.

COSSACKS 2

Cossacks 2 setzt wieder auf **Massenschlachten und historischen Kontext.** Wir stellen Ihnen die neue Einzelspielerkampagne und anderen Verbesserungen vor.

Fans von **Cossacks** müssen sich umstellen: Das Hauptaugenmerk der Einzelspielerkampagne des Nachfolgers liegt auf dem Modus »Battle for Europe«, und der hat mit Basenbau nichts zu tun. Ähnlich wie in **Rise of Nations** spielt man einen Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie. Das Ziel: Mit Franzosen, Briten, Österreichern, Preußen oder Ägyptern Europa beherrschen. Zu Beginn jeder Runde werden die Truppen auf einer Europa-Karte platziert. Man verstärkt die Verteidigung in bereits eroberten Regionen oder bereitet sich auf einen Angriff vor. Zahlungskräftige Feldherren handeln mit den Feinden Nichtangriffspakte und Allianzen aus.

Bei aller Taktiererei ist besonders wichtig, wo man seine Kommandeure platziert. Greift eine der anderen Parteien an, darf man nur dann in einer Echtzeit-Schlacht selbst verteidigen, wenn im attackierten Landstrich einer der Befehlshaber steht. Ansonsten bestimmt das Spiel den Ausgang des Scharmützels.

Motivierende Taktik

Setzen Sie hingegen selbst zum Angriff an, geht es immer in Echtzeit zur Sache. Aber eben ohne Basisbau – Ihnen und dem Feind stehen nur die Truppen zur Verfügung, die zuvor in die Region beordert wurden. Die gegnerischen Formationen auszuschalten, funktioniert grundsätzlich wie im Vorgänger. Allerdings müssen Sie diesmal auf die Moral der Truppen achten. Die wird durch Erfolge im Kampf gesteigert, sinkt aber, wenn große Teile einer Formation aufgerieben werden. Haben die Kämpfer schließlich jeglichen Funken Kampfeswillen verloren, treten sie den Rückzug an. Laufen sie dabei durch noch motivierte Formationen hindurch, haben auch die keine Lust mehr und ziehen von dannen.

Auch lange Märsche durch die Einöde drücken auf die Soldaten-Moral. Wer seine Streitmacht nicht auf Straßen reisen lässt, riskiert, gar nicht erst beim Feind anzukommen. Das macht bedachtes Vorrücken noch wichtiger als im ersten Teil.

Kleine Helferlein

Das Moral-System ist zwar jederzeit abschaltbar, kommt standardmäßig aber auch bei den Spielmodi »Skirmish« und »Battles« zum Einsatz. Letzterer besteht aus zehn vorgefertigten Schlachten – sechs davon sind historisch verbrieft, vier von den Entwicklern erdacht. Auch hier kann man im Verlauf der Schlacht keine weiteren Truppen ausbilden. Vor allem in solchen Gefechten sind diverse Verbesserungen an Interface und Steuerung nützlich. Um die Formationen werden zum Beispiel farbige Markierungen angezeigt, an denen sich ablesen lässt, ob die Soldaten nah genug am Gegner dran sind, um ihm kräftig einzuheizen. Oder ob man noch etwas mehr auf Tuchfühlung gehen sollte.

Ebenfalls neu: Mit dem Mausrad lassen sich Bewegungsorder in kleinen Schritten geben. Die Zielmarkierung wandert dann schrittweise nach vorne oder nach hinten, ohne dass man immer wieder klicken muss. Dadurch hat's der Spieler nicht nur einfacher – es wird auch leichter, Formationen intakt und am Leben zu halten. Das empfiehlt sich besonders in der Einzelspielerkampagne, denn hier sammeln die Untergebenen nicht nur Erfahrung, sondern werden auch von Schlacht zu Schlacht übernommen.

Zivilcourage

Den Skirmish-Modus spielen Sie wie die Kampagnen des Vorgängers. Basis hochziehen, Rohstoffe abbauen und eine Streitmacht ausbilden. Diesmal allerdings ohne vorher Bauern in die Kaserne schicken zu müssen, die dann zu Kämpfern werden. Es geht übrigens nicht ausschließlich darum, den gegnerischen Stützpunkt bis auf den letzten Backstein einzuäschern. Besetzen Sie alle auf den Karten verteilten strategisch wichtigen Punkte, gewinnen Sie ebenfalls. Solche Punkte sind beispielsweise kleine Dörfer. Die liefern nicht nur zusätzliche Rohstoffe und bringen Sie dem Sieg etwas näher, sondern bieten auch die Möglichkeit, ausgedünnte Formationen mit Dorfmilizen aufzufüllen.

Aufpoliert

Technisch erinnert **Cossacks 2** stark an den ersten Teil. Gebäude und Terrain wirken detaillierter, das Wasser plätschert kristallklar in Seen und Meeren und spiegelt Wolken oder Gebäude. Vor allem größere Städte wirken dank der hübsch modellierten Gebäude wie aus dem Bilderbuch. Bei den bis zu 64.000 Einheiten auf dem Bildschirm sieht das anders aus. Die zuckeln nach wie vor mit so wenigen Animationsphasen über die Karten, dass sich Napoleon im Grabe umdrehen würde. Vom Gezuckel sieht man allerdings nicht viel, wenn man die Ansicht herauszoomt. Das ist in **Cossacks 2** endlich möglich und sorgt in den Massenschlachten für weitaus bessere Übersicht. Und taktisch geführte Massenschlachten – davon hat **Cossacks 2** jede Menge.

David Bergmann

COSSACKS 2

Video

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	GSC Gameworld
Version	Präsentation
Termin	März 2005
Einschätzung	noch nicht möglich

David Bergmann:

»Cossacks 2 sieht zwar noch immer etwas bieder aus, überzeugt dagegen aber mit vielfältigen taktischen Möglichkeiten. Gerade das neu hinzugekommene Moral-System zwingt zum Nachdenken und bedachtem Vorgehen. Wer eine spannend inszenierte Story erwartet, ist bei der Cossacks-Reihe aber nach wie vor falsch.«

DEIN HANDY-TUNING



NEU und MEGACOOL: Hot Movies für Dein Handy!





1,99 Euro

Für alle Handys mit Video Support (H263), Siehe Deine Bedienungsanleitung

PERSONAL PICS JETZT FÜR

Für alle Handys mit Farbdisplay



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

GIGA-GEILE COLORED PIX

Für alle Handys mit Farbdisplay — Bitte im Handy WAP-PUSH aktivieren

Hot & Sexy









Kult-Mix















POWER-RINGTONES

Poly und Mono!

TOP-HITS
82569 Sweetest Poison
82568 Fuffies im Club
82567 Pop ya collar
82566 American Idiot
82565 Leaving New York
82564 My Boo
82562 Call On Me
82561 Enjoy the Silence 04
82560 Shake That!
82559 Here I Am
82558 She Will Be Loved
82557 Personal Jesus
82556 Symphonie
82555 Pump It Up
82554 Lust am Überleben
82547 Obsession
82546 Guilty
82544 These Words
82543 Willkommen
82542 Perfekte Welle
82541 Tell Me

CHART-BREAKER
82489 Holzmichl
82461 Dragostea din tei
82539 Aus & Vorbei
82538 How Come
82534 Space Taxi
82533 This is the World
82532 Everytime
82521 This Love
82522 Troy
82523 Forca
82524 Let's Get It Started
82525 La Promesse

DAS IST KULT

Neu bei uns
81168 James Bond
82316 Axel F
82531 Football s coming...
81173 Heidi
81155 We Are The Champ.
81862 Flipper
82060 USA Hymne
81032 Anton aus Tirol
82520 10 kleine Negerlein
82519 Alf
82516 Bugs Bunny

TV Klassiker
81166 Biene Maja
81865 Enterprise
81814 Miss Marple
81182 Die Maus

KINO
81164 Miss. Impossible
81809 Der Pate
82337 Charlie's Angels
81174 Das Boot
82510 Rocky
82342 Der dritte Mann
82473 Ghostbusters
82456 Batman

SERIE
81764 Das A-Team
82344 Sex And The City
82338 Jackass
82513 Heidi
82507 Bob der Baumeister
82341 Dallas

KULT
81653 Bacardi Feeling
81041 Deutsche Hymne
81819 Mana Mana
82472 New York
82497 Verdammt ich lieb...
82459 Highway to Hell
82458 Lambada
82457 It's Raining Men
82511 Relax
82509 YMCA

€3,99/Mon

Klingeltöne vorher anhören ?? Rufe an: 01908-56746

Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens Poly: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys

HANDY GAMES



Alle Games für:
Nokia 3100,3200,3300,6610,6600,6810, 6820,7200,7210,7250,7250i,7650, N-Gage,N-Gage CD
X = zusätzlich für:
Sharp Gx 10, GX 20,Motorola V525 Siemens CX 55,SonyEric. K700i,T610,
O = zusätzlich für:
Samsung E700,E800,E820,X460

Display-Clips



Für Alle Handys mit Farbdisplay



WAP: Über 100 Spiele für mehr als 200 Handytypen verfügbar - Für deinen Link sende SMS mit "GAME" an die 86677 (normale SMS-KOSTEN!!)

SO GEHT'S PER SMS:

Sende "PPA" und Bestell-Nr. an die
86688*
z.B. "PPA 42819" für PIX "Mein Land"

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag
Sende "START PPA" + Best.Nr. an die
87555**
z.B: "Start PPA 42098"
Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Fast 70% Rabatt

ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE

Sende "PPA"+Best.-Nr. an **0900 560330*** €2/SMS max 2 SMS
z.B. "PPA 42819"

Sende "PPA"+Best.-Nr. an **914*** 3sfr/SMS max 2 SMS
z.B. "PPA 42819"

Oder telefonisch: 0190 **861180*****
1,86 €/min
:0900902325 SFR 4,23/Min
:0900560574 € 3,63/Min

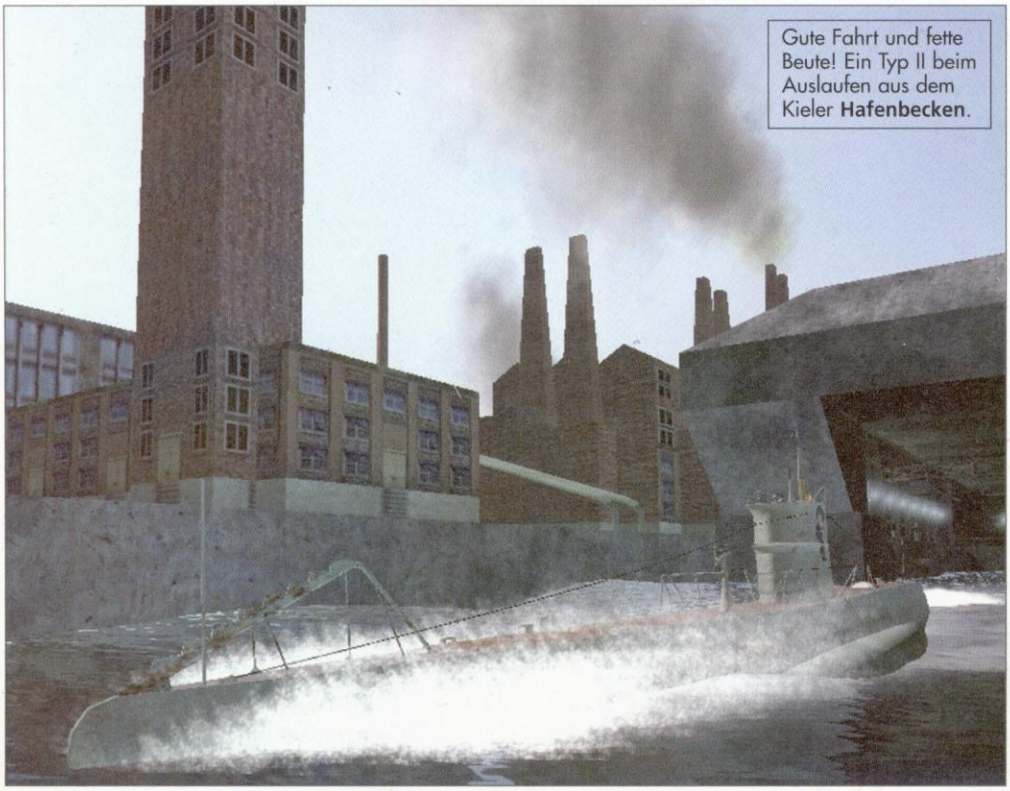
für WAP Download sende "LINK" an die 86677*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PPA + urspr.Abonname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min (Versand gem. uns. AGB)

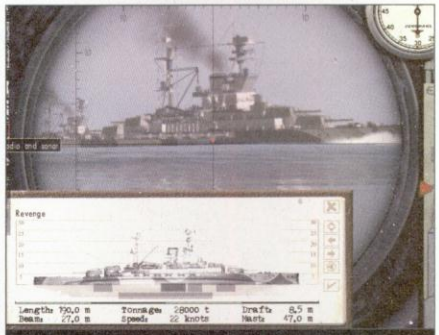
HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!



Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!
Bestellnummer 41016
Für Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650



Gute Fahrt und fette Beute! Ein Typ II beim Auslaufen aus dem Kieler **Hafenbecken**.



Per Handbuch einwandfrei identifiziert: ein **Schlachtschiff** der Revenge-Klasse.



Flak-Attack! Mit dem **Bordgeschütz** sind kleine Frachter schnell zu knacken.

SILENT HUNTER 3

Kurz bevor die U-Boot-Simulation in den Händlerhafen einläuft, haben wir uns an Bord der aktuellen Beta-Version umgesehen. Und sind angetan: Silent Hunter 3 macht die Marinewelt auch **Normalsterblichen zugänglich**.

Seit unserer letzten Vorschau (PC PowerPlay Dezember 2004) waren die Entwickler von Ubisoft ausgesprochen fleißig. Größte Neuerung: Das Crewmanagement ist endlich drin – lesen Sie dazu auch den Extrakasten weiter unten. **Silent Hunter 3** beschränkt sich nämlich nicht allein auf die Umsetzung seelenloser Technik. Die Macher haben einen Teelöffel Rollenspiel in den Simulations-Kessel gerührt und sorgen damit für Langzeitmotivation.

Außerdem konnten wir erstmals die Kampagne ausprobieren und eine Laufbahn als deutscher U-Boot-Käpt'n einschlagen – allerdings nur in den Jahren 1939 bis '40. Im fertigen Spiel wird's natürlich bis zum bitteren Ende fünf Jahre später gehen – sofern nicht vorher eine britische Wasserbombe den Kahn tiefer legt.

Neues von Aale-Dieter

Die Kampagne ist das Herzstück von **Silent Hunter 3**. Je nach Startjahr beginnen Sie mit einer mehr oder weniger seetüchtigen Schaluppe. Die Boote vom Typ II kommen in der Standard-Ausführung gerade mal so aus dem Hafenbecken. Kaum Torpedos, lachhaftes Deckgeschütz, bedauernswerte Reichweite – damit ist kein Blumentopf zu gewinnen. Trotzdem: Wer wagt, gewinnt! Jede Bruttoregistertonne, die Sie damit auf den Meeresgrund pusten, zählt doppelt.

Zum einen, weil Ihre Crew wertvolle Erfahrung gewinnt und damit besser arbeitet. So holen die Jungs aus den Schiffsdieseln das Letzte raus oder laden Torpedos schneller nach. Zum anderen, weil jede erfolgreiche Feindfahrt Prestigepunkte bringt. Die können Sie im Hafen gegen diverse Privilegien eintauschen. Etwa Ihre grünen Jungs gegen besser ausgebildete Matrosen auswechseln. Oder eine Versetzung zu einer anderen Flotille beantragen. Oder Ihr Boot mit verbesserten Ortungssystemen ausrüsten. Oder die brandneuen Torpedomodelle laden. Oder gleich auf ein moderneres U-Boot umsteigen. Den ganz krassen Schiffeversenkern winkt am Ende eine der Wunderwaffen vom Typ XXI samt zielsuchender Aale – schnell, lautlos, tödlich.

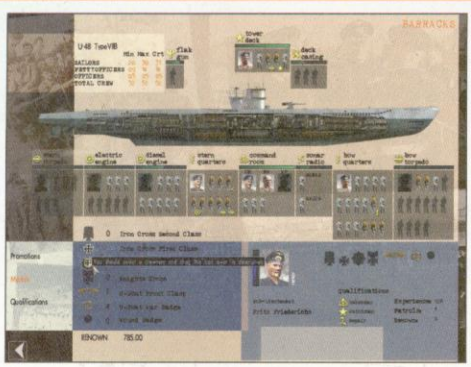
Bring back my Bonnie

Jede Feindfahrt beginnt im Heimathafen. Der ist in **Silent Hunter 3** erstmals mehr als nur ein Ankersymbol auf der Landkarte: Die Docks, die Kais, all das haben die Grafiker ausmodelliert. Flugsimulationsfans durften schon seit Urzeiten »ihr« Flugfeld ansteuern, jetzt haben die Kollegen von der Marine endlich auch ein grafisch ansprechendes Zuhause – samt Blaskapelle zum Abschied und winkender Kasernentor-Bekanntschaften. Verwegene Korvettenkapitäne können sogar versuchen, sich in einen Feindhafen zu schleichen und die ankernden Schiffe zu torpedieren.

10 SINK SHIPS 20 GOTO 10

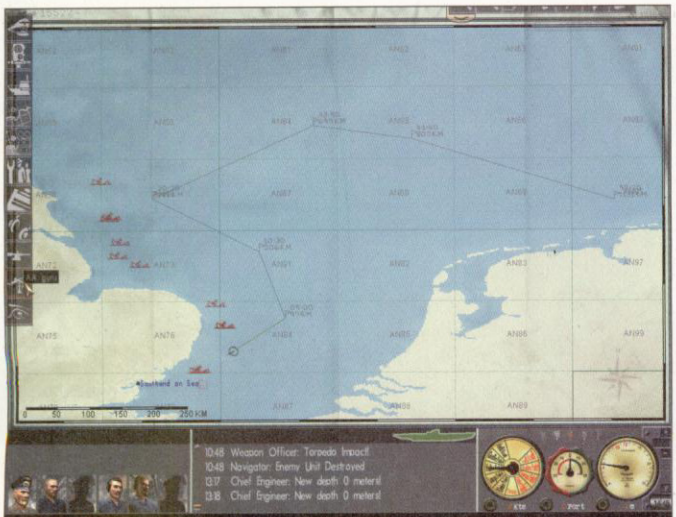
Eigentlich würden genau solche Kommandounternehmen auch prima Sondermissionen für die Kampagne hergeben. Zu sehen war davon in unserer Betaversion aber nix. Stattdessen folgte Patrouille auf Patrouille. In See stechen, mit maximaler Zeitbeschleunigung ins Einsatzgebiet schippern und dort Konvois jagen. Anfangs ist das Versteckspiel zwischen Booten und Zerstören, das Beschatten und

SIM MATROSE

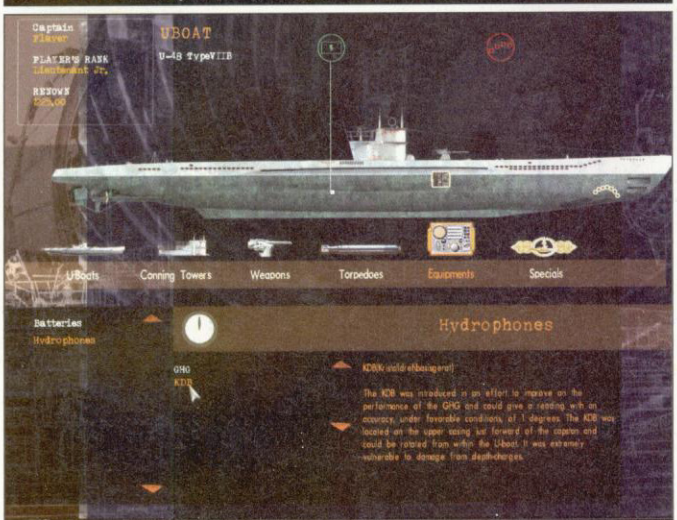


Ihre Crew lernt mit jedem Einsatz dazu. Erfahrene Matrosen arbeiten deutlich schneller als Grünschnäbel, Unteroffiziere schneller als Matrosen, Offiziere schneller als Unteroffiziere. Zum Vergleich: Das Deckgeschütz zu laden dauert für vier Unerfahrene rund 40 Sekunden, vier Uffz-Veteranen schaffen's in der Hälfte.

Die richtigen Leute einzuteilen, kann absolut entscheidend sein, etwa wenn ein Leck abgedichtet werden muss. Nach jeder Feindfahrt dürfen Sie außerdem Medaillen an verdiente Crewmänner verteilen, Beförderungen aussprechen und Spezialisierungen zuweisen, etwa einen besonders guten Kanonier ausbilden.



Auf der **Übersichtskarte** planen Sie Ihre Jagdroute und Abfgangkurse. Die roten Symbole kennzeichnen versenkte Schiffe.



Mit genügend **Prestigepunkten** können Sie Ihr Schiff **aufrüsten** (hier: Horchanlage) oder sich ein brandneues Modell leisten.

Abfangen der Handelsschiffe mächtig spannend. Aber nach der x-ten Wiederholung schleicht sich dann irgendwann doch Routine ein.

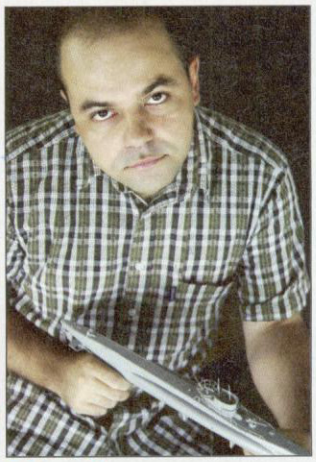
Laut Produzent Florin Boitor (siehe Interview rechts) werden die Entwickler wohl nicht mehr dazu kommen, Sonderaufträge einzubauen. Schade, denn dass solche ungewöhnlichen Einsätze ihren Reiz haben, zeigen die Einzelmissionen. Über ein Dutzend sollen es im fertigen Spiel werden. Dann schlüpft man etwa in die Rolle von Günther Prien und soll im britischen Hafen Scapa Flow das dort wartende Schlachtschiff Royal Oak kieloben legen. Oder man attackiert mit Flugzeugen und anderen U-Booten einen Versorgungskonvoi der Royal Navy vor Malta.

Gimme Moorhuhn

Von so einer Zusammenarbeit ist in den Kampagnenmissionen bislang zwar noch nichts zu sehen, das soll laut Ubisoft aber definitiv noch kommen. Umgekehrt wird man selbst schnell zur Zielscheibe gegnerischer Marinebomber, insbesondere wenn man allzu naseweis vor Englands Küsten herumschippert. Dann bleiben zwei Möglichkeiten: Alarmtauchen oder oben bleiben und kämpfen. Bei der letzten Option hat man immerhin Gelegenheit, seine Fähigkeiten als Flakschütze zu erproben. Mit der Maus wird das Geschütz auf den Feindflieger ausgerichtet, und los geht's. Fast wie die **Moorhuhnjagd**. Zumindest in der einfachsten Realismusstufe, die wie schon bei der letzten Beta die einzig anwählbare war.

Das Feuern mit dem Deckgeschütz gestaltet sich ähnlich simpel. Über den Zielsucher die Entfernung ablesen und einstellen, Ziel anvisieren – Treffer! Insbesondere Einzelfahrer sind so leichte Beute. Die 8.8er-Flak hat genug Munition, um ein halbes Dutzend Dampfer zu den Fischen zu schicken. Weil die Computerkapitäne in den frühen Kriegsjahren selten Unterstützung anfordern können, ist die Kanone effektiver als Torpedos.

INTERVIEW MIT PRODUZENT FLORIN BOITOR



PC PowerPlay Florin, in unserer Preview-Version war nur die niedrigstee Realismus-Stufe anwählbar. Wie unterscheiden sich die höheren Stufen?
Florin Boitor Die Realismus-Einstellungen wirken sich auf zahlreiche Aspekte der Simulation aus. Treibstoff und Batterien, Sauerstoff und Druckluft, Reparaturzeiten, Sinkzeiten. Die Handhabung des Deckgeschützes wird sich nicht ändern. Dafür werden Torpedoangriffe wesentlich historisch akkurater ablaufen – manuelle Datensammlung, Feuerlösungen errechnen und so weiter. Außerdem spielen Dinge wie das Wetter, Umgebungslicht und die relative Position zum Ziel eine große Rolle.

PC PowerPlay Wird es in der Kampagne nur »normale« Patrouillen geben oder auch mal Sondermissionen wie Hafenangriffe?
Florin Boitor Leider wird die Kampagne aus Zeitgründen wohl nur »gewöhnliche« Aufträge bringen. Allerdings steht es dem Spieler jederzeit frei, sich in einen Feindhafen zu schleichen oder durch Gibralatar zu schlüpfen.

PC PowerPlay Wird man auf See per Funk neue Order erhalten oder Nachrichten von der Front?
Florin Boitor Vermutlich nicht. Wir haben versucht, das einzubauen, hatten aber noch nicht genug Zeit. Vielleicht in einem Patch.

PC PowerPlay Wird es in der Kampagne möglich sein, zur nächsten Schlacht zu springen? Selbst in der höchsten Zeitbeschleunigungsstufe dauert es teilweise sehr lange, bis man Action zu sehen bekommt.
Florin Boitor Wir haben inzwischen eine Teleporter-Funktion eingebaut, die an die Realismus-Einstellungen gebunden sein wird.

PC PowerPlay Wird die Karriere noch durch Filmsequenzen oder spezielle Briefings aufgewertet, wenn man etwa befördert wird oder wichtige Schiffe versenkt?
Florin Boitor Aus Zeitgründen wird es keine besonderen Meldungen oder Zwischensequenzen geben. Es wäre außerdem aufwändig, damit nicht in Konflikt mit den USK-Bestimmungen zu geraten.

PC PowerPlay Wird man andere U-Boote und Flugzeuge zur Unterstützung herbei rufen können? Werden umgekehrt attackierte Schiffe Hilfe anfordern?
Florin Boitor Man wird Flugzeuge anfunken können, sofern welche in Reichweite sind. Beispielsweise im Mittelmeer oder vor der Küste Norwegens. Auch gegnerische Schiffe werden um Hilfe rufen.

PC PowerPlay In unserer Vorabversion lassen sich einige Kommandos nicht mehr geben, wenn kein Offizier an der Station Dienst hat, etwa Kursänderungen. Ist das ein Fehler oder so gewollt?
Florin Boitor Wahrscheinlich ein Bug. Die grundlegenden Kontrollen werden immer in der Hand des Spielers bleiben, etwa Richtungs-, Geschwindigkeits- oder Tiefensteuerung. So bleibt das Boot auch dann steuerbar, wenn alle Offiziere verwundet oder getötet werden sollten.

PC PowerPlay Unsere Pressever-sion enthielt lediglich einige Videotutorials – wenn auch sehr gut gemachte. Wird es auch interaktive Trainingsmissionen geben?
Florin Boitor Auch das ist ein Zeitproblem. Es wird Trainingseinsätze geben. Aber die werden eher kurz sein und im Wesentlichen das aus den Videos Gelernte abverlangen. Dafür gibt's Prestigepunkte.

Notausstieg

Überwasserattacken sind eine tolle Gelegenheit, die effektreiche Grafik und das Schadenssystem von **Silent Hunter 3** zu genießen. Visiert man das Heck an, fällt nach ein paar Treffern der Antrieb aus – begleitet von einem Feuerwerk von Spezialeffekten. Konzentriert man sich auf die Brücke, schlingert das Schiff führerlos.

Ähnliche Schicksale drohen allerdings auch dem eigenen Boot, wenn man einem alliierten Zerstörer zu Nahe kommt – und dann ist die Karriere beendet. Glücklicherweise darf man während der Mission speichern.

Rüdiger Steidle

SILENT HUNTER 3

Video

Genre	U-Boot-Simulation
Entwickler	Ubisoft
Version	Beta
Termin	17. März 2005
Einschätzung	sehr gut

Rüdiger Steidle:
»Schade, dass die Entwickler anscheinend keine Zeit mehr haben, spannende Sondereinsätze zur Auflockerung einstreuen. Damit wäre Silent Hunter 3 die absolute Killer-Simulation geworden. Aber auch ohne Extraaufgaben hatte ich mit der Beta eine fantastische Zeit. Allein die Jagd nach Prestigepunkten sorgt schon für Langzeitmotivation. Ich kann die Testversion kaum erwarten!«



Die Freedom Force in ihrer ganzen Cellshading-Pracht: **Black Jack, Tombstone, Alche-Miss und der Minute Man** (von links nach rechts.)



Dank dynamischer Lichteffekte hat die Grafik deutlich an Qualität gewonnen. Der einzigartige, **bonbonbunte** Stil ist erhalten geblieben.



Raten Sie mal, was der **Skyking** besonders gut kann! Nein, Pfannkuchen backen ist leider die falsche Antwort. Fliegen natürlich.

FREEDOM FORCE 2

Wenn Superhelden automatisch ein Superspiel garantieren, dann wird Freedom Force 2 der Hit des Jahres. In den Hauptrollen: 20 Muskelprotze, die selbst **die X-Men blass aussehen lassen.**

Dass Superhelden nicht unbedingt Superverkaufszahlen bedeuten, musste das erste **Freedom Force** vor rund drei Jahren erfahren. Ziemlich cooles Spiel, aber gekauft hat's hierzulande keiner. Lag wohl vor allem am Szenario: Die amerikanischen Groschencomics aus den 30ern bis 60ern des vergangenen Jahrhunderts haben in Europa anscheinend nur wenige Fans. Schade, denn die gewollt klischeehafte Geschichte um Ach-so-böse Schurken und Ach-so-gute Helden hatte ihren Reiz.

Vielleicht klappt's ja im zweiten Anlauf besser. Die Macher von Irrational Games (**System Shock 2**) haben sich jedenfalls einiges einfallen lassen, um das Zeichentrickabenteuer noch aufregender zu gestalten. Und die Story ist diesmal auch etwas internationaler. Zumindest hat der seitengescheitelte Erzbösewicht mit dem bezeichnenden Namen Blitzkrieg eindeutige Ähnlichkeit mit Adolf Hitler.

Terror-Tenor aus Italien

Blitzkrieg und Kumpanen ist es irgendwie gelungen, eine alternative Vergangenheit zu schaffen, in der die Nazis – beziehungsweise die Comic-Variante der Faschistentruppe – die freie Welt unterjocht haben. Jetzt liegt es an der Freedom Force, die Zeitlinie wieder grade zu biegen – daher auch der vollständige Titel **Freedom Force versus the Third Reich**. Ein Glück, dass die Heldentruppe aus dem ersten Teil sechs neue Mitstreiter findet. Etwa Tombstone, den unschuldig Hingerichteten, der nun Tote wieder zum Leben erwecken kann. Oder Skyking, der mit einem Raketenrucksack durch die Lüfte pflügt.

Ihnen gegenüber stehen Blitzkriegs Alliierte: Redsun, der tödliche japanische Samurai, und Fortissimo, der italienische Terror-Tenor, dessen Stimme Mauern niederreißt.

Freiheitskämpfer als Radaubrüder

Stichwort einstürzende Neubauten: **Freedom Force** war seinerzeit eines der ersten Taktikspiele mit einer mächtigen Physik-Engine und zerstörbaren Umgebung. Teil 2 baut die Stärken noch aus, führt etwa Kettenreaktionen ein. Die Guten und die Bösen wuchten Laternenpfähle aus

POWERMAN



Gestatten? Ich bin der Haus-und-Hof-Held von PC PowerPlay. Layouterin Sara hat mir mit dem mitgelieferten Editor von Freedom Force ein eigenes Outfit auf den Leib geschneidert. Jetzt kann ich den Mitgliedern der Freiheitstruppe im Kampf beistehen. Allerdings ist meine Unterstützung nicht ganz billig: Je größer meine Fähigkeiten werden (und da sind fast keine Grenzen gesetzt), desto mehr Prestigepunkte muss die Freedom Force verdienen, um mich anzuheuern. Ich habe deshalb an der Superhelden-Uni nicht allzu viele Kurse belegt. Welche, entnehmen Sie einfach meinem Personalbogen.

Name
geheim

Spitzname
Power-Man

Geburtsort, -jahr
Saras Mac, 2005

Stärken
diszipliniert: immun gegen Gedankenkontrolle und andere Geist-Attacken

Schwächen
schüchtern: gerät im Kampf manchmal in Panik, wenn es sehr heiß her geht

Besondere Fähigkeiten
Frostschlag: eiskalter Nahkampfangriff
Springer: hüpft mit Riesensatz selbst über Hochhäuser
Kletterer: kann Wände erklimmen



Damen im Dirndl, Fachwerkhäuser, Frakturschrift – kein Zweifel, wir sind im **Deutschland** der 30er.

dem Asphalt, schleudern tonnenschwere Autos aufeinander und legen oft ganze Häuserblöcke in Schutt und Asche. Im Vorgänger gab's dafür Punktabzug, in **Freedom Force versus the Third Reich** darf fast ungehemmt gewütet werden.

Rollen- oder Taktikspiel?

Irgendwie wirkt **Freedom Force 2**, als hätten sich die Entwickler nie so richtig zwischen Rollen- und Taktikspiel entscheiden können. Einerseits: die Figuren. Charakterwerte, Erfahrungspunkte, Spezialfähigkeiten vom einfachen Kinnhaken bis zur Gedankenkontrolle. Eindeutig Rollenspiel. Andererseits: die Missionen. Die bestehen fast ausschließlich aus Prügeleien mit Schurken und Schergen; übliche Rollenspielzugaben wie Dialoge, Handel oder Sidequests gibt es nicht. Stattdessen taktisch fordernde Scharmützel, bei denen es vor allem darauf ankommt, die Stärken der Helden richtig zu kombinieren. Während etwa die maskierte Alche-Miss per Energieschild geschützt das Feindfeuer auf sich zieht, schleudert Kollege Minute Man aus der Deckung seine Minute Missiles auf die Fieslinge.

Zwar läuft das Geschehen prinzipiell in Echtzeit ab, kann aber jederzeit mit einem Druck auf die Leertaste pausiert werden. Im Vergleich zu früher muss man nicht mehr alle paar Sekunden eingreifen, die Charaktere agieren jetzt auch selbständig, schützen sich etwa vor Attacken. Richtig schlau agierten sie in der Vorabversion dabei allerdings nicht immer.

Bomben auf Kuba

Immerhin: Die Aufträge sind abwechslungsreicher geworden. Ging's in Teil 1 immer nur darum, den Level feindfrei zu räumen, sind nun dezent diffizilere Aufgaben zu erledigen. Beispielsweise findet sich die Freedom Force zu Spielbeginn auf Kuba wieder, um altbekannte Erzfeinde in ihre Schranken zu weisen. Während sie sowjetischen Bombern ausweichen, die ohne Unterlass aus heiterem Himmel nieder regnen, müssen die Streiter der Gerechtigkeit versuchen, die kubanischen Flak-Kanonen zum Schweigen zu bringen.

Ein andermal sollen die Jungs und Mädels drei weit auseinander liegende Energiebarrieren gleichzeitig zerstören, um einen Geheimgang freizulegen. Schwierig, weil in der Mission nur vier Kämpfer mit dürfen. Mindestens zwei müssen sich am Ende also allein durchschlagen.

Übliche Updates

Anonsten beschränken sich die Verbesserungen auf das übliche Update-Programm: schönere Grafik, größeres Gegnerspektrum, neue Fähigkeiten, mehr von diesem, mehr von jenem. Der Multiplayer-Part glänzt mit frischen Spielmodi, darunter Tag-Team-Matches, bei denen sich die Helden wie beim Wrestling abwechseln, und endlich einem eigenen Browser. Ein Editor soll außerdem das Erstellen eigener (Mehrspieler-)Kampagnen ermöglichen.

Rüdiger Steidle



Soundeffekte illustriert das Programm mit typischen **Comic-Lautwörtern**: Woosh! Ka-Tschonk! Däng!

FREEDOM FORCE 2

Video

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Irrational Games
Version	Alpha
Termin	April 2005
Einschätzung	gut

Rüdiger Steidle:

»Hoffentlich ist Freedom Force 2 mehr Erfolg als dem Original beschieden. Verdient hätte es die gelungene Kreuzung aus Taktik- und Rollenspiel jedenfalls, allein schon wegen der herrlich abgedrehten Comic-Welt. Außerdem haben die Entwickler viele Schwächen des Vorgängers ausgemerzt. Die Missionen etwa versprechen mehr Abwechslung. An anderen Bereichen müssen sie aber noch arbeiten, beispielsweise an der KI.«



Neben schleichlastigen Einsätzen gibt es auch actionreichere Aufträge wie diese Ballerei gegen **Zombies**. Was es mit unserer weiblichen Spielfigur genau auf sich hat, ist bis jetzt nicht bekannt.



Die **Vogelperspektive** ist starr und glänzt nicht gerade mit Übersichtlichkeit.



Immer wieder müssen Sie Wachleute niederknüppeln, um PCs **hacken** zu können.

AURORA WATCHING

Der Held der Gorky-Reihe wäre auch in Aurora Watching gern so cool wie Sam Fisher oder Solid Snake – trotz besserer Grafik, besserer Steuerung und mehr Action **bleibt Cole Sullivan aber ewiger Dritter.**

Aurora Watching ist der Nachfolger zu **Gorky Zero**, das sich an **Splinter Cell** und **Metal Gear Solid** die Zähne ausbiss. Gründe dafür: unübersichtliche Kameraführung, recht bescheidene Grafik und langweilige Missionen. **Aurora Watching** soll's besser machen. Wir sind in einer fünf Level umfassenden Vorabversion durch dunkle Korridore geschlichen und im Schneemobil herumgedüst.

Sam Junior

Detailreich gestaltete Charaktermodelle und hübsche Effekte – grafisch macht **Aurora Watching** von der ersten Minute an eine gute Figur. Zu sehen bekommen wir die Innen- und Außenareale genau wie im Vorgänger wahlweise aus einer Vogel- oder einer Schulterperspektive. Umschalten lässt sich jederzeit. Die Ansicht aus luftiger Höhe krankt allerdings daran, dass sie sich weder drehen, kippen noch zoomen lässt, sie eignet sich bestenfalls zur Orientierung in verwinkelten Ganglabyrinthen.

Als wir auf die Schulterperspektive umschalten, kommt vertrautes Sam-Fisher-Flair auf. Mit dem Mausrad bestimmen wir die Geschwindigkeit von Spezialagent Cole Sullivan, der schon in den beiden Vorgängern die Welt rettete. Allerdings wird ihm das Leben etwas einfacher gemacht als dem dreitagebärtigen CIA-Schleicher. Auf einer ständig eingeblendeten Übersichtskarte sind alle im Umkreis befindlichen Feinde eingezeichnet.

Pazifisten unerwünscht

Die Einsätze, in denen es aufs Schleichen ankommt, spielen sich simpel: vorpirschen, einen Wachmann ausschalten, der vor einem Computer sitzt, Computer hacken. Danach öffnet sich ein Tor und das Spielchen beginnt von vorne. Diese Missionen plagt ein Problem: In der derzeitigen Version kommt Cole fast ausschließlich an Ausrüstung, wenn er Leichen durchsucht. Vorratskisten gibt es nicht, und bewusstlos geschlagene Feinde darf er nicht ausrauben. Lediglich spärlich gesäte Spinde lassen sich öffnen. Da es aber immer wieder zu unumgänglichen Feuergefechten kommt, muss Cole jederzeit ausreichend Munition mit sich führen.

Solche Kämpfe werden durch das umständliche Schießen aus Deckungen heraus unnötig schwer. Man lehnt sich nämlich nicht mit dem Rücken an Objekte, sondern stellt sich frontal davor, lehnt sich dann mit der Shift- und den Richtungstasten etwas nach rechts oder links. Dann erst wird gezielt und nach einem Druck auf die linke Maustaste geschossen.

Schneegestöber und Zombiehirne

Aufgelockert werden diese Missionen in der uns vorliegenden Version mit zwei actionlastigen Einsätzen. In einem Level fahren wir wie Cate Archer in der **No One Lives Forever**-Reihe auf einem Schneemobil über Buckelpisten und weichen Lawinen aus.

In der letzten Mission sind wir mit einer weiblichen Spielfigur in Laborkomplexen unterwegs. Die Dame hat nicht nur ein auffallend straff modelliertes Hinterteil, sondern auch einiges an Feuerkraft dabei. Hier wird nämlich geballert. Auf Zombies. Das Ganze wirkt zwar comichaft überzogen, erinnert aber dennoch ein wenig an die Gruselstimmung von **Doom 3**.

Besser, aber nicht überragend

Der Preview-Version nach zu urteilen spielt sich **Aurora Watching** deutlich besser als **Gorky Zero**. An **Splinter Cell** oder **Metal Gear Solid** reicht es aber nicht heran – dafür hinterlässt das Leveldesign einen zu undurchdachten Eindruck. Allerdings lässt die Vorabversion auf kurzweilige Actioneinlagen hoffen. Das wird vor allem jene Spieler freuen, denen Sam Fishers Auftritte zu langweilig waren.

Allerdings müssen die Entwickler von Metropolis dringend an der Kollisionsabfrage arbeiten. Das wir Gegner trotz perfekt ausgerichteten Fadenkreuzes partout nicht trafen, war mehr Regel denn Ausnahme.

David Bergmann

AURORA WATCHING

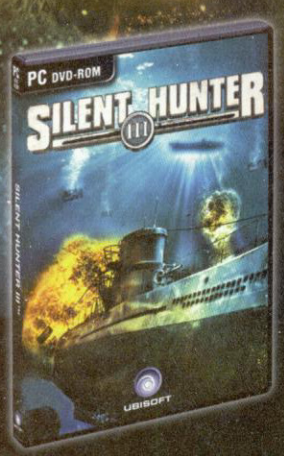
Genre	Schleich-Action
Entwickler	Metropolis
Version	Beta
Termin	März 2005
Einschätzung	gut

David Bergmann:

»Mich stört das Wischiwaschi-Konzept von Aurora Watching. Durchweg schleichen darf ich nicht; um mich konsequent durch die Levels zu ballern, gibt's aber fast zu wenig Munition. Dafür gefallen mir die kurzweiligen Zwischenmissionen, in denen ich entspannen kann. Betreiben die Entwickler sinnvolles Feintuning, hat Aurora Watching das Zeug zur Schleich-Alternative für zwischendurch.«

SILENT HUNTER III

VERSTECKEN - JAGEN - VERNICHTEN





Erleben Sie historische Seeschlachten und ein authentisches Arsenal von U-Booten des 2. Weltkrieges.



Umfangreiches Mannschafts-, Kommando- und Charaktersystem. Treffen Sie die richtigen Entscheidungen!



Packende Atmosphäre dank einer spektakulären 3D-Grafik-Engine sowie einem Tag-/Nachtzyklus und realistischem Wetter.

PC DVD ROM
ONLY DVD COMPATIBLE

Play It On ubi.com

www.silent-hunteriii.com

UBISOFT

Silent Hunter III © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Strategic Simulations, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

WORLD OF WARCRAFT BATTLEGROUNDS

WORLD OF WARCRAFT: BATTLEGROUNDS

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Blizzard
Quelle	Blizzard
Datum der Bilder	Januar 2005
Termin	2. Quartal 2005

Patrick Hartmann:

»Blizzard hat aus Performance-Gründen die Anzahl der erlaubten Spieler pro Schlachtfeld begrenzt. Wer aber einmal am Eingang war, soll sich mit einem gelösten Warte-Ticket direkt in die Schlacht teleportieren können, sobald ein Platz frei wird. Gespannt bin ich darauf, wie das Balancing klappt. Denn die Schlacht wogt ohne Unterbrechung hin und her. Ein Sieg bringt Punkte für die eigene Fraktion (Allianz oder Horde), danach geht der Kampf weiter. Die Verlierer müssen also zuerst die Sieger wieder zurückdrängen. Das soll mit Hilfe von Elite-NPCs geschehen. Wird Zeit, dass Blizzard endlich den ersten Battleground per Patch liefert!«





Die Lagerwachen können Sie mit **besseren Waffen** ausrüsten. Dadurch steigen die NPCs sogar in der Stufe auf.



Mega-Quest: Töten Sie 1001 Trolle (alles Elite-Gegner). Erst danach zeigt sich deren mächtiger Anführer.



Nach einem Kampf erbeuten die Spieler der Horde das **Blut der Allianz-Streiter.**



In den **Minen** nahe der Startorte können beide Parteien Rohstoffe zum Schmieden und Verzaubern fördern.



Das Camp der Orcs gleicht einer entsprechenden **Basis in WarCraft 3.**



Die **Nachtelfen-Druiden** beschwören einen mächtigen Verbündeten, wenn Sie ihnen Trophäen gebracht haben.

BLACK & WHITE 2

BLACK & WHITE 2

Genre	Echtzeit-Strategiespiel
Entwickler	Lionhead
Quelle	Lionhead
Datum der Bilder	Januar 2005
Termin	2. Quartal 2005

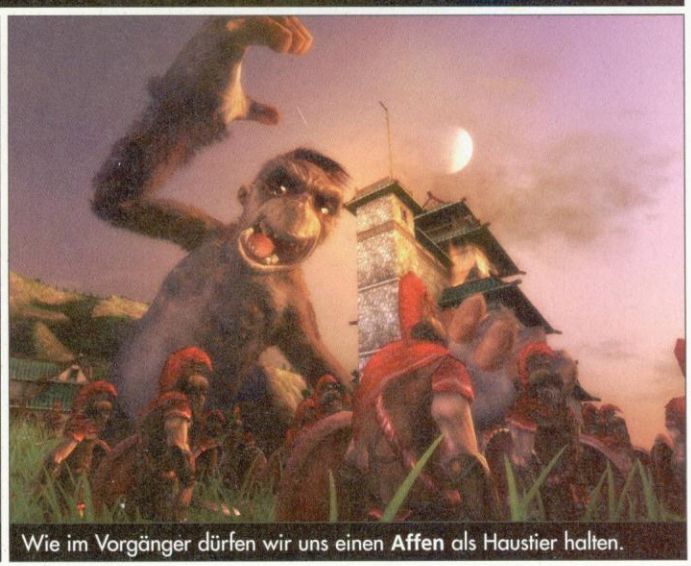
Patrick Hartmann:
»Im zweiten Teil des Götterspiels wollen die Entwickler auf epische Schlachten setzen. Welche Hardware Strategen benötigen, um das Spiel in der gleichen Pracht wie auf den Screenshots zu erleben, ist noch unklar. Sicher ist, dass neben dem Aufbau einer funktionierenden Siedlung erneut die Aufzucht einer riesigen Kreatur im Mittelpunkt steht. Grafisch wirken die neuen Monster zum Glück erwachsener als im Vorgänger, und durch unterschiedliche Gebäudesets gibt's weniger Langeweile beim Betrachten der Spielwelt.«



Die Kreaturen sehen **weniger verspielt** aus als noch im ersten Teil. Im Hintergrund erhebt sich der Wall einer Festung. Hoch genug, um eine Götterkreatur aufzuhalten. Deshalb benötigen wir zusätzlich eine große Armee, um die feindliche Stadt zu erobern.



Konflikte mit anderen Spielern lösen Sie in **Massenschlachten**.



Wie im Vorgänger dürfen wir uns einen **Affen** als Haustier halten.



Kairo - 23:28
Angriff in Vorbereitung

„Act of War sieht nicht nur fantastisch aus, sondern spielt sich auch so." PC Games 12/04

„WO C&C GENERÄLE AUFHÖRT, FÄNGT ACT OF WAR AN"

PC GAMES 11/2004

london
washington
cairo

ACT of WAR

DIRECT ACTION

Offizielle Online Liga

ELECTRONIC ESL SPORTS LEAGUE

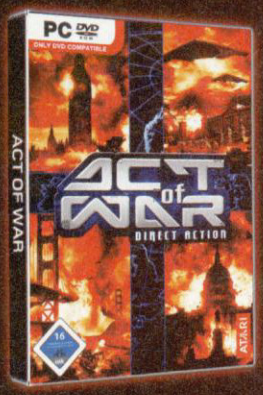
www.esl-europe.net



////////////////""Command & Conquer" war gestern, heute ist "Act of War"" VGA 11/2004////////////////////////

Missions-Briefing-

Wenn morgen ein Krieg ausbrechen würde, wären die Folgen tödlicher als jemals zuvor. Städte auf der ganzen Welt gehen in Flammen auf, die Erde steht am Abgrund. In Act of War: Direct Action werden Sie mit diesem Szenario konfrontiert. Schlagen Sie zurück und kämpfen Sie um die Freiheit. Dabei greifen Sie auf ein Arsenal modernster Waffensysteme und eine Flotte authentischer Militärvehikel zurück. Und da im Krieg die Wahrheit zuerst stirbt, haben Sie Zugriff auf Geheiminformationen des CIA und weltweiter Nachrichtennetzwerke. Erleben Sie den Krieg von morgen so hautnah wie in keinem anderen Echtzeitstrategiespiel.



www.atari.com/actofwar

DVD ROM · POWERED BY gamespy · ATi · MSI

RED FRIDAY: 18. MÄRZ 2005

ATARI

Act of War: Direct Action © 2004 Atari, Inc. All Rights Reserved.
Published and Distributed by Atari (Europe) SASU. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive, Inc.
All trademarks are the property of their respective owners.

POWER-ABO SICI



Jetzt zugreifen!

- **JETZT PREISVORTEIL SICHERN**
  Nur 2,80 € statt 2,99 € pro Ausgabe
- **KOMPETENTE KAUFBERATUNG**
  Von erfahrenen Spieletestern
- **RANDVOLLE DUAL-DVD**
  Jeden Monat mit Top-Vollversion
- **KOSTENLOSE ZUSTELLUNG**
  Direkt zu Ihnen nach Hause
- **PÜNKTLICH UND BEQUEM**
  In Ihrem Briefkasten
- **TOLLE PRÄMIEN**
  Jetzt für Neu-Abonnenten!

ERN!

Abo-Prämien





NEU!
Bestellen per SMS

PC PowerPlay T-Shirt

Größe L — POWERPLAY P1 per SMS an 72866

Größe XL — POWERPLAY P2 per SMS an 72866

Größe XXL — POWERPLAY P3 per SMS an 72866

PC PowerPlay Cap

POWERPLAY P4 per SMS an 72866

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) 01805/909088

Fax: (0049) 01805/909089

E-Mail: abo@pcpowerplay.de

Web: www.pcpowerplay.de

SMS: Bestellcode an Service-Nr. 72866 schicken

SMS-Preis: Ihr Basistarif OHNE Premium-Aufschlag. Bei Ihrer ersten Bestellung wird alles Weitere per Rück-SMS abgefragt. SMS-Bestellung ist derzeit in Deutschland verfügbar! Bitte zwischen POWERPLAY und dem nächstem Buchstaben ein Leerzeichen lassen.

☐ **Ja, ich will PC PowerPlay im Jahres-Abo**

Ich bestelle PC PowerPlay (12 Ausgaben) regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von nur € 33,60 (Ausland € 36,00, Schweiz sFr 65,40). Das Abo läuft mindestens für ein Jahr. PC0305

Ich möchte folgende Abo-Prämie:

☐ PC PowerPlay T-Shirt
Größe: ☐ L ☐ XL ☐ XXL

☐ PC PowerPlay Cap

Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erfolgt die Zustellung der Prämie innerhalb von 14 Tagen. Bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang.

AB DIE POST!

Einfach Bestellcoupon ausfüllen 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.

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen (Datum des Poststempels) bei PC PowerPlay Abo-Service, c/o DataMServices 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.

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.

FLORIAN STANGL

Klonkrieger sind die besseren Jedi-Ritter



Es ist schon interessant, wie Kleinigkeiten über Wohl und Wehe eines Spiels entscheiden können: In der Theorie ähneln sich Republic Commando und Pacific Assault erheblich. Lineare Levels, erstklassige Sprachausgabe, Fokus auf Personen statt auf eine übergreifende Handlung, gelegentliche Aussetzer bei der KI. Und trotzdem spielt sich Republic Commando ungleich besser.

Das liegt vor allem an der hervorragenden Steuerung, der besseren Kollisionsabfrage und der taktischen Tiefe, die das Squad-Management erzeugt. Mir gefällt es, mehrere Vorgehensweisen auszuprobieren und auch mal spontan meine ursprüngliche Planung umzuschmeißen. Dank der dichten Atmosphäre hatte ich auch ständig das Gefühl, etwas Wichtiges zum Wohl der Republik zu tun.

Meine Wertung **88**

MARTIN DEPPE

Intelligentes Popcorn-Kino



Die neuen Film-Episoden gehen mir so ziemlich am Allerwertesten vorbei – deswegen bekommt Republic Commando keinen Star-Wars-Bonus von mir. Aber viel Lob: Das Rumschubsen meiner Klonbrüder klappt auch im dicksten Gefecht blitzschnell, ich sehe dank farbiger Silhouetten und gefunkter Bestätigungen sofort, dass der Befehl ausgeführt wird. Kaum ein anderes Spiel schafft das quasi nebenbei. Und diese dicken Gefechte gibt es nonstop, ich bekomme kaum Zeit zum Verschnaufen. Die orchestrale Musikkulisse, die ständigen Funksprüche, Blasterschüsse, Explosionen schaffen eine dichte Kinoatmosphäre – prima!

Meine Wertung **87**

PATRICK HARTMANN

Endlich Team-Taktik ohne Action-Bremsen



Ich bin wirklich erstaunt, wie unkompliziert und schnell Republic Commando von der Hand geht. Keine langatmigen Hüpfeinlagen, öden Laufstrecken oder sonstigen Spaßbremsen. Dauernd ist auf dem Bildschirm was los. Da greifen mich Gegnerrudel in einem Kontrollturm an, und ich muss mit Hilfe meiner Jungs die Schotten dicht machen. Während des Angriffs sausen die Blaster-Schüsse nur so durch die Gegend.

Durch die Dialoge mit den Teammitgliedern wächst mir jeder Klonkrieger ans Herz und ich habe ein richtiges Mittendrin-Gefühl. Ich kann Shooter-Freunden diese Action-Komödie nur wärmstens empfehlen.

Meine Wertung **88**

DAVID BERGMANN

Star Wars geht auch ohne Lichtschwert



Bombenstimmung auf dem Bildschirm und Star-Wars-Atmosphäre pur. Trotzdem fehlt mir etwas: spielerische Abwechslung. Ob ich mich durch Basen ballere oder auf Planetenoberflächen kämpfe, der Ablauf bleibt gleich: Vorrücken, Schalter betätigen / Tür sprengen, vorrücken. Dank der grandiosen Inszenierung kann ich das aber gut verschmerzen und Republic Commando wie einen Actionfilm genießen.

Meine Wertung **83**

FLORIAN STANGL	88
MARTIN DEPPE	87
PATRICK HARTMANN	88
DAVID BERGMANN	83

Durchschnitts-Wertung der Tester

87*

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 Republic Commando in Ausgabe 03/2005



FAKTEN ZUM SPIEL

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

Alles auf einen Blick

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

EINZELNOTEN

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

PRO UND KONTRA

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

SYSTEM-CHECK

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

DER TECHNIK-CHECK

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

□ läuft nicht ■ läuft befriedigend
■ ruckelt extrem ■ läuft optimal

DAS POWER-TEAM

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

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



MARTIN DEPPE

Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Player

Spielt am liebsten
Strategie, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Alles, was bei GTA San Andreas auf dem Sender K-DST läuft

Derzeitige Hass-Werbung
Ich kaum Fernseh guck, macht doof

Lieblings-Ausrede
Ausrede? Wozu bin ich Chef?

Lieblings-Filmzitat
»Assimiliert DAS!« (Klingone Worf in »Star Trek – Der erste Kontakt«)

Lieblings-Soundtrack
»Indiana Jones 3« von John Williams

Lieblings-Musikinstrument
Trompete. Aber seit Ewigkeiten nicht mehr gespielt. Sollte ich mal wieder tun. Für die PowerPlay-Flaggenparade ...

Lieblings-Sportler
Kimi »Iceman« Räikkönen und Juan Pablo Montoya. Brisante finnisch-kolumbianische Mischung, die McLaren-Mercedes in der kommenden F1-Saison da auf die Piste lässt ...

Lieblings-Sportart
Passiv: siehe oben
Aktiv: Bilderschubserin mit Badmintonbällen traktieren





MICHAEL GALUSCHKA

Redakteur

POWERte schon bei
VGA, OPM2, GameStar, PowerPlay

Spielt am liebsten
Rennspiele, Runden-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
Sid Meier's Pirates!

Derzeitiges Lieblingslied
The Shins: Mine's Not A High Horse

Derzeitige Hass-Werbung
Melitta

Lieblings-Ausrede
»Ich hab's nicht vergessen, nur verschoben!«

Lieblings-Filmzitat
»I use humor as a defense mechanism« (Chandler in »Friends«)

Lieblings-Soundtrack
Soundtracks sind was für Leute, die sonst nix von Musik verstehen

Lieblings-Musikinstrument
Hammond-Orgel

Lieblings-Sportler
Mehmet Scholl

Lieblings-Sportart
Rallye-WM, Skispringen

Wunsch-Fortsetzung (Spiel)
Cadaver 2

Wunsch-Fortsetzung (Film)
Mir egal

Karneval ist ...
... Fasching für Preußen

Die größte Leistung der Menschheit ist ...
... sich immer noch nicht selbst vernichtet zu haben



PATRICK HARTMANN

Redakteur

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Running Wild: Ballad of William Kidd

Derzeitige Hass-Werbung
Ich zappe bei Werbung generell weg

Lieblings-Ausrede
»Der Scheck ist in der Post!«

Lieblings-Filmzitat
»Sie sind so ein Feigling, Sie haben einen unbewaffneten Mann erschossen!« – »Er hätte sich eben bewaffnen sollen.« (Clint Eastwood in »Erbarmungslos«)

Lieblings-Soundtrack
»Band of Brothers« von Michael Kamen

Lieblings-Musikinstrument
Gitarrone (sieht aus wie eine 3-Meter-Gitarre und klingt nur geil!)

Lieblings-Sportler
Die verdienen zu viel, um meine Lieblinge zu sein!

Lieblings-Sportart
Basketball

Wunsch-Fortsetzung (Spiel)
StarCraft 2

Wunsch-Fortsetzung (Film)
Sequel zu Vampire Hunter D – Bloodlust



DAVID BERGMANN

Redakteur

POWERte schon bei
PC Games

Spielt am liebsten
Echtzeit-Strategie, Action-Adventure

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Barenaked Ladies: If I Had $1,000,00

Derzeitige Hass-Werbung
Klingeltöne – völlig egal welcher Spot

Lieblings-Ausrede
»Ich war's nicht!«

Lieblings-Filmzitat
»I fuck you motherfucker, fucking with me, you're fucking with a fucking motherfucker, you fuck ...« (Benny in »Kops«)

Lieblings-Soundtrack
World of WarCraft

Lieblings-Musikinstrument
Xylophon, das kann ich wenigstens spielen

Lieblings-Sportler
Stefan Raab

Lieblings-Sportart
Basketball

Wunsch-Fortsetzung (Spiel)
Beyond Good & Evil 2

Wunsch-Fortsetzung (Film)
Einen würdigen Jurassic Park 2

Karneval ist ...
... mir zu blöd

Die größte Leistung der Menschheit ist ...
... Instant-Kartoffelbrei



FLORIAN STANGL

stellv. Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, PC Player

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Iced Earth: Desert Rain

Derzeitige Hass-Werbung
GMX

Lieblings-Ausrede
Ich brauch' keine Ausreden, es sind eh immer die anderen schuld

Lieblings-Filmzitat
»Oh, I'm sorry. Did I break your concentration?« (Killer Jules in »Pulp Fiction«)

Lieblings-Soundtrack
»Star Wars« von John Williams

Lieblings-Musikinstrument
Ibanez RG-550

Lieblings-Sportler
Sergei Fedorov

Lieblings-Sportart
Eishockey

Wunsch-Fortsetzung (Spiel)
World of WarCraft 2

Wunsch-Fortsetzung (Film)
Hero 2

Karneval ist ...
... scheiße

Die größte Leistung der Menschheit ist ...
... Computerspiele zu entwickeln



GEORG VALTIN

Redakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, Gamespot

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Robo Bombo

Derzeitiges Lieblingslied
Current 93: A Sadness Song

Derzeitige Hass-Werbung
Alle Klingelton- und Handy-Logo-Werbungen

Lieblings-Ausrede
»Stimmt doch gar nicht«

Lieblings-Filmzitat
»Nobody fucks with the Jesus!« (Jesus Quintana in »The Big Lebowski«)

Lieblings-Soundtrack
»Thin Red Line« von Hans Zimmer, »Unbreakable« von James Newton Howard

Lieblings-Musikinstrument
Violine, kann ich aber mit meinen Wurstfingern nicht spielen

Lieblings-Sportler
Michael Jordan

Lieblings-Sportart
Basketball

Wunsch-Fortsetzung (Spiel)
Planescape Torment 2

Wunsch-Fortsetzung (Film)
Indiana Jones 4

Die größte Leistung der Menschheit ist ...
... sich bisher noch nicht ausgelöscht zu haben



RÜDIGER STEIDLE

Redakteur

POWERte schon bei
PC Games, GameStar

Spielt am liebsten
Runden-Strategie, Simulationen

Aktuelles Lieblingsspiel
Hearts of Iron 2

Derzeitiges Lieblingslied
Blind Guardian: Mirror, Mirror

Derzeitige Hass-Werbung
Ich schaue nach Möglichkeit keine Werbung

Lieblings-Ausrede
»Ich hab' verschlafen.« (stimmt dummerweise meistens)

Lieblings-Filmzitat
»Thirty-seven!« (Randal in »Clerks«)

Lieblings-Soundtrack
Höre ich nicht

Lieblings-Musikinstrument
Ibanez K-7FBSI

Lieblings-Sportler
Jenna Jameson?

Lieblings-Sportart
Muhahahahaha!

Wunsch-Fortsetzung (Spiel)
Populous 4

Wunsch-Fortsetzung (Film)
Die nackte Kanone 4

Karneval ist ...
... nervtötend

Die größte Leistung der Menschheit ist ...
... dass sie mich erträgt





MICHAEL ERLWEIN

Redakteur

POWERte schon bei
T-Online, Computec

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Saga of Ryzom

Derzeitiges Lieblingslied
Faithless: Drifting Away (Paradiso Mix)

Derzeitige Hass-Werbung
Neckermann mit Gottschalk

Lieblings-Ausrede
»Ich hatte Gegenwind« (wenn ich zu spät komme)

Lieblings-Filmzitat
»Wann können Sie landen?« - »Das kann ich nicht sagen« - »Mir können Sie es sagen, ich bin Arzt« - »Nein, ich meine, ich weiß es nicht genau« - »Sie können es aber doch schätzen« - »Nicht vor zwei Stunden« - »Was? Sie können es in den nächsten zwei Stunden nicht schätzen?« (Dialog aus »Die unglaubliche Reise im verrückten Flugzeug)

Lieblings-Soundtrack
»Romeo & Julia 2«

Lieblings-Musikinstrument
iPod

Lieblings-Sportler
Eddy, the Eagle

Lieblings-Sportart
Lautsprecherboxen

Wunsch-Fortsetzung (Spiel)
Duke Nukem Forever 2

Wunsch-Fortsetzung (Film)
Titanic 2



SANDRA STREHLE

Art Direktorin

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Prügelspiele

Aktuelles Lieblingsspiel
Sims 2

Derzeitiges Lieblingslied
Hocico: Spirits of crime

Derzeitige Hass-Werbung
Sweety, das Küken

Lieblings-Ausrede
»Das liegt am Drucker!«

Lieblings-Filmzitat
»Yippi-ya-yaeh, motherfucker!« (Bruce Willis in »Die Hard«), »Hasta la vista, baby!« (Arnold Schwarzenegger in »Terminator«)

Lieblings-Soundtrack
»Pirates of the Caribbean« (von Klaus Badelt), »Fantasia«

Lieblings-Musikinstrument
Klavier

Lieblings-Sportler
Markus Wasmeier

Lieblings-Sportart
fast alles, was im Fernsehen übertragen wird

Wunsch-Fortsetzung (Spiel)
Diablo 3

Wunsch-Fortsetzung (Film)
The hole eleven yards

Karneval ist ...
... schwachsinniger Unfug

Die größte Leistung der Menschheit ist ...
... die Entdeckung von Schokolade



SARA STEHLIN

Layouterin

POWERte schon bei
CDV

Spielt am liebsten
Rennspiele, Adventures

Aktuelles Lieblingsspiel
Lumines (auf PSP)

Derzeitiges Lieblingslied
Against me!: You look like I need a drink

Derzeitige Hass-Werbung
Dieses nervige, gelbe Jamba-Vögelchen

Lieblings-Ausrede
»Da kann ich gar nichts dafür!«

Lieblings-Filmzitat
»Komm rein, setz dich, nimm dir 'n Keks... DU AAAARSCH!« (John Cleese in »Das Leben des Brian«)

Lieblings-Soundtrack
»Jackie Brown«

Lieblings-Musikinstrument
Gitarrääääää (möglichst laut)

Lieblings-Sportler
Badminton-Star Martin Deppe

Lieblings-Sportart
Autorennen (auf der PS2)

Wunsch-Fortsetzung (Spiel)
Monkey Island 5

Wunsch-Fortsetzung (Film)
Sieben – Teil 2

Karneval ist ...
... Kinderfasching

Die größte Leistung der Menschheit ist ...
... Musik!

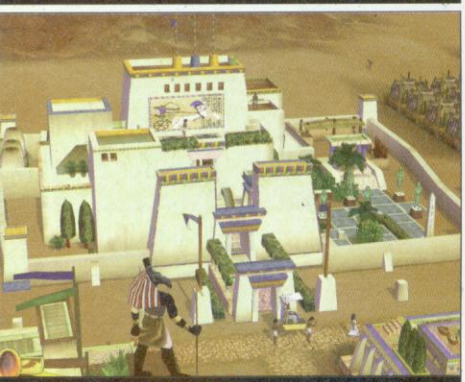
DIE **TOP 100** DER PC-SPIELE



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



Republic Commando: Clevere Klonkrieger bekriegen Krisen im Krieg der Sterne.



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



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

HITLISTEN



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

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

HITLISTEN



	SPORT	Durchschnitt	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle	Patrick Hartmann	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin
1	GTR	91	90	91	90	–	–	92	–
2	T. HAWK'S UNDERGROUND 2	90	–	88	90	91	91	–	90
3	PRO EVOLUTION SOCCER 4	90	88	89	–	90	91	92	87
4	F1 CHALLENGE 99-02	89	88	90	–	–	–	88	89
5	NASCAR RACING 2003	89	–	88	–	–	–	89	–
6	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	89	88	–	–	88	85	90
7	NHL 2004	88	–	91	–	–	–	84	–
8	FUSSBALL MANAGER 2005	85	–	89	84	–	–	83	–
9	DTM RACE DRIVER 2	85	84	89	85	–	88	84	82
10	NFS UNDERGROUND 2	85	85	88	85	85	–	79	86
11	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05	85	–	86	–	–	85	84	83
12	MVP BASEBALL 2004	85	–	86	–	–	–	–	83
13	RICHARD BURNS RALLY	83	83	90	–	–	–	79	81
14	FIFA 2005	83	83	84	–	84	82	83	–
15	NBA LIVE 2005	83	–	83	–	84	–	80	85
16	T. WOODS PGA TOUR 2005	83	85	86	–	83	80	81	83
17	TOP SPIN	83	83	82	80	–	85	–	–
18	WORLD CHAMP. SNOOKER 2004	82	82	84	82	83	–	75	88
19	RALLISPORT CHALLENGE	82	83	85	82	–	85	76	83
20	MOTOGP 2	82	81	79	–	–	83	82	85
21	MIDNIGHT CLUB 2	82	86	81	80	81	82	82	–
22	MTX MOTOTRAX	81	81	81	81	–	–	82	78
23	ANSTOSS 2005	80	79	–	80	–	–	80	–
24	RTL SKISPRINGEN 2005	79	79	–	–	–	78	–	81
25	SKI ALPIN 2005	79	77	80	–	–	79	–	78
	ROLLENSPIELE | ADVENTURES								
1	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	94	94	–	92	–	91	93
2	WORLD OF WARCRAFT	92	92	91	–	94	90	–	93
3	GOTHIC 2	91	89	90	97	88	–	89	92
4	PLANESCAPE TORMENT	89	82	90	92	88	–	90	90
5	BALDUR'S GATE 2	88	90	92	81	89	85	88	91
6	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	87	87	84	–	88	–	–	88
7	DIABLO 2	87	88	93	70	92	89	83	92
8	MORROWIND	85	85	86	84	–	–	85	–
9	MONKEY ISLAND 4	85	86	87	85	85	82	84	–
10	VAMPIRE	84	85	87	83	83	86	–	82
11	NEVERWINTER NIGHTS	84	85	84	–	–	–	82	84
12	EVERQUEST 2	84	–	–	–	83	81	–	87
13	THE WESTERNER	83	85	86	–	84	82	81	82
14	SACRED	83	82	88	–	84	–	82	80
15	RUNAWAY	82	83	82	82	–	84	85	78
16	CITY OF HEROES	82	–	–	–	82	83	–	81
17	DARK AGE OF CAMELOT	82	–	–	–	–	–	–	82
18	BLACK MIRROR	82	82	–	–	–	83	81	82
19	ARX FATALIS	82	80	81	82	82	–	84	81
20	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	–	81	80	80	86	–	80
21	LEISURE SUIT LARRY	81	–	81	–	82	84	–	78
22	THE MOMENT OF SILENCE	81	–	81	–	–	80	82	81
23	GEHEIMNIS D. SILB. OHRRINGS	80	–	–	–	–	79	–	81
24	OBSCURE	80	–	82	–	–	77	80	79
25	DUNGEON SIEGE	79	80	80	79	82	–	75	80



GTR: Die Vorzeige-Raserei fährt seit vier Monaten unbeirrt der Konkurrenz vorweg.



UEFA Champions League 05: Der Fifa-Ableger verteidigt seinen guten Tabellenplatz.



Knights of the Old Republic 2: klaut mächtig vom eigenen Vorgänger. Aber gut!



City of Heroes: actionreiches Online-Rollenspiel mit coolen Helden-Fähigkeiten.

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO



George Lucas wollte uns in seinen Filmen verklickern, dass nur die Jedi-Ritter die Galaxis retten können. Quatsch! **In Wirklichkeit sind die Elitesoldaten der Klonarmee die wahren Helden.**

Echte Kerle brauchen keine Namen. Im Gegenteil: Stellen Sie sich vor, Sie kommandieren einen kleinen Trupp stahlharter Elitekrieger und müssen mitten im Gefecht rufen: »Waldemar, gib mir Deckung!« Oder: »Jörg, wirf mal ne Granate!« So strapazieren Sie vielleicht die Lachmuskeln der Gegner, aber nicht deren Schutzschirme. Deswegen heißen echte Kerle 07, 40 oder 62. Noch martialischer wirken solche Kämpfertypen durch Spitznamen wie »Fixer« oder »Scorch«. Gut, dass wir als Chef dieser Supertruppe selbst ein echtes Kampfschwein sind und getreu dem Motto »Viel Feind, viel Ehr'« leben. Soviel Persönlichkeit hätten Sie einem Klonkrieger gar nicht zugetraut, stimmt's?

Republic Commando ist zwar ein Taktik-Shooter aus dem **Star Wars**-Universum, aber bei weitem keine 08/15-Filmumsetzung. Im Gegenteil: Ähnlich dem Urahn **Dark Forces** benutzt es die Filme nur als Grundlage für eigene Wege. Und erzeugt dadurch ein hartes, düsteres, witziges und vor allem filmreifes Abenteuer, das sich perfekt als Abend füllender Hollywood-Streifen machen würde.

Das harte Leben der Elite

Und so sieht der Alltag von Elitesoldaten aus: Auf der staubtrockenen Welt Geonosis müssen wir eine Droidenfabrik stürmen. Schon auf dem Weg dorthin flattern die insektenartigen Geonosianer um uns herum, attackieren mit Blastern und verheerenden Flammenwerfern. Jetzt sind wir als Kommandant gefragt: Sev, den Scharfschützen, schicken wir hinter einem Felsbrocken in Deckung. Zielsicher schickt er mit seinen blauen Laserstrahlen einen Geonosianer nach dem anderen ins Jenseits – und kommentiert jeden Abschuss mit markigen Worten. Gleichzeitig nehmen wir mit Scorch und Fixer den Flammenwerfer-Gegner unter konzentriertes Feuer, bis dieser gefährlichste Angreifer vernichtet ist. Dann beordern wir Fixer hinter ein stationäres Geschütz, damit wir zusätzliche Rückendeckung haben. Vorsichtig nähern wir uns mit Scorch einer Biegung im Canyon – und werden von Gegnern umschwärmt! Der Rückzug mag etwas ungeordnet erscheinen, erfüllt aber seinen Zweck: Wir ziehen die Feinde mit uns, genau in die Schusslinien unserer beiden verschanzten Kameraden. Sekunden später liegen die Insektoiden am Boden. Durchatmen!

Taktische Tiefe

Im Test haben wir diese Szene mehrmals gespielt, um herauszufinden, ob es tatsächlich auf unser taktisches



Gut verschanzt werden wir sogar mit mehreren **Droideka** fertig. Explosive Fässer dienen als Fallen, zwei Kameraden helfen uns als Scharfschützen von rechts hinten, und einer sitzt an einem Geschütz. Wir selbst heizen mit Granaten den Blechköpfen zusätzlich ein. (1.600x1.200)

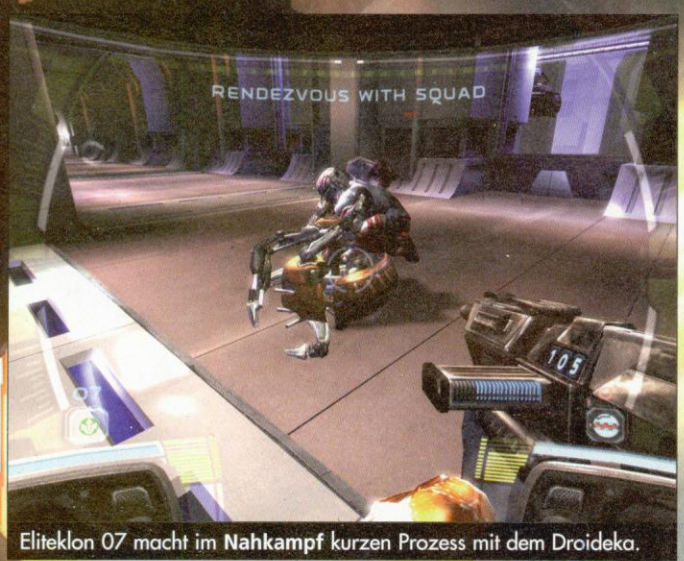
Geschick ankommt. Oder ist das Herumkommandieren der Mitstreiter in **Republic Commando** nur Fassade? Alternativ stürmen wir diesmal mit dem gesamten Squad vor, geben als Befehl »Search & Destroy« (attackiert nach Belieben den Gegner) – und sehen, wie schnell die Anzeigen von Sev und Scorch rot werden, die Kameraden also schwer verletzt am Boden liegen. Der Flammenwerfer-Alien greift uns an, keine Zeit die Kumpel zu heilen. Fixer geht in den Nahkampf, kann das Unheil aber nicht aufhalten. Erst geht er zu Boden, dann wir – Mission gescheitert.

Zweite Variante: Wir befehlen unseren Jungs mit einem Tastendruck (ähnlich einem Strategiespiel), die Biegung im Canyon zu verteidigen. Dadurch greift das Squad selbständig alle Gegner in einem bestimmten Radius um unsere Markierung an. Während die Kameraden mit den ersten Angreifern aufräumen, übernehmen wir die Rolle des Scharfschützen.

Der bessere Überblick hilft, die Gefahr zu erkennen: Der Flammenwerfer-Gegner brutzelt unsere Jungs fast zu Tode. Also befehlen wir konzentriertes Feuer aller vier Kämpfer auf diesen einen Feind, der somit schnell erledigt ist. Dann befehlen wir Search & Destroy, lassen das Team aber nun per Sammeln-Kommando eine Verteidigungsposition um unseren Standort einnehmen. Da die Gegner ihnen einfach folgen, können wir sie in Ruhe abschießen. Diese Taktik funktioniert also ebenfalls prima.

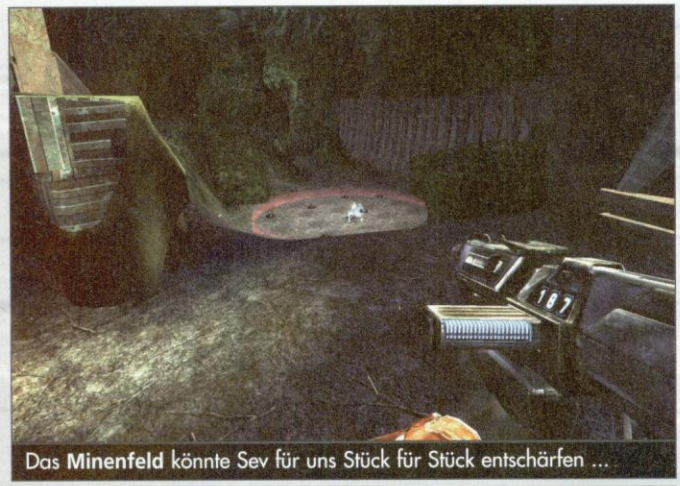
Die Wahl der Zahl

Der Spieler in der Rolle des Team Leaders 38 ist ein echter Soldat, der mit eher knappen Kommandos seine Leute herum scheucht. Abhängig vom Temperament des Spielers ballert er sich an vorderster Front durch Gegnerhorden oder agiert eher zurückhaltend aus der zweiten Reihe und versucht, den Überblick zu behalten. Nummer 40 (»Fixer«) agiert quasi als die rechte Hand von 38 und wirkt militärisch korrekt. Ganz anders 62 (»Scorch«): Der Spezialist für »radikale Umstrukturierungen« (Klon-Jargon für Sprengungen) kommentiert seiner Arbeit und die seiner Kollegen am



Eliteklon 07 macht im **Nahkampf** kurzen Prozess mit dem Droideka.


Ein Raumschiff der Klonarmee ballert für uns den **Schutzschild** kaputt.



Das **Minenfeld** könnte Sev für uns Stück für Stück entschärfen ...



... doch wir sprengen die **Schaltzentrale** auf und deaktivieren die Minen.

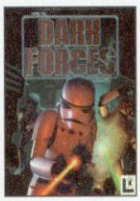


Dann locken wir die fiesen **Droideka** in die Sprengfallen.



Wir zerlegen so alle Robots und sprengen dann die Landeplattform.

HISTORIE: STAR-WARS-SHOOTER



Dark Forces (1995)

Das in Deutschland indizierte Spiel gilt unter Kennern heute noch als bester Star-Wars-Shooter.



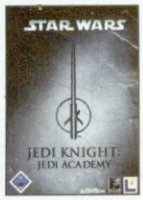
Jedi Knight (1997)

Der Nachfolger mit Hauptdarsteller Kyle Katarn setzte auf Jedi-Kräfte und Lichtschwert-Duelle.



Jedi Knight 2 (2002)

Entwickelt von Raven Software und mit Quake-3-Engine, spielt zeitlich nach der alten Film-Trilogie.



Jedi Knight 3 (2003)

Die bislang beste Lichtsäbel-Kampfsimulation, ebenfalls von Raven. Reicht dennoch nicht an den Urahn heran.

liebsten mit lässigen Sprüchen. Das nervt oft 07 (»Sev«), der ohnehin meist schlechte Laune hat und die an seinen Gegnern auslässt, wobei er gleichzeitig die Witze von Scorch kritisiert.

Die Funksprüche sorgen für ein besonderes Flair, das etwas an **Medal of Honor – Pacific Assault** erinnert. In beiden Spielen erzeugt die lebendige Sprachausgabe ein intensives Mittendrin-Gefühl, das viel zur Atmosphäre beiträgt. Dank der klug ausgewählten Sprecher sind die Stimmen leicht den jeweiligen Klonen zuzuordnen. Das ist bei **Republic Commando** umso wichtiger, da man ja die Gesichter der Kameraden unter ihren Helmen nie sieht. Wobei die Klone ohnehin alle identisch aussehen dürften ...

Rette mich wer kann!

Da wir **Medal of Honor – Pacific Assault** bereits erwähnt haben: Es gibt noch weitere Parallelen zwischen beiden Titeln. Die Levels sind in **Republic Commando** ähnlich linear aufgebaut wie im Zweiter-Weltkrieg-Shooter. Meistens ist die Richtung, in der das Missionsziel liegt, sogar im Helmvisier eingeblendet. Wer alternative Vorgehensweisen mag, wird weitergehend enttäuscht. Einzig die Positionierung der Kameraden und deren Vorgehensweise sorgen für unterschiedliche Ergebnisse, je nach Spielweise. Dadurch fällt der lineare Levelaufbau in der Praxis weniger deutlich auf und nicht negativ ins Gewicht – außer, man möchte auch mal weite Areale anstatt enger Korridore und überschaubarer Hallen. Lenkbare Fahrzeuge gibt es in **Republic Commando** ebenfalls nicht.

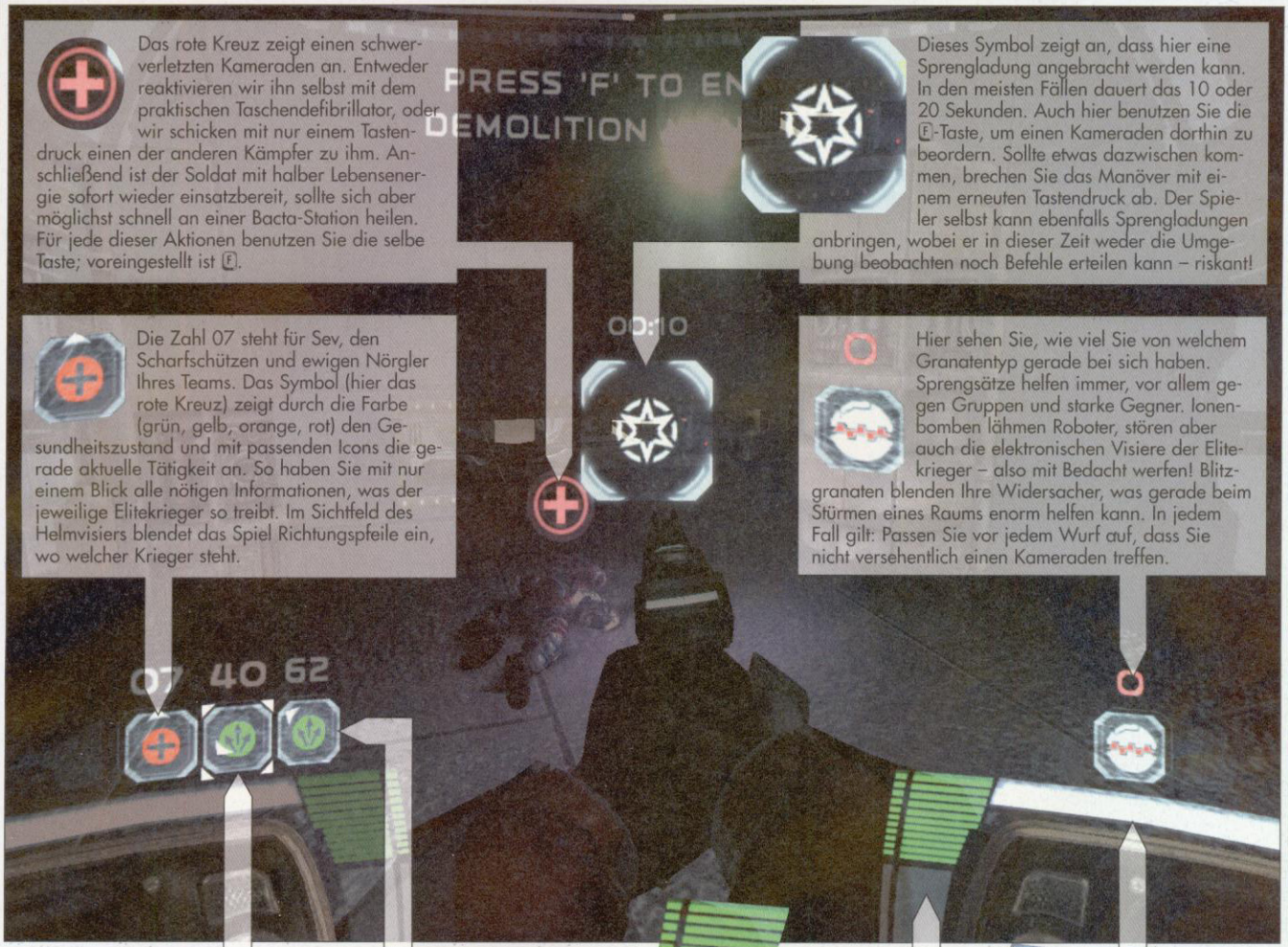
In einigen Szenen fällt die ähnliche Erzählweise beider Titel auf. Durch geskriptete Ereignisse baut **Republic Commando** Spannung und Atmosphäre auf, die sich dann meistens in Kämpfen entlädt. Beispiel: Auf einem Schlachtschiff der Republik geht das Squad getrennt vor, wir sind somit alleine. Durch Gitterstäbe sehen wir immer wieder, wie gewöhnliche Klonkrieger von unsichtbaren Gegnern massakriert werden. Jedes Geräusch lässt uns dann eine Gänsehaut über den Rücken laufen. Plötzlich treffen wir Fixer – sehen ihn aber nur, weil zwischen uns beiden undurchdringliches Panzerglas steht. Da taucht ein Trandoshaner über Fixer auf. Bevor wir den Kameraden warnen können, springt der Gegner ihn an, Fixers Lebensanzeige wird rot. Und wir können nichts tun, außer, einen Zugang zu suchen und den Kameraden hoffentlich zu retten.

Elitekrieger gegen Dumpfbacken

Obwohl unser Squad aus Elitekriegern besteht, verhalten sich die Jungs nicht ausnahmslos wie Profis: Im Test konnten wir ab und zu beobachten, wie sich ein Soldat nicht gegen einen Angreifer wehrte, der direkt vor ihm stand. Auch von den Kameraden griff keiner helfend ein. Somit war es unsere Aufgabe, ihn von dem Gegner zu befreien. Ob das Absicht der Entwickler ist, um den Spieler zu beschäftigen, oder ein Bug, ist unklar. Wirklich störend empfanden wir diese Ungereimtheit nicht, aber sie zerstört einen Teil der Atmosphäre und Glaubwürdigkeit. Ansonsten verhalten sich die Mitstreiter so, wie wir es erwarten und befehlen: Die Jungs sichern Gänge, werfen Granaten, hacken Computersysteme oder nehmen gezielt die stärksten Gegner unter Feuer.

Die Widersacher tun sich weniger durch ihre Schläue als durch ihre Überzahl hervor. Wie in den **Star Wars**-Filmen treten wir meistens gegen Droiden-Horden oder mehrere Geonosianer an. Die verhalten sich solide, attackieren oft aus sicherer Deckung heraus oder werfen Granaten. Gerade im Nahkampf versagen die allermeisten Feinde kläglich, mit Ausnahme mancher Bossgegner. Die sind nicht nur imposant und schwer bewaffnet, sondern nur durch Ausnutzen einer

DAS **INTERFACE** IM ÜBERBLICK



Das rote Kreuz zeigt einen schwerverletzten Kameraden an. Entweder reaktivieren wir ihn selbst mit dem praktischen Taschendefibrillator, oder wir schicken mit nur einem Tastendruck einen der anderen Kämpfer zu ihm. Anschließend ist der Soldat mit halber Lebensenergie sofort wieder einsatzbereit, sollte sich aber möglichst schnell an einer Bacta-Station heilen. Für jede dieser Aktionen benutzen Sie die selbe Taste; voreingestellt ist F.

Dieses Symbol zeigt an, dass hier eine Sprengladung angebracht werden kann. In den meisten Fällen dauert das 10 oder 20 Sekunden. Auch hier benutzen Sie die F-Taste, um einen Kameraden dorthin zu beordern. Sollte etwas dazwischen kommen, brechen Sie das Manöver mit einem erneuten Tastendruck ab. Der Spieler selbst kann ebenfalls Sprengladungen anbringen, wobei er in dieser Zeit weder die Umgebung beobachten noch Befehle erteilen kann – riskant!

Die Zahl 07 steht für Sev, den Scharfschützen und ewigen Nörgler Ihres Teams. Das Symbol (hier das rote Kreuz) zeigt durch die Farbe (grün, gelb, orange, rot) den Gesundheitszustand und mit passenden Icons die gerade aktuelle Tätigkeit an. So haben Sie mit nur einem Blick alle nötigen Informationen, was der jeweilige Elitekrieger so treibt. Im Sichtfeld des Helmvisiers blendet das Spiel Richtungspfeile ein, wo welcher Krieger steht.

Hier sehen Sie, wie viel Sie von welchem Granatentyp gerade bei sich haben. Sprengsätze helfen immer, vor allem gegen Gruppen und starke Gegner. Ionenbomben lähmen Roboter, stören aber auch die elektronischen Visiere der Elitekrieger – also mit Bedacht werfen! Blitzgranaten blenden Ihre Widersacher, was gerade beim Stürmen eines Raums enorm helfen kann. In jedem Fall gilt: Passen Sie vor jedem Wurf auf, dass Sie nicht versehentlich einen Kameraden treffen.

40 ist der Klon mit dem Spitznamen Fixer, der gerne in den Nahkampf geht – wenn Sie ihn lassen. Das Symbol mit den drei Pfeilspitzen zeigt, dass die aktuelle Order »Search & Destroy« lautet: Die Kämpfer dürfen also drauflos stürmen und auf alles und jeden ballern. Diese Vorgehensweise macht bei schwächeren Gegnern Sinn, gegen größere Kaliber ist sie verhängnisvoll. Wählen Sie dann lieber die Gruppenformation, dann bleibt das Squad zusammen.

Sprengmeister Scorch eignet sich am besten, um zeitsparend Türen oder Droiden-Container in die Luft zu jagen. Nummer 62 ist auch der aktivste Funker in Ihrem Squad. Seine Sprüche sind stets markig, schwarzhumorig und tragen viel zur herausragenden Atmosphäre bei. Das kleine, weiße Dreieck in der Anzeige signalisiert die Richtung, in welcher der Klon vom Spieler aus gesehen steht. Und falls Sie Ihre Jungs mal im Dunklen nicht sehen, aktivieren Sie die Nachtsicht.

Mit die wichtigste Anzeige: die Lebensenergie des Spielers. Zwar können Sie einige Treffer einstecken, doch mit zu wenig Gesundheitspunkten gehen Sie kampfunfähig zu Boden. Dann haben Sie drei Möglichkeiten: Dem Team befehlen, dass es mit den zuletzt gegebenen Anweisungen weitermachen soll. Oder Sie rufen um Hilfe, um wiederbelebt zu werden, was nur geht, wenn Ihre Jungs nicht zu sehr unter Feuer sind. Oder Sie laden den letzten Spielstand neu.

Die Schutzschildanzeige sollten Sie stets im Auge behalten. Der Schirm wehrt viele Treffer ab, da er sich schnell wieder auflädt. Doch wenn Sie viele Schüsse in sehr kurzer Zeit abbekommen, schmilzt die Energie dahin wie Butter in der Sonne. Spätestens, wenn der Balken kurz und tief rot ist, sollten Sie in Deckung gehen. Übrigens: Es gibt Friendly Fire. Ballern Sie also Ihren Jungs nicht aus Versehen die Schilde kaputt, und rennen Sie ihnen nicht vor die Flinte!

bestimmten Schwachstelle zu erledigen. Netterweise geben uns das Hauptquartier oder ein schlauer Kamerad per Funkspruch Tipps, wie die jeweilige Achillesferse aussieht.

Referenz-Sound

Republic Commando verwendet eine aufgebohrte Version der **Unreal**-Engine, die vor allem in Bewegung prächtig aussieht. Wer sich dagegen Details ansieht, bemerkt selbst bei maximalen Grafikdetails die niedrig aufgelösten, verwaschenen Texturen. Wer nicht danach sucht, wird davon aber kaum gestört. Positiv fallen die geschmeidigen Bewegungen der Squad-Mitglieder auf: Unser Favorit ist Fixers Nahkampf-Attacke, wenn er per Genickhebel kleinere Gegner im Handumdrehen erledigt. Schön auch kleine Details wie hinkende oder sich krümmende Kameraden, wenn ihre Gesundheit arg gelitten hat.

Während die Grafik sehr gut, aber nicht herausragend ist, müssen Sie den Sound unbedingt gehört haben: Bombastische, teils epische Musikstücke bauen eine dichte Atmosphäre auf. Die bekannten **Star Wars**-Themen werden dabei weniger zitiert wie in anderen Filmumsetzungen, sondern vielmehr variiert und mit neuen Stücken ergänzt. Dazu kommen erstklassige Soundeffekte mit EAX-Unterstützung aus allen Ecken des Raumes. Nicht zuletzt die Sprachausgabe rundet den Referenz-Sound ab: Humorvoll, charakteristisch und nützlich, so stellen wir uns die Vertonung moderner Spiele vor. Bravo!

Fader Multiplayer-Part

Elitekrieger gegen Separatistengesocks – die Grundlage für spannende Multiplayer-Matches hätte **Republic Commando** locker geboten. Was die Entwickler abliefern, ist dagegen nur Durchschnitt: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag und Assault – das war's. Die Maps sind solide bis sehr gut designt, allerdings gibt es für keinen der Modi Bots. Außerdem bietet das Spiel nur zwei verschiedene Models, aus denen Sie wählen dürfen: Klonkrieger und Trandoshaner, jeweils mit dezent variierenden Farben zur besseren Unterscheidung für Teams. Auf LAN-Partys wird **Republic Commando** somit keine Rolle spielen, ob-



Der gelenkige **Droide** links ist einer der gefährlichsten Gegner.



Scorch feuert sein Magazin leer, dreht sich in **Deckung** und lädt nach.



Aus solchen **Containern** strömen laufen Droiden – am besten sprengen!



Sobald die **Tür** aufgesprengt ist, wirft Fixer eine Granate.

wohl es die Möglichkeit gibt, den eigenen Rechner per Menüfunktion in einen Dedicated Server zu verwandeln.

Nachhilfe in Geschichte

Man muss keinen einzigen **Krieg der Sterne**-Teile gesehen haben, um von der Geschichte in **Republic Commando** gefesselt zu werden. Die konzentriert sich nämlich voll auf das 4-Mann-Squad, dessen Anführer Sie schließlich sind. Doch drumherum passieren viele kleine Geschehnisse, die Filmkennern auffallen werden. Kurz zur Erklärung: Im Film **Episode 2 – Angriff der Klonkrieger** erfahren wir bekanntlich, dass der im Hintergrund agierende Jedi-Meister Sypho-Dias von den Kaminoanern eine riesige Klonarmee produzieren ließ. Das genetische Ausgangsmaterial stammt vom Kopfgeldjäger Jango Fett, dessen Sohn Boba in **Episode 5** den gefrorenen Han Solo schnappt. Trotz der offensichtlich hervorragenden Klonkenntnisse sind nicht alle Klone gleich: Manche weisen besondere Begabungen auf und werden somit zu Eliteklonen (das ist eine



Mit dem **Scharfschützengewehr** visieren wir einen starken Droiden an.


Im Nahkampf spritzt Öl. Das **Visier** beseitigt anschließend die Spritzer.

REPUBLIC COMMANDO: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie Star-Wars-Fan sind

... wenn Sie gerne mehrere Vorgehensweisen ausprobieren

... wenn Sie taktische Actiongefechte mögen

... wenn Sie gerne andere herumkommandieren

... wenn Sie wissen wollen, wie sich Klonkrieger fühlen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie reale Szenarios bevorzugen

... wenn Sie lineare Levels verabscheuen

... wenn Sie lieber als Einzelkämpfer arbeiten

... wenn Sie schon kleine KI-Macken nerven

... wenn Sie einen guten Multiplayer-Modus wollen



Erfindung des Spiels und war so nicht im Kino zu sehen): Am Ende von **Episode 2** rückt Yoda mit den Klonkriegern im Schlepptau an, um auf dem Planeten Geonosis den bedrohten Jedi-Rittern zu helfen. Wir sind mittendrin, allerdings nur in der Rolle von Nummer 38, ohne Teamkameraden und ohne Jedi-Unterstützung. Das Spiel blendet nämlich geschickt auf eine parallel laufende Handlungsebene um: Während die Klonkrieger die Separatisten angreifen und die Jedi in der Arena um ihr Leben kämpfen, müssen wir eine Geschützstellung ausschalten. Dieser vergleichsweise simple Auftrag dient als Tutorial und ist dank vieler Skript-Ereignisse mehr turbulente Ballerei als trockener Lernstoff.

Charakterstudie

Republic Commando verbindet thematisch **Episode 2** und Teil 3, der im Mai in die Kinos kommt. Nach einigen Aufräumarbeiten auf Geonosis kämpfen sich die Krieger durch einen geheimnisvollen Raumkreuzer der Republik, landen auf Kashyyyk, dem Heimatplaneten der Wookiees, und treffen sogar General Grievous, den Oberbösewicht aus **Die Rache der Sith**. Wer den Taktik-Shooter durchspielt, erhält somit einige Hinweise auf die Story von **Episode 3**. Die Einsätze der Klone beschäftigen sich meist mit Nebenkriegsplätzen, die im Film nur als Randerscheinungen auftauchen. Während die Kinofilme also den großen Handlungsrahmen vorgeben, konzentriert sich die eigentliche Story des Spiels auf die vier Hauptdarsteller und ihre Aufgaben.

Wer jedoch eine dramatische Geschichte mit echten Gefühlen und großen Worten erwartet, der wird enttäuscht. Die Helden bleiben trotz der lebendigen Sprachausgabe hinter ihren Helmen verborgen, die spannende Handlung beschränkt sich auf Hintergrundinfos zu den Filmen – die sind zumindest für Fans interessant. Das mag wenig massentauglich erscheinen, ist aber authentisch: Die Klonkrieger, auch die Elitesoldaten, sind eben nur ein militärisch gedrilltes Werkzeug in den Händen der Jedi. Diese Situation bringt **Republic Commando** anschaulich rüber.

Florian Stangl

TECHNIK-CHECK

- Stellen Sie auf schwächeren Karten das Bump-Mapping auf »low«.
- Reduzieren Sie die »Bloom«- und »Blur«-Effekte, das verschlechtert die Grafik kaum.
- Reduzieren Sie Qualität der »Squad Shadows« nur, wenn Ihre Karte zu lahm ist.
- Fahren Sie lieber die Auflösung statt der »Character Quality« runter.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **2,0 GByte**
Ladezeiten **mittel (512 MB) kurz (1,0 GB)**

CPU mit		Geforce 2	Radeon 7000/7500	Geforce 3/4 MX	Radeon 8500/9000	Geforce 4/5600	Radeon 9500/9600	GF 5800/5900/6600	Rad. 9700/9800/X700	Geforce 6800	Radeon X800
1,0 GHz	640x480x32, 256 MB (min. Details)	☐	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32, 256 MB	☐	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,6 GHz	1.024x768x32, 512 MB	☐	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024x32, 512 MB	☐	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,4 GHz	1.280x1.024x32, 512 MB	☐	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x32, 1,0 GB	☐	■	■	■	■	■	■	■	■	■

TEST-CENTER

Video

?! Tipps

MARTIN DEPPE

Intelligentes Popcorn-Kino



Die neuen Film-Episoden gehen mir so ziemlich am Allerwertesten vorbei – deswegen bekommt Republic Commando keinen Star-Wars-Bonus von mir. Aber viel Lob: Das Rumschubsen meiner Klonbrüder klappt auch im dicksten Gefecht blitzschnell, ich sehe dank farbiger Silhouetten und gefunkter Bestätigungen sofort, dass der Befehl ausgeführt wird. Kaum ein anderes Spiel schafft das quasi nebenbei. Und diese dicken Gefechte gibt es nonstop, ich bekomme kaum Zeit zum Verschnaufen. Die orchestrale Musikkulisse, die ständigen Funksprüche, Blasterschüsse, Explosionen schaffen eine dichte Kinoatmosphäre – prima!

Meine Wertung **87**

PATRICK HARTMANN

Endlich Team-Taktik ohne Action-Bremsen



Ich bin wirklich erstaunt, wie unkompliziert und schnell Republic Commando von der Hand geht. Keine langatmigen Hüpfeinlagen, öden Laufstrecken oder sonstigen Spaßbremsen. Dauernd ist auf dem Bildschirm was los. Da greifen mich Gegnerrudel in einem Kontrollturm an, und ich muss mit Hilfe meiner Jungs die Schotten dicht machen. Während des Angriffs sausen die Blaster-Schüsse nur so durch die Gegend.

Durch die Dialoge mit den Teammitgliedern wächst mir jeder Klonkrieger ans Herz und ich habe ein richtiges Mittendrin-Gefühl. Ich kann Shooter-Freunden diese Action-Komödie nur wärmstens empfehlen.

Meine Wertung **88**

DAVID BERGMANN

Star Wars geht auch ohne Lichtschwert



Bombenstimmung auf dem Bildschirm und Star-Wars-Atmosphäre pur. Trotzdem fehlt mir etwas: spielerische Abwechslung. Ob ich mich durch Basen ballere oder auf Planetenoberflächen kämpfe, der Ablauf bleibt gleich: Vorrücken, Schalter betätigen / Tür sprengen, vorrücken. Dank der grandiosen Inszenierung kann ich das aber gut verschmerzen und Republic Commando wie einen Actionfilm genießen.

Meine Wertung **83**

FLORIAN STANGL

Klonkrieger sind die besseren Jedi-Ritter

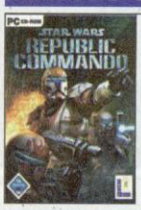


Es ist schon interessant, wie Kleinigkeiten über Wohl und Wehe eines Spiels entscheiden können: In der Theorie ähneln sich Republic Commando und Pacific Assault erheblich. Lineare Levels, erstklassige Sprachausgabe, Fokus auf Personen statt auf eine übergreifende Handlung, gelegentliche Aussetzer bei der KI. Und trotzdem spielt sich Republic Commando ungleich besser.

Das liegt vor allem an der hervorragenden Steuerung, der besseren Kollisionsabfrage und der taktischen Tiefe, die das Squad-Management erzeugt. Mir gefällt es, mehrere Vorgehensweisen auszuprobieren und auch mal spontan meine ursprüngliche Planung umzuschmeißen. Dank der dichten Atmosphäre hatte ich auch ständig das Gefühl, etwas Wichtiges zum Wohl der Republik zu tun.

Meine Wertung **88**

REPUBLIC COMMANDO



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (35 Seiten)

Sound 7.1-Surround

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler/Publisher	LucasArts/Activision
Webseite	www.lucasarts.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	3. März 2005
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	10
Steuerung	9
Multiplayer	7

PRO

- spannendes Teamwork
- taktisch fordernde Kämpfe
- dichte Atmosphäre
- abwechslungsreiches Missionsdesign
- übersichtliches Interface
- gelungene Steuerung
- humorvolle Sprachausgabe
- erstklassiger Sound

KONTRA

- ab und zu KI-Macken
- Story ist Geschmackssache
- lineare Levels
- teils unspektakuläre Waffen

FLORIAN STANGL	88
MARTIN DEPPE	87
PATRICK HARTMANN	88
DAVID BERGMANN	83

Durchschnitts-Wertung der Tester **87**



Zahlreiche Zwischensequenzen erzählen die **Geschichte**. Die hält sich eng an die Handlung des Films.



Hier müssen wir mit der richtigen Tonfolge eine Leiter aus **Schlangen** bauen.



In den **Kämpfen** kommt es nur auf schnelles Klicken mit der linken Maustaste an.

LEMONY SNICKET

Vom Buch zum Film zum Spiel – **die Erzählung von drei Waisenkindern und ihrem bösen Onkel** wurde mit jeder Umsetzung kindgerechter. Der Charme blieb erhalten.

Die Geschwister Baudelaire sind ein aufgewecktes Trio. Klaus ist ein Bücherwurm. Violet wandelt auf McGyvers Spuren und bastelt aus scheinbar nutzlosem Haushaltsmüll die abenteuerlichsten Erfindungen. Baby Sunny krabbelt zwar noch auf dem Boden herum, gräbt ihre Zähnchen aber in alles, was sie zu beißen bekommt. Klingt abgedreht? Noch viel abgedrehter ist ihr Onkel Olaf, der als Vormund herhalten soll, als die Eltern der drei ums Leben kommen. Der Schauspieler ist allerdings nur aufs Erbe bedacht und will die Geschwister so schnell wie möglich tot sehen.

Kleiner Spielraum

Entwickler Know Wonder (**Harry Potter und die Kammer des Schreckens**) hält sich eng an die Handlung des gleichnamigen Films. In vier Kapiteln sind die Waisenkinder auf der Flucht vor Olaf. Der Spielablauf ist simpel: Zunächst müssen Sie Objekte einsammeln, aus denen Violet dann eine Apparatur zusammenschraubt. Aus einem Hammer, einer Feder und ein paar anderen Teilen wird beispielsweise ein Utensil, mit dem sich weit entfernte Hebel betätigen lassen.

Danach geht's mit den bisher fabrizierten Gadgets durch lineare Levels. Hier interagieren die Waisenkinder mit blinkenden Objekten, setzen mit übel riechendem Parfüm oder einem Meerrettich-Werfer eine Hand voll Gegnertypen außer Gefecht.

Stimmungsvoll

Viel Arbeit macht das nicht. Geht es an einer Stelle nur mit einem der Waisen weiter, wechselt das Programm automatisch den Charakter. Auch um die Waffenwahl müssen Sie sich nicht kümmern – wollen Sie sich über einen Abgrund schwingen, wird automatisch der Wurfanker ausgewählt, während im Kampf ohne Ihr Zutun der »Zertrümmerer« zum Einsatz kommt. Fordernder sind da die kleineren Rätsel. Sie müssen Hinweise finden, hinter Bildern versteckte Schalter in richtiger Reihenfolge betätigen und Geheimtüren öffnen.

Verpackt ist das Ganze in eine wunderbar stimmige Inszenierung – Olafs baufällige Hütte erinnert an das Gruselflair von **American McGees Alice**, und im Hintergrund klimpert ein Soundtrack, der **Batman**-Komponist Danny Elfman würdig wäre. Trotz aller Pluspunkte ist **Lemony Snicket** vor allem ein Spiel für die jüngere Generation. Die stört sich nicht weiter am simplen Spielablauf und ist länger auf der Flucht vor Onkel Olaf. Erfahrene Spieler sind ihm nämlich nach knapp fünf Stunden entkommen.

David Bergmann

PATRICK HARTMANN

Ich bin zu alt für dieses Spiel!



Lemony Snicket ist für fünf Stunden gute Adventure-Unterhaltung. Vorausgesetzt, Sie sind unter 16. Doch jeder, der Kinderhelden in Filmen nur unter Schmerzen aushält, sollte sich von diesem Spiel fernhalten.

Abgesehen vom Altersfaktor und der Spielzeit gibt's viele kleine Gags, originelle Rätsel und eine gute Präsentation. Falls Sie ein Spiel für den kleinen Bruder oder den Sohnemann suchen, liegen Sie hier richtig. Alle Volljährigen sollten sich lieber eine erwachsene Adventure-Alternative suchen.

Meine Wertung **68**

DAVID BERGMANN

Kurz, aber wundervoll aufgemacht



Die liebevolle Ausarbeitung der Schauplätze und der morbide Charme von Olafs Behausung haben es mir angetan. Die Rätseleinlagen sind stimmig, und der subtile Humor mit seinen Wortspielen liegt genau auf meiner Linie. Allerdings wünsche ich mir mehr Tiefgang. Ich möchte selbst zwischen den Charakteren umschalten, um noch kniffligere Rätsel zu lösen. Und möchte nicht nach fünf Stunden den Abspann sehen.

In diesen fünf Stunden hatte ich allerdings eine Menge Spaß. Sollten Sie nicht für die nächsten Monate einen Daueraufenthalt in Azeroth gebucht haben und etwas »anderen« Szenarien gegenüber offen sein, ist Lemony Snicket mein Geheimtipp für Sie.

Meine Wertung **74**

LEMONY SNICKET



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (26 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Know Wonder/Activision
Webseite	www.unfortunategame.com
ca. Preis	35 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 5800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- stimmungsvolle Inszenierung
- abgedrehte Gadgets
- abwechslungsreiche Levels
- subtiler Humor

KONTRA

- kurze Spieldauer
- simpler Spielablauf

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 74
PATRICK HARTMANN 68

71

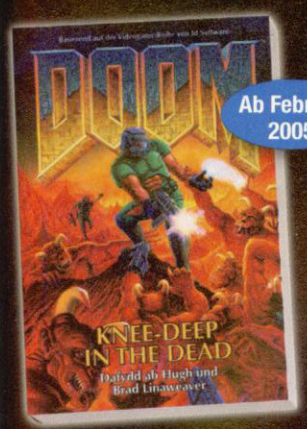
© 2005 Electronic Arts Ltd. & ™. All rights reserved.

DOOM™

Die Romanreihe

Das Tor zur Hölle steht weit offen!

Jetzt endlich auch in Deutschland!
Höllisch gute Romane zum
PC-Dämonenkult von Id Software.



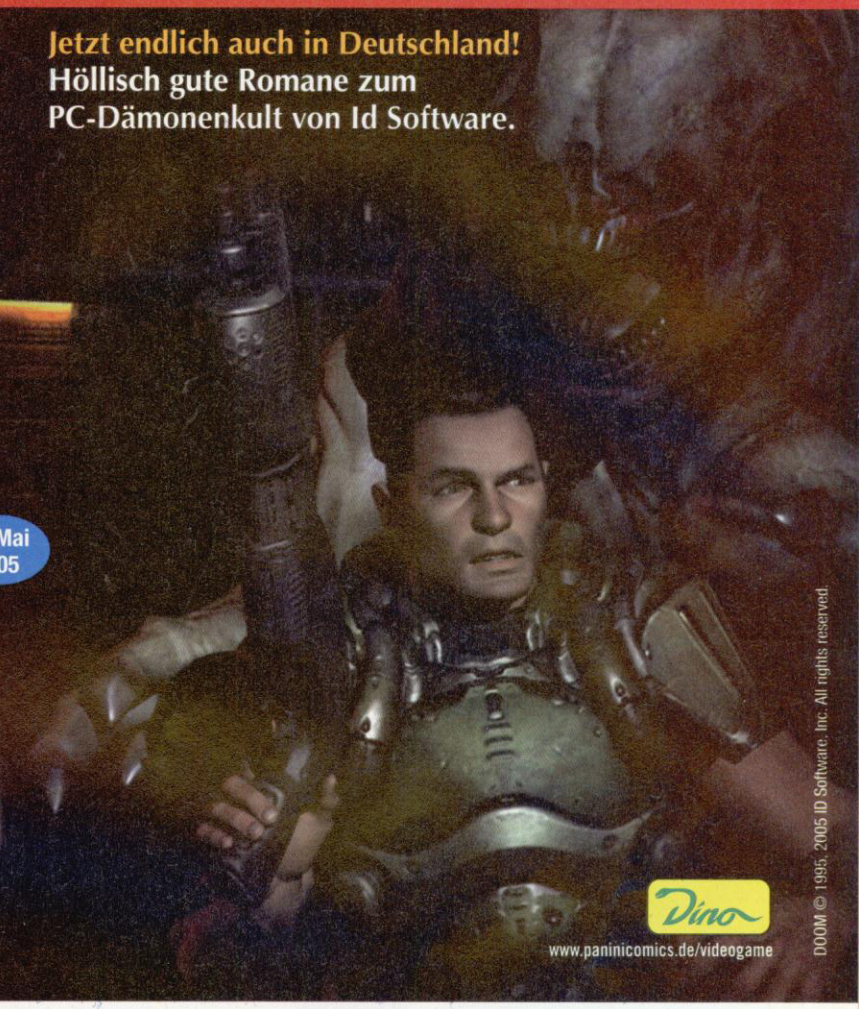
Ab Februar 2005

DOOM, Band 1: Knee-deep in the Dead
Der offizielle Roman zum Spiel
€ 9,95, ISBN 3-8332-1207-1



Ab Mai 2005

DOOM, Band 2: Hell on Earth
Der offizielle Roman zu DOOM 2
€ 9,95, ISBN 3-8332-1208-X

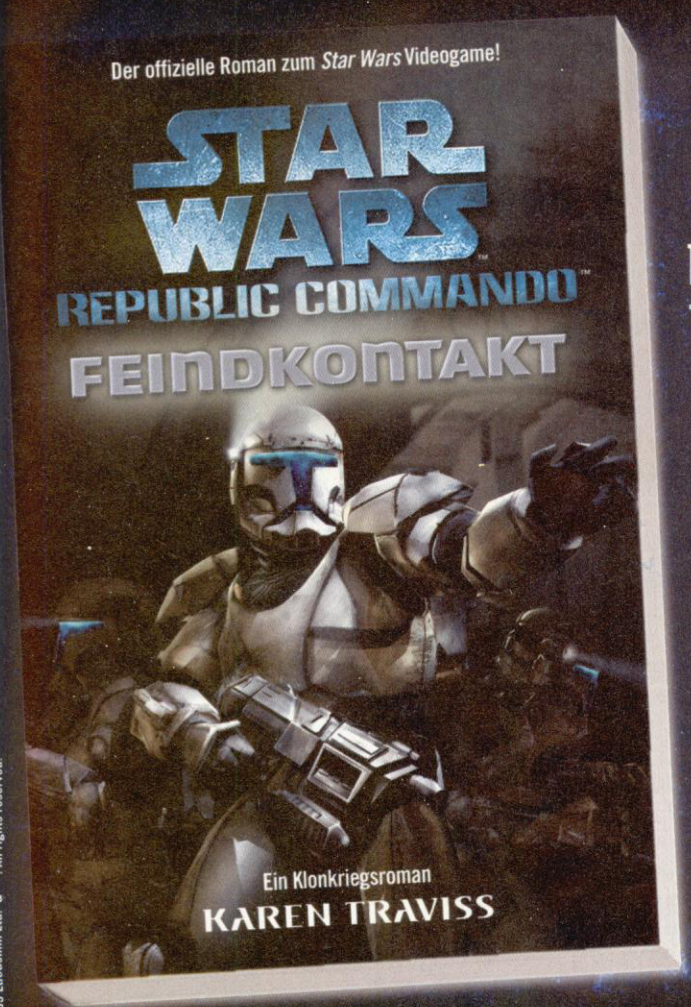


Dino

www.paninicomics.de/videogame

DOOM © 1995, 2005 ID Software, Inc. All rights reserved.

Der offizielle Roman zum *Star Wars* Videogame!



STAR WARS™ REPUBLIC COMMANDO™

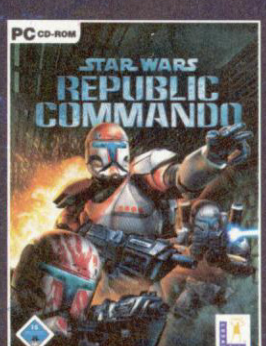
DIE ELITE DER KLONKRIEGER IM UNDERCOVER-EINSATZ!

Wo reguläre Truppen überfordert sind und Jedi-Ritter nicht in Frage kommen, werden die härtesten und besten Exemplare der republikanischen Klonarmee eingesetzt: die REPUBLIC COMMANDOS!

***Star Wars* REPUBLIC COMMANDO: Feindkontakt**

Der offizielle Klonkriegsroman zum atemberaubenden, neuen Videogame von LucasArts.
ISBN 3-8332-1199-7

Ab sofort im Buchhandel!



Das Game für PC und Xbox
ab März 2005 im Handel

LUCAS BOOKS

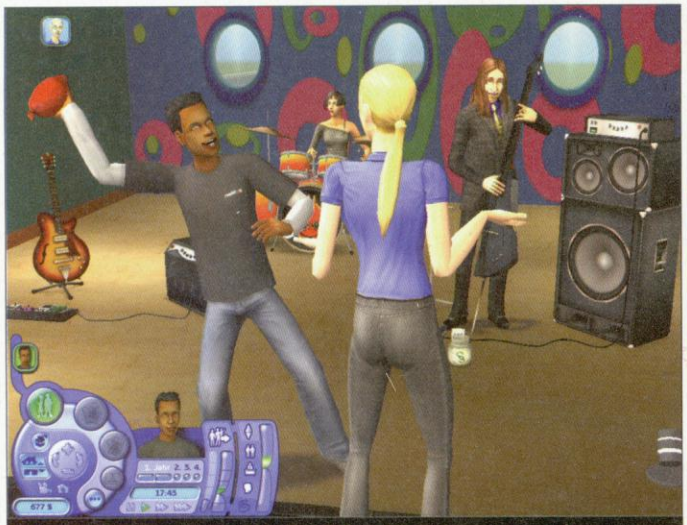
LUCASARTS

www.starwars.com
www.lucasarts.com

Dino

www.paninicomics.de

© 2005 Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved.



Wasserbomben: Erste Wahl, um es sich mit anderen zu verscherzen.



In Wilde Campus-Jahre schließt man sehr schnell **Freundschaften**.



Gemeinsam **Lernen** macht immer noch am meisten Spaß.



Vor **Flitzern** ist man nicht einmal in diesem idyllischen Park sicher.

DIE SIMS 2 WILDE CAMPUS-JAHRE



Jetzt erobern die Sims die Uni und tun, wovon deutsche Studenten nur träumen können: **nach vier Jahren erfolgreich abschließen. Und trotzdem kommt das Privatleben nicht zu kurz** – Organisationstalent vorausgesetzt.

Gerade noch krabbeln die kleinen pausbäckigen Quälgeister über den Holzfußboden, schon sind sie Teenager, haben Sex, eine Familie, werden Großeltern und sterben. Das Leben der Sims ist recht kurz – für viele Fans sogar viel zu kurz. Hier schafft das (nur zusammen mit dem Hauptprogramm lauffähige) Addon **Wilde Campus-Jahre** Abhilfe. Sobald die munteren Pixel-Knirpse in Schönsichtingen, Veronaville oder Merkwürdighausen das Teenager-Alter erreichen, stoppt der fiese Alterungsprozess, und sie gehen als »junge Erwachsene« aufs College. Nicht nur, um zu lernen ...

Einzelhaft

Ihre Schützlinge zum Studieren verdonnern, das ist kinderleicht: Sie wählen eine Nachbarschaft aus und weisen ihr eine von drei vorgefertigten oder selbst erstellten Unis zu. Der Campus funktioniert dann als eigene Nachbarschaft, in die Sims importiert werden. Wollen Sie lieber einen neuen Studenten basteln, so ist auch das möglich.

Und da der sich weder Traumvilla mit Pool noch Doppelhaushälfte leisten kann, geht's ab ins Wohnheim. Hier suchen Sie sich ein schmuckes Zimmer aus, das Ihr Pennäler für sich in Beschlag nimmt. Ein Bett, ein Schreibtisch und vielleicht noch ein Computer. Mehr Mobiliar gibt's für die knapp 90 Dollar Miete nicht. Und selbst die zahlen Sie nicht mal eben locker aus der Portokasse. Um das Sparschwein zu füllen, müssen Sie Stipendien für gute Noten einsacken oder kreativ sein.

Unser Favorit: in der Musikhalle klampfen. Nicht nur, weil die Sims dabei den Kreativitätswert steigern, sondern weil die Instrumente kombiniert werden können. Musikalisches Talent vorausgesetzt, veranstalten wir mit Kumpels ein waschechtes Rockkonzert, und das begeisterte Publikum füllt fleißig die Spendenbüchse.

Jeder Tag ein Abenteuer

Je nach Größe des Wohnheims leben die angehenden Akademiker mit ungefähr zehn anderen Sims unter einem Dach – die sich nicht steuern lassen. Solange man die Kommilitonen nicht besucht, sind noch nicht einmal ihre Wohnklos einsehbar.

Da ist eine Umstellung für **Sims**-Spieler, die gewohnt sind, ihr direktes Umfeld voll kontrollieren zu können. Dadurch wird das Alltagsleben der Sims allerdings um einiges interessanter. Man weiß nie, was als nächstes passiert. Das mussten wir beim Test selbst feststellen: Nichts Böses ah-



So sieht eine der drei neuen **Universitätsnachbarschaften** aus.


Die Partien beim **Billard** werden jedes Mal neu berechnet.

nend schauen wir unserem Vorlesungsschwänzer über die Schulter, der emsig an seiner Seminararbeit tippt ... plötzlich öffnet sich die Tür und ein Flitzer wackelt mit seinem zensierten Genital neben unserem fleißigen Sim herum. Solch unvorhergesehene Situationen sorgen immer wieder für Schmunzler.

Ohne Fleiß ...

Nachdem man sich für eines von elf Fächern entschieden hat, ist Büffeln angesagt: Psychologie-Vorlesungen besuchen, Bio-Bücher wälzen oder sich den Kopf mit mathematischen Formeln vollstopfen. Das Studium ist in vier Jahre mit jeweils zwei Semestern gegliedert. Pro Jahr entscheiden zwei Abschlussarbeiten über die akademische Zukunft der Sims, ein Semester dauert nur fünf Spieltage.

Das Studieren funktioniert ähnlich wie die Berufe in **Sims 2**. Wenn Sie zu Vorlesungen gehen oder Hausarbeiten schreiben, steigt der Notendurchschnitt. Schafft man das Klassenziel nicht, ist der Sim die längste Zeit Student gewesen. Nebenbei müssen Sie je nach Studienfach Fähigkeitspunkte in bestimmten Bereichen verdienen. Für Biologie ist beispielsweise ein bestimmter Level »Sauberkeit« vonnöten. Unserer Meinung nach zwar eher unlogisch, aber trotzdem nützlich. Hat Ihr Sim erfolgreich abgeschlossen und steigt ins Berufsleben ein, gehen die Beförderungen schneller vonstatten, und Sie haben mehr Zeit für die angenehmen Dinge im Leben – Faulenzen zum Beispiel.

Faule Tausendsassas

Sich auf die faule Haut zu legen ist in **Wilde Campus-Jahre** kaum möglich, denn die dicht aufeinander folgenden Abschlussprüfungen strafen Müßiggänger sofort ab. Es sei denn, Sie nutzen die neue Einfluss-Fähigkeit. Schließen Sie Freundschaften, steigt Ihr maximaler Vorrat an Einfluss-Punkten. Den wiederum erhöhen Sie durch das Erfüllen von Einfluss-Wünschen, die sich unter die Tageswünsche Ihres Sims mischen. »Einen unbekannten Sim treffen« ist

STUDENTENLEBEN

Einen Tag lang begleiten wir Studentin Susi und schauen, was sie so treibt. Am frühen Nachmittag liegt sie noch friedlich schlummernd im Bett. Ausgeschlafen studiert's sich schließlich am Besten.

13:00



Kaum aus dem Bett, schon muss man schuften. Tja Susi, so ist das eben, wenn man abends das gesamte Gespar-te auf den Kopf haut. Dank des Nebenjobs in der Mensa füllt sich das Sparschwein aber schnell wieder.

15:00



Jetzt aber was fürs Studium tun, Susi. Wenn Du heute schon die Vorlesung auslässt, dann arbeite wenigstens an Deiner Seminararbeit. Das rettet den Notendurchschnitt und schützt davor, hochkant vom Campus zu fliegen.

17:00



Da ist die Studienarbeit auch schon wieder vergessen. Stattdessen versucht Susi, in die Studentenverbindung Omega-Beta-Feta einzutreten. Dazu muss sie sich in kurzer Zeit drei Mitglieder zu guten Freunden machen.

17:15



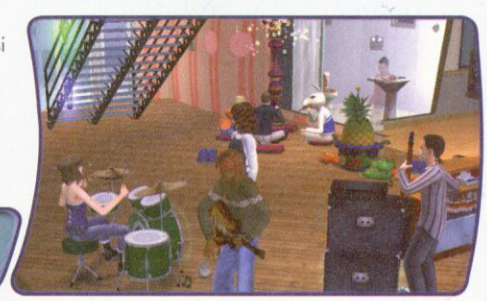
Geschafft! Susi wurde aufgenommen und hat gerade Wohnheim gegen Verbindungshaus getauscht. Da gibt's morgens weniger Zank um die Duschen, und man kann ungestraft vor dem Fernseher hocken.

18:30



Coole Musik, gutes Essen und die besten Freunde. Susi gibt eine kleine Party, die diesen anstrengenden Studien-Tag abschließen soll. Um drei Uhr nachts wird diese dann allerdings von der Polizei beendet ...

02:00



CAMPUS-JAHRE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie Ihre Sims so lange wie möglich durchs Leben begleiten wollen

... wenn Sie auf wilde Partys mit knackigen Mädels (oder Jungs) stehen

... falls Ihnen die Interaktionsmöglichkeiten in Sims 2 noch nicht ausreichten

... wenn Sie von den Sims gar nicht genug bekommen
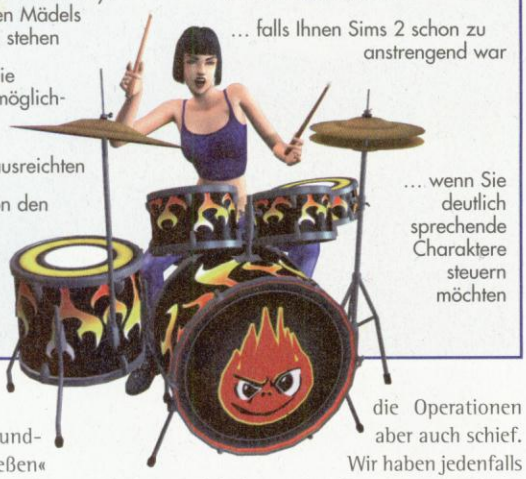
Sollten Sie nicht kaufen, ...

... falls Ihr Rechner schon für Sims 2 zu schwach auf der Brust ist

... wenn Sie nichts mehr mit Schule zu tun haben wollen

... falls Ihnen Sims 2 schon zu anstrengend war

... wenn Sie deutlich sprechende Charaktere steuern möchten



kinderleicht. »Fünf enge Freundschaften schließen« nimmt dagegen schon mal einen ganzer Spieltag in Anspruch.

Der Stress lohnt sich aber allemal. Gesellige Sims mutieren zu wahren Überredungskünstlern und beschwatzen ihre Kommilitonen derart überzeugend, dass die bereitwillig die Wohnung aufräumen oder Hausarbeiten erledigen. Da der Einfluss-Balken jedem Sim zur Verfügung steht, kann sich jetzt auch Opa Heinz in Schönsichtingen endlich vor der Gartenarbeit drücken.

An der Nase herumgeführt

Auch abseits der Uni hält **Wilde Campus-Jahre** nützliche Neuerungen bereit. Neue Karrieren etwa mit abgedreht-genialen Belohnungen. Unser Favorit ist das Heimset für plastische Chirurgie. Das ist nicht nur ein echter Hingucker, sondern erlaubt, was sich viele **Sims**-Spieler schon lange wünschen: Charaktere komplett umgestalten. Hin und wieder gehen die Operationen aber auch schief. Wir haben jedenfalls blöd geguckt, als unserer angehenden Schönheitskönigin anstatt hohen Wangenknochen plötzlich ein mörderischer Zinken im Gesicht prangte. Dagegen sieht selbst Mike Krüger wie Heidi Klum aus.

Nicht für jedermann

Optisch überzeugt **Wilde Campus-Jahre**: Die Animationen für neue Aktionen wie die Kissenschlachten sind comichaft überzogen und passen wunderbar ins putzige **Sims**-Flair. Neue Einrichtungsgegenstände wie die Mini-Mikrowelle verschönern die Studenten-Buden. Allerdings ist das Addon hardwarehungrig. Die Wohnheime zwingen die Performance mit zahlreichen Sims in die Knie. Wenn **Die Sims 2** bei Ihnen also »gerade noch« lief, sollten Sie sich den Kauf noch einmal überlegen. Oder sich mit dem Gedanken an heruntergeregelte Grafikeinstellungen anfreunden.

David Bergmann



Die **Wohnheime** sind eher zweckmäßig eingerichtet.

TEST-CENTER

MARTIN DEPPE



Nichts für Campus-Camper!

Mit diesem fordernden Studi-Addon wird Sims 2 endgültig zum spannenden Echtzeit-Strategiespiel. Büffeln, Jobben, Feiern, Futtern, Duschen, Wünsche erfüllen und die nette Kommilitonin von der Bude nebenan umwerben – puh, da weiß ich, warum ich mein echtes Studium geschmissen habe!

Ohne taktisch geschickte Tages- und Nachtabläufe geht da gar nichts. Vor allem, wenn ich nicht als Einzelkämpfer studiere, sondern gleich mit mehreren Figuren. Aber solo macht's mir am meisten Spaß – weil ich mir eben nicht die Mitbewohner passend hinbiegen kann, sondern wie in Echt mit ihnen auskommen muss.

Meine Wertung **90**

BENNO GATES



Studieren kann ganz schön stressig sein

Ich sei zu uncool, sagen die anderen Studenten. Bloß weil ich mich im Studium richtig reinhänge, regelmäßig Hausarbeiten mache und jedes Semester eine Seminararbeit abliefere. Das könnte ich ja gar nicht schaffen, wenn ich mich ständig auf Partys herumtreiben würde. Aber hin und wieder mal abfeiern, das wäre schon cool. Außerdem will ich doch auch dazu gehören. Das alles unter einen Hut zu bekommen, ist gar nicht so einfach. Aber ich schaff' das schon irgendwie.

DAVID BERGMANN



Noch besser als Die Sims 2

Maxis hat sich für das erste Addon ins Zeug gelegt. Wilde Campus-Jahre ist weit mehr als nur eine Sammlung neuer Gegenstände. Der Weg zum erfolgreichen Abschluss ist fordernd und verlangt von mir gutes Zeitmanagement. Damit wird Sims noch ein bisschen mehr Spiel und weniger virtuelles Aquarium. Außerdem gefallen mir die neuen Interaktionsmöglichkeiten. Meinen Kommilitonen Wasserbomben an die Rübe zu donnern, macht einfach Spaß.

Viel Arbeit

Zu umständlich geraten ist mir das Einfluss-System. Ich kann mich zwar um nervige Arbeiten drücken, muss davor aber zeitaufwändig andere Aufgaben erfüllen. Das hätte ich gerne etwas einfacher gehabt. Trotzdem gefällt mir Wilde Campus-Jahre noch etwas besser als das Hauptprogramm.

Meine Wertung **90**

RÜDIGER STEIDLE



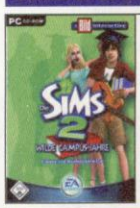
Viel besser als Sims-1-Addons

Zu meiner Schande muss ich gestehen, dass mich Die Sims 2 bislang kalt gelassen hat. Hauptprogramm und Addon kann ich demnach kaum vergleichen.

Dafür kann ich Die Wilden Campus-Jahre gegen Sims-1-Zusätze wie Urlaub Total oder Party ohne Ende antreten lassen. Und da gewinnt der Uni-Klamauk haushoch. Während ich in den Addons des Vorgängers gewöhnlich nur mit einer Handvoll neuer Objekte und ein, zwei zusätzlichen Laufbahnen experimentieren konnte, setzt mich Wilde Campus-Jahre in eine gänzlich unverbrauchte Spielwelt, in der ich mich mehr als nur einen Abend lang austoben kann.

Meine Wertung **86**

WILDE CAMPUS-JAHRE



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (20 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Strategie
Entwickler/Publisher	Maxis/EA
Webseite	www.diesims.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	10. März 2005
Schwierigkeit	1 Stufe; mittelschwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- motivierende Studienzeit
- neue Interaktionsmöglichkeiten
- fordernde Aufgaben
- anderen Arbeit aufs Auge drücken

KONTRA

- höhere Hardwareanforderungen
- für Einsteiger zu schwer

DAVID BERGMANN	90
MARTIN DEPPE	90
RÜDIGER STEIDLE	86

Durchschnitts-Wertung der Tester **89**



Conquest - Frontier Wars Vollversion im Heft

Stürzen Sie sich in ferne Galaxien und erleben Sie packende Raum-Schlachten

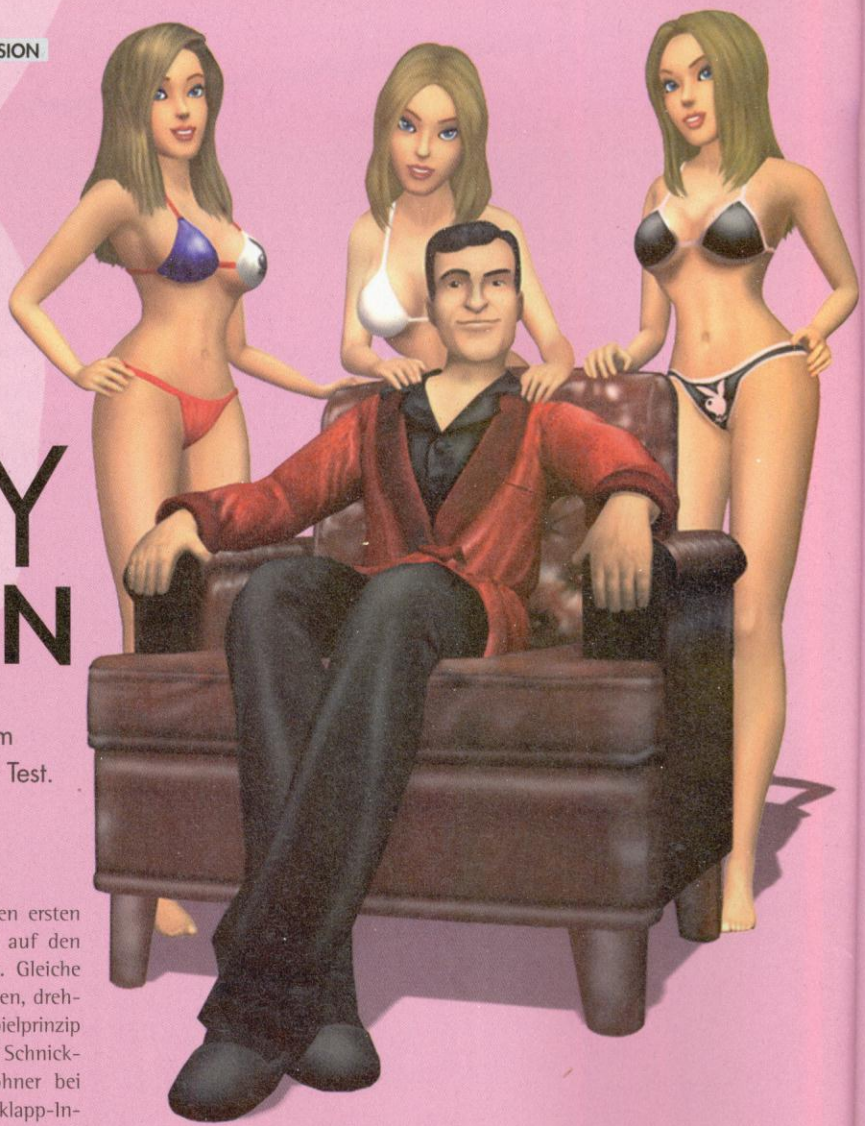
Mehr Fun für nur 1,99 €:

Resident Evil 4, Knights of the Old Republic 2, Projekt Snowblind, Mercenaries uvm.

100% Kaufberatung, die Spaß macht:

PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox, Gameboy Advance, Handygames, Zubehör

Videogames Aktuell ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de



PLAYBOY THE MANSION

Unser Job könnte sooooo schön sein: **nette Damen knipsen, ein Interview, dann wilde Party** ... warum wir lieber weiter über Spiele schreiben, verrät unser Test.

»Ich trinke so viel wie immer. Ich esse mehr als ich sollte. Und mein Sexleben geht Sie verdammt noch mal nichts an.« So John Wayne 1971 im Playboy-Interview. Susan, Deborah, Victoria und Karen sind die häufigsten Namen der US-Playmates. Und die höchste Auflage des Playboy gab's im November 1972: stolze 7.161.561 verkaufte Hefte. Lernt man alles in **Playboy – The Mansion**.

Toll, dachten wir, so viele Hefte wollen wir auch verkaufen. Aber leider säuft John Wayne schon in den ewigen Cowplayboy-Jagdgründen, und wir haben weder Susan, Deborah, Victoria noch Karen zur Hand. Aber vielleicht verrät uns das **Playboy**-Spiel ja ein paar Tricks? Also ab in die dekadente Villa von Hugh Hefner. Der schicke Mister ist nämlich Erfinder und Herausgeber vom Playboy-Magazin. Und unsere Spielfigur.

Frierende Sims

Playboy spielt sich auf den ersten Blick wie **Die Sims**. Und auf den zweiten. Und den dritten. Gleiche Perspektive (schräg von oben, dreh- und zoombar). Ähnliches Spielprinzip (Haus mit Möbeln und Schnickschnack einrichten, Bewohner bei Laune halten). Gleiches Ausklapp-Interface, um mit Besuchern zu kommunizie ... Moment mal! Diese Besucher sind anders als bei den **Sims**. Anders gebaut. Anders angezogen. Mit weniger Stoff, der viel zu eng sitzt. Vor allem bei den Frauen. Die armen! Da müssen wir uns gleich mal drum kümmern ...

Weil wir Verleger und Playboy sind, verbinden wir das Angenehme mit dem Nützlichen und plaudern geschäftlich (Thema 1), freundschaftlich (Thema 2) und liebevoll (Thema 3, geht nur mit Damen). Unser Ziel: die Gesprächspartner bei Laune halten, damit sie effektiv für uns arbeiten (Grund 1), uns ganz doll mögen (Grund 2) und das bisschen Stoff auch noch fallen lassen (Grund 3, geht nur mit – Sie wissen schon).

Wirtschafts-Stimulation

Hört sich ja sehr nett an, aber wozu das Ganze? Ach richtig, wir sind ja Verleger. Verlegen wir uns also aufs Geschäftliche: Wir müssen jeden Monat eine Ausgabe des Playboy zusammenbauen. Je spannender die Themen und, hm, aussagekräftiger die Bilder sind, desto mehr Hefte verkaufen wir. Was wiederum die nächste Ausgabe finanziert. Und neue Mitarbeiter. Und Partys. Wie bei PC PowerPlay also – bis auf die Partys.

Besonders wichtig sind zwei Frauen: eine fürs Cover, da überreden wir galant eine Prominente. Die andere



Held Hugh baggert. Wie genau, regeln wir im **Sims-ähnlichen** Interface. Keine Angst: »Sex auf Liege« gibt's im Screenshot ganz rechts.



Fürs Cover und die legendäre Ausklappseite greifen wir selbst zur **Kamera**. Was die Dame (nicht) anhat, legen wir vor dem Shooting fest.



Partys bieten die beste Gelegenheit, Promis zu Interviews zu überreden. Unsere blonde Journalistin hat ihr Opfer bereits in der Mangel.

für diese ausklappbaren Großaufnahmen namens Centerfold, auf denen die Damen immer so wenig anhaben. Dazu engagieren wir ein nettes Model und nennen es Playmate.

Take Cover!

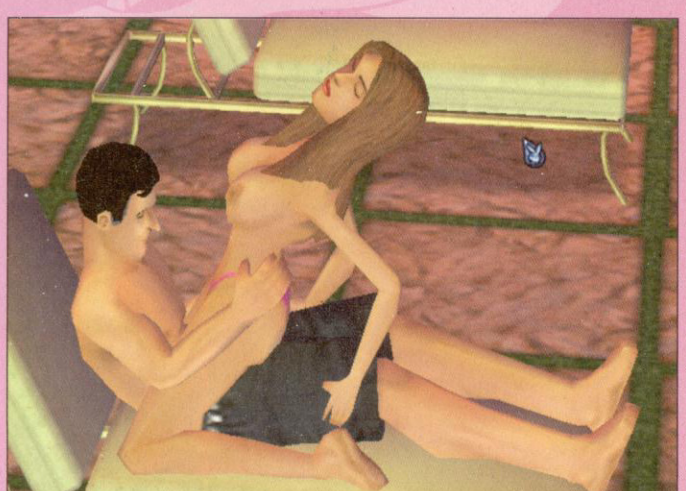
Die Fotos machen wir selber: Erstens das Playmate mit Outfit ausstaffieren – unsere Kollektion reicht von der Schulmädchenuniform übers Todes-Dirndl bis zur briefmarkengroßen Notbedeckung. EINE Briefmarke, wohlgemerkt. Zweitens den Hintergrund aussuchen (der obligatorische Palmenstrand und so). Drittens: draufhalten. Die Dame wackelt ansehnlich mit allem, was sie hat, wir wackeln samt Kamera mit und drücken 24mal auf den Auslöser.

Ach ja, unser Motiv kann außer Wackeln auch Dackeln – auf Tastendruck stolziert es umher. Hört sich an wie **Erotic Empire**, der Gurke des Monats aus unserem letzten Heft. Bei **The Mansion** sind die Fräuleins allerdings wesentlich netter, besser texturiert und noch viel besser animiert. Vergleichbar mit Playboy gegen »willige Omas rufen Dich an!«, nachts im Werbefernsehen.

Model-Baukasten

Wesentlich dröger hingegen ist das Anbaggern von Interviewpartnern und Gastautoren für die restlichen Artikel. Hier müssen wir auf unseren teuren Partys Promis solange per Sims-Menü beschwatzen, bis sie aufgeben und zusagen. Für fertig gestellte Hefte (sprich: Missionen) gibt's neben Geld Belohnungen wie Pool, Clubhaus, eine Massagebank oder einen Model-Editor. Mit Letzterem können Sie Ihre Mitarbeiter bearbeiten, etwa Hautfarbe (persilweiß bis gut durchgebraten) oder Oberweite (Bügelbrett oder Schwerkraft-nein-danke). Doch so nett die Belohnungen auch sind – die Missionsziele ähneln sich arg, und nach wenigen Stunden wird erst das Quatschen, dann das Knipsen langweilige Routine.

Martin Deppe



Sex auf Liege, Sex im Wasser, Sex im Bett, Sex auf Massagebank, Sex auf Couch. Anfangs nett, aber auf Dauer eintönig. Ehrlich!

TEST-CENTER

DAVID BERGMANN



Das Leben als Partykönig ist mir zu langweilig

Partys feiern, im Bademantel herumlaufen und ganz nebenbei ein Heft veröffentlichen, mit dem man stinkreich wird. Bis das bei PC PowerPlay auch so läuft, lebe ich meine Redakteursfantasien eben als Playboy aus.

Die ersten zwei Stunden Spielzeit sind witzig, spritzig und spannend. Danach dreht sich alles im Kreis. Mehr Promis, mehr Silikon, mehr Partys und immer der gleiche Ablauf. Sehr gut: Im Gegensatz zu Die Sims 2 kann ich in größeren Gruppen plauschen und mir mehrere B-Promis auf einmal zu Freunden machen. Alles in allem ein freizügiger Spaß zum hin und wieder mal spielen, aber nicht mehr.

Meine Wertung **69**

GEORG VALTIN



Labertasche auf Häschenjagd

Ich hoffe für Hugh Hefner, dass seine Karriere als Playboy-Boss in jungen Jahren aufregender war als das PC-Spiel. Bestimmt hat er viele Stars und Bunnys auf seinen legendären Partys dazu bewogen, in seinem Magazin aufzutauchen. Aber wenn er jeden Einzelnen dazu hätte so lange dazu überreden müssen wie ich es am Rechner machen muss, hätte er inzwischen seine zehnten Stimmbänder verbraucht.

So nett die erste Mission ist, so langweilig sind die anderen. Der recht behäbige Spielablauf wiederholt sich ständig und bietet kaum Überraschungen. Und als Wirtschaftssimulation unterfordert es Genrekenner einfach zu sehr.

Meine Wertung **63**

BUGS BUNNY



Ich schule um!

Also dieser Mister Hefner ist schon ein toller Hecht, mit seinem glitzerndem Bademantel. Und mein Plüschhasen-Kostüm mag ich auch. Bis auf die Ohren, die immer umknicken. Aber diese Gäste ... ständig muss ich sie begrüßen, belächeln, bewirten. Mir reicht's! Ich mach eine Umschulung, zum Dienstmädchen bei den Sims. Da darf ich auch ein Kostüm tragen, und eine wichtige Aufgabe übernehmen. Und vielleicht fängt da ja der Hausherr was mit mir an ...

MARTIN DEPPE



Playboy für eine Nacht

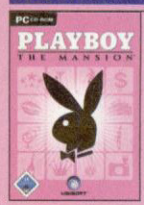
He, verstehen Sie meine Überschrift bloß nicht falsch! Was ich damit sagen will: Das Playboy-Spiel macht Spaß –für eine Nacht. Oder einen Tag. Aber spätestens dann wiederholen sich die Aufgaben so arg, dass sie mich langweilen. Model anheuern, fotoknipsen, Promis zutexten, Körperkontakt intensivieren, das war's. Allzu sehr höre ich dabei Ubisofts Marketing-Strategen jubeln: »Die Sims mit Playboy-Lizenz – das verkauft sich wie blöde!«

Lieber Weitersimsen!

Nur, dass ich so blöde nicht bin. Sondern Abwechslung will, fordernde Aufgaben, Langzeit-Spaß. Darum bleibe ich bei den Sims. Die haben einen anständigen Beruf und tiefgehende Beziehungen. Auch wenn sie sich beim Entblättern so prüde verpixeln.

Meine Wertung **68**

PLAYBOY – THE MANSION



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (21 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Bunny-Simulation
Entwickler/Publisher	Cyberlore/Ubisoft
Webseite	www.playboythemansion.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- viele Bunnys
- viele Playmates
- viele andere Frauen

KONTRA
- Missionsziele wiederholen sich
- auf Dauer langweilig
- zu viele Männer

MARTIN DEPPE	68
DAVID BERGMANN	69
GEORG VALTIN	63

Durchschnitts-Wertung der Tester: **67**

Video

?! Tipps



Unterrichtsgebäude gibt's in je drei Ausführungen – je teurer, desto besser lernen die Schüler. Besonders nett finden wir den **Biologie-Bau** links (mit Mikroskop) und die **Bücherei**. Na, gefunden?



Randalierer schicken wir **hinter Gitter**. Auch diesen Knast gibt's in drei Stufen.



Oje oje, die Schule brennt: Mangels Wartung fackelt das Wartungsgebäude ab.

SCHOOL TYCOON

Ihr Lehrer ist stinkfaul und langweilig? Dann feuern Sie den Pauker doch! Ihre Schüler sind strunzdoof und frech? Setzen Sie die Blagen doch hinter **Stacheldraht**!

Spieletester sind abgebrüht. Kämpfen sich durch Monsterhorden, bugverseuchte Levels und abstruse PR-Texte. Aber auch wir wachen manchmal nachts auf, schweißgebadet. Weil wir von der Schule geträumt haben. Von der vergeigten Matheprüfung, vergessenen Hausaufgaben und verhassten Lehrern.

Doch in **School Tycoon** macht Schule Spaß. Muss sie auch, sonst macht Ihre Kundschaft blau. Oder wechselt gar zur Konkurrenz. Denn in der launigen Wirtschaftssimulation ist Schule ein knallhartes Geschäft.

Pauker, Pommes, Pinkeln

Als Direktor bauen Sie Ihre eigene Schule. Errichten Unterrichtsgebäude, Sportplätze und Spielhallen. Spielhallen? Richtig – Ihre Schüler »wollen« nicht nur lernen, sondern gefälligst auch Spaß haben. Mit lustigen Lehrern, Half-Pipes, Minigolfplätzen. Verlangen Pommesbuden, gepflegte Toiletten und Grünanlagen. Dafür zahlen sie schließlich Schulgeld. Je attraktiver Ihr Lernreich ist, desto mehr Schüler strömen in die Klassenräume. Genau darin liegt der Reiz des ungewöhnlichen Spiels: die Balance zwischen zufriedener Kundschaft und Kontostand auszutüfteln. Neben drei Sandkastenmodi ohne festes Ziel warten je acht Szenarios in drei Schwierigkeitsstufen. Die leichtesten Missionen schafft man in zwei bis zehn Minuten. Zum Beispiel 10.000 Dollar zusammenzusparen, indem man gute, aber teure Lehrer durch billige Luschen ersetzt.

Nachsitzen im Minenfeld

Wesentlich anspruchsvoller und länger sind die schweren Aufgaben, die verschiedene Ziele kombinieren. Etwa drei Tennisplätze anzulegen, dann die durchschnittliche Sportlichkeit Ihrer Schutzbefohlenen auf 75 Prozent zu trainieren, bei gleich hohem »Moralwert«. Letzterer hat nichts mit allzu freizügig knutschenden Teenagern zu tun: Bei zu laschen Lehrern werden die Schüler frech und lernen weniger. Zum Glück gibt's Nachsitzgebäude – von der kleinen Arrestzelle bis zum Hochsicherheitstrakt mit Stacheldraht, Einzelzellen und Minen ...

Das kindlich-verspielte **School Tycoon** ist nämlich nicht büffelernst, sondern witzig inszeniert: Da stellen wir einen harten Sporttrainer ein, schauen später in der Turnhalle vorbei – und erleben einen Drill Sergeant in **Full Metal Jacket**-Uniform, der seine entsetzten Schülerrekruten Liegestütze pumpen lässt.

Martin Deppe

FLORIAN STANGL

Hurra, Hurra, die Schule brennt



Einsteigerfreundlich, preisgünstig, unterhaltsam – im School Tycoon steckt mehr, als es auf den ersten Blick den Anschein hat. Die Steuerung funktioniert dabei überwiegend hervorragend, nur hätte ich mir eine Funktion gewünscht, die mir den Zugriff auf bestimmte Schülertypen erleichtert (zum Beispiel alle Verletzten).

Wie viele vergleichbare Titel fasziniert auch der School Tycoon durch seinen Wuselfaktor, die freischaltbaren Gebäude und den stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad.

Meine Wertung **68**

MARTIN DEPPE

So macht sogar Schule Spaß

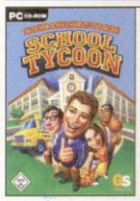


Schule als Computerspiel? Ausgerechnet Schule? Und dann noch diese quietschbunte Simpelgrafik! Wer spielt denn so was, um Himmels Willen?

Ich! School Tycoon kann zwar mit seinem Rollercoaster-Kollegen nicht mithalten, macht aber trotzdem Laune. Weil ich ständig was zu tun habe, ohne gestresst zu werden. Weil's überraschende Ereignisse wie Tornados, Brände und Lebensmittelvergiftungen gibt. Weil ich die Zusammenhänge nachvollziehen kann, schließlich war ich auch mal Insasse diverser Lehranstalten – und habe von einer Achterbahn geträumt. Diese spaßige Simulation ist nichts für ein ganzes Schuljahr. Aber prima für eine Schulstunde zwischendurch – immer wieder mal.

Meine Wertung **70**

SCHOOL TYCOON



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (20 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler/Publisher	Cat Daddy Games/Take 2
Webseite	www.take2.de
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	28. Februar 2005
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	500 MHz
Grafikkarte	TNT 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 1	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	4
Steuerung	7
Multiplayer	–

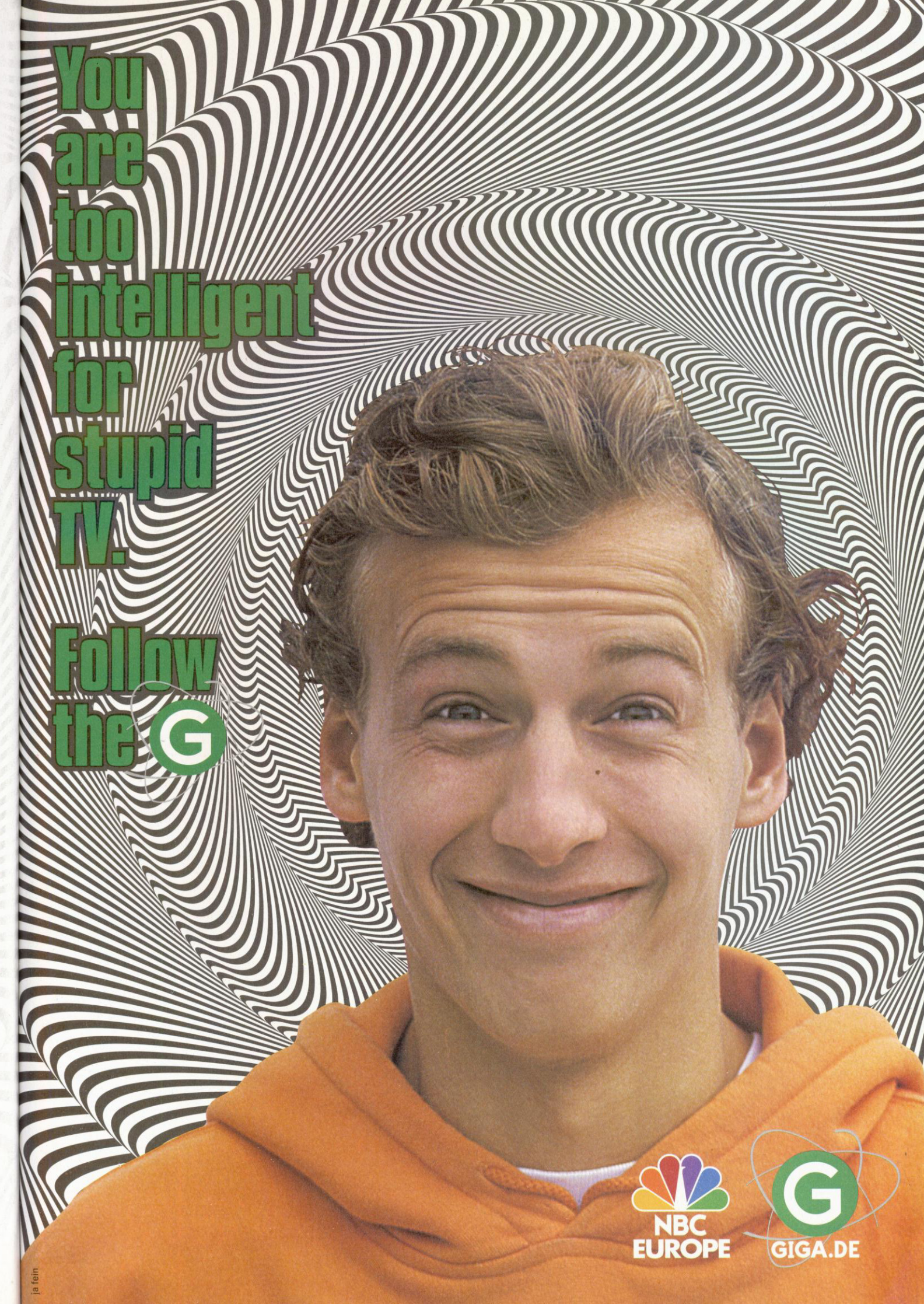
PRO
- gut verzahnte Zusammenhänge
- fordernde Missionsziele
- überraschende Ereignisse

KONTRA
- Simpelgrafik
- Simpelsound
- Schüler nur einzeln steuerbar

Durchschnitts-Wertung der Tester

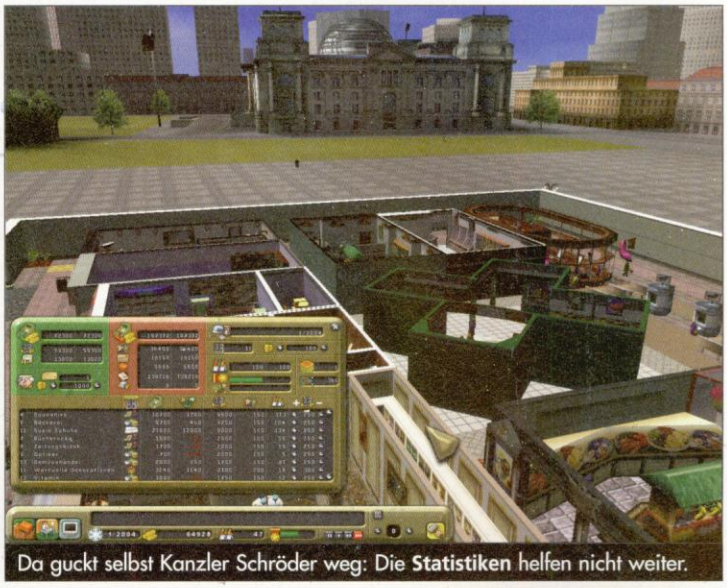
MARTIN DEPPE	70
FLORIAN STANGL	68
	69

ja fein


You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE



Dieser **Grafik-Matsch** hat mit 3D-Grafik nicht wirklich viel zu tun.



Da guckt selbst Kanzler Schröder weg: Die **Statistiken** helfen nicht weiter.

SHOPPING CENTER TYCOON

Ein Einkaufszentrum managen – das könnte spannend sein. Es gäbe viel zu tun. Wie diese Wirtschaftssimulation beweist, geht es aber auch ganz anders.



Drei Städte, ein sterbenslangweiliger Job. In London, Paris oder Berlin setzen Sie sich an die Führungsspitze eines Einkaufszentrums. Die bauen Sie entweder in einem Endlosspiel selbst auf oder helfen in jeweils vier Szenarien einem angeschlagenen Einkaufsparadies aus der Patsche. Das tun Sie in einer Zweckgemeinschaft zusammen mit mieser Steuerung, nichts sagenden Statistiken, fehlenden Einstellungsmöglichkeiten und gruseliger Grafik.

Mach' dies, tu' das ...

Schon die Steuerung ist ein Graus. Das Zoomen der 3D-Ansicht dauert eine gefühlte Unendlichkeit. Immerhin funktioniert das Platzieren von Schuhläden, Burgerbuden oder Pflanzendekorationen einwandfrei. Wiederum im höchsten Maße nervtötend: Um Wachleute, Techniker, Putzkräfte und Gärtner einzustellen, muss man sich durch insgesamt vier Bildschirme klicken. Damit zumindest dem Zeigefinger beim Spielen nicht langweilig wird, schließen sich diese vier Fenster nach jeder eingestellten Arbeitskraft sofort wieder. Ein Riesenspaß vor allem in Szenarien wie »Ihre Belegschaft hat gekündigt. Stellen Sie schnell neue Leute ein«.

In anderen Szenarien geht es darum, der hohen Kriminalität Einhalt zu gebieten, den mit Müll übersäten Boden blitzblank zu bekommen oder in Zeitraum X Reichtum Y anzuhäufen. Die Ziele wiederholen sich entsprechend in allen drei Städten, die sich nur durch charakteristische Gebäude wie Eiffelturm oder Big Ben voneinander unterscheiden.

... und alles ohne Spaß

Wir haben versucht, **Shopping Center Tycoon** zu spielen. Ehrlich. Es hat aber einfach nicht geklappt. Das liegt unter anderem an den sinnbefreiten Einblendungen wie »Ihre Buchhaltung ist sehr zufrieden. Die Geschäfte laufen gut«. Die Buchhaltung ist nämlich oft sogar dann zufrieden, wenn alle Läden Verluste einfahren. Ähnlich inkompetent unser Sicherheitsbeauftragter: Der weiß zwar, dass sich ein Krimineller auf unserem Geländer herumtreibt, schickt die Wachleute aber nicht los. Wir müssen uns selbst auf die Suche nach den fies getarnten Sträflingen in schwarz-weiß gestreifter Kluft machen.

Die Verbrecher machen wir aber sehr viel lieber ausfindig als die Ursachen für wirtschaftiche Missstände. Warum läuft's beim Juwelier nicht mehr rund? Wieso schlemmt keiner in der Imbissbude? Das weiß niemand so genau. Die Statistik-Bildschirme schon gar nicht. Die geben über Ausgaben für Werbung und Personal sowie Mieteinnahmen hinaus kaum Infos. Unsere Info: Finger weg!

David Bergmann

SANDRA STREHLE



Spiele, die keiner wirklich braucht

Oh Gott – noch ein Tycoon ... als ob es nicht schon genug davon gibt. Zoo Tycoon, School Tycoon, Rollercoaster Tycoon oder den Casino Tycoon. Auch wenn ich die Dinger gerne spiele, brauch' ich doch nicht jeden Monat einen neuen – und schon gar keinen überflüssigen: Von der Grafik einmal abgesehen, ist der vor Jahren erschienene Mall Tycoon in allen Belangen gleichwertig oder besser. Da spiele ich doch lieber einen schönen und kurzweiligen Tycoon ... wie den Rollercoaster Tycoon 3 oder den Zoo Tycoon 2.

Meine Wertung **11**

DAVID BERGMANN



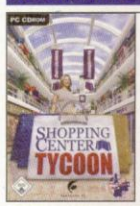
Der überflüssigste Tycoon aller Zeiten

Ich kann damit leben, dass meine polygonarme Belegschaft Hockeyschläger anstelle von Armen hat. Alle anderen Schwächen wiegen aber zu schwer, um sie zu ignorieren: Die Szenarien sind langweilig, die Steuerung ist ein undurchdachtes Ärgernis, und es fehlen Einstellungsmöglichkeiten. Wenn ich schon dafür zahlen muss, dass sich Läden in meinem Einkaufszentrum niederlassen, möchte ich auch beim Sortiment mitreden und Preise regulieren.

Pustekuchen. Habe ich Personal eingestellt und Geschäfte gebaut, gucke ich erstmal nur noch zu. Bis zu viel geklaut wird oder zu viele Läden Bankrott melden. Dann gehe ich im Blindflug auf die Fehlersuche. Die ist zum Glück kinderleicht: deinstallieren!

Meine Wertung **8**

SHOPPING TYCOON



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (12 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler/Publisher	V. Playgr./Fantastic
Webseite	www.fantastic.tv
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittelschwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	2
Steuerung	2
Multiplayer	–

PRO

- keine Abstürze beim Test

KONTRA

- Grafik aus der Steinzeit
- Steuerung aus der Hölle
- aussagelose Statistiken
- einfallslose Szenarien
- nonstop Fahrstuhlmusik

DAVID BERGMANN	8
SANDRA STREHLE	11

Durchschnitts-Wertung der Tester: **10**



PlayStation2 - Das offizielle Magazin ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

Jetzt 3x OPM2 für nur 15 € testen:

Du sparst über 30%!
Tel. 01805/909088 (0,12 €/Min)
oder Mail: abo@opm2.de

PlayStation.2 - Das offizelle Magazin:

Das einzige Magazin mit spielbaren PlayStation.2-Demoversionen

10 spielbare PS2-Demos:

Death by Degrees, Ace Combat 5, Viewtiful Joe 2, Time Splitters 3 uvm.

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Ungefähr 4.000 Jahre vor den Ereignissen in Episode 1 sind Sie als angeblich letzter Jedi unterwegs, um Ihre Bestimmung in der Galaxis zu ergründen. Das ist gar nicht so einfach, **denn Sie haben keine Ahnung mehr, wer Sie sind.**

DER WEG ZUR HELLEN SEITE DER MACHT



Auf Dantooine treffen wir an einer bekannten Umgebung einige Siedler wieder. Die bitten uns um Hilfe im Kampf gegen die Söldner. Wir helfen natürlich gerne und ohne jeden Hintergedanken. Als Belohnung reicht uns der Dank der Geretteten.



Zuerst aktivieren wir im Sicherheitsbereich alle **Kampfdroiden**, um gegen die Söldner anzutreten. Dadurch sind die Angriffslinien der Feinde geschwächt.



Als nächstes reparieren wir den Droiden auf der **Krankenstation**, der vier Milizionäre heilt. Anschließend rekrutieren wir noch Siedler für die Miliz.



Geschafft: Der Angriff ist abgewehrt, und die Statthalterin von Dantooine belohnt uns mit einigen Credits, Erfahrung und Punkten für die helle Seite.



In **Mini-Spielen** steuern Sie zum Beispiel einen Geschützturm.



Die Duelle gegen die **Jedi-Meister** sind die härtesten Kämpfe im Spiel.



Die niedrigstufigen **Sith-Lords** kämpfen mit kurzen Lichtschwertern.



Umzingelt: Dank **Pause-Funktion** behalten wir im Kampf die Übersicht.

Zu Zeiten der **Star Wars**-Filme ist alles so einfach: Gut und Böse in ständigen Clinch, die Fronten sind klar verteilt. Die Helden und Schurken stehen fest. Doch was wäre, wenn Luke Skywalker auf die Forderung seines Vaters Darth Vader gehört hätte und auf seine Bitte »Komm mit mir, und wir werden gemeinsam als Vater und Sohn über die Galaxis herrschen.« einfach mit »Ok!« geantwortet hätte? Ein paar Würgegriffe gegen die törichten Rebellen, noch schnell den Imperator ausgeschaltet – prima! Neuer Wohnsitz: Todesstern. Und massig Truppen, um Kriege zu führen und Planeten zu vernichten. Nach den Regeln des Rollenspiels **Knights of the Old Republic 2** (kurz: **Kotor 2**) sind solche Szenen kein Problem. Denn wie schon im Vorgänger besteht der größte Reiz darin, dass Sie sich in jeder Spielsituation zwischen der hellen und dunklen Seite der Macht entscheiden dürfen.

Wer bin ich?

Gleich zu Beginn haben alle **Kotor**-Veteranen ein Déjà-vu: Der Hauptcharakter liegt mit Gedächtnisverlust auf der Krankenstation eines beschädigten Raumschiffs. Keine Ausrüstung, kein Lichtschwert, keine Begleiter. Genau wie im Vorgänger müssen Sie sich im Laufe des Spiels erst das Gedächtnis wieder erarbeiten, neue Waffen finden und sich vor allem von Ihrem Helden aus Teil 1 verabschieden. Anders als noch zu Beginn der Entwicklung geplant, spielen Sie nicht zuerst noch mal die Endszenen von **Kotor 1** nach.

Obwohl der einfallslose Beginn Veteranen enttäuscht, kommen Neueinsteiger so leichter ins **Kotor**-Boot. Nichtsdestotrotz zieht sich der Start für beide gleichermaßen: Zuerst reparieren Sie im Tutorial als Droide das Raumschiff Ebon Hawk. Anschließend geht's auf einer Minenstation weiter. Dieses Vorgeplänkel hält Sie mindestens zwei Stunden auf. Dafür lernen vor allem Einsteiger sehr gut den Umgang mit der Steuerung und können sich langsam ins **Kotor**-Universum eingewöhnen. Außerdem treffen Sie die ersten Mitglieder Ihrer Gruppe und erfahren einige Details über den Hauptheldeln.

Spätzünder

Nach dem Prolog sind Sie kaum schlauer, was die Story angeht. Denn die entfaltet sich erst nach etwa der Hälfte der Spielzeit (fast 40 Stunden). Den Hauptteil der Story erfahren Sie in Gesprächen, die Sie zum einen mit NPCs führen – wie in jedem anderen

DER WEG ZUR DUNKLEN SEITE DER MACHT

Auf Dantooine versprechen wir einer Söldnertruppe, die Abwehrstellung der schwächlichen Siedler lahm zu legen. Für einen guten Preis natürlich. Vielleicht hilft uns ja das Blutbad dabei, den letzten Jedi auf diesem Planeten anzulocken.



Zunächst treffen wir die Söldner und ihren Anführer und berichten ihm von einem **Verschwörer** im Gefolge der Verwalterin von Dantooine.



Anschließend deaktivieren wir den **Minengürtel** rund um das Verwaltungsgebäude. Obendrein setzen wir Sprengladungen an die Abwehrgeschütze.



Nachdem der Angriff gelaufen ist, servieren wir mit den Söldnern die Verwalterin ab. Kurz darauf konfrontiert uns ein **Jedi-Ritter** – und muss sterben!





Mit **Machtblitz** (nur für dunkle Jedi) und Lichtschwertern sind die Kämpfe erheblich leichter. Vor allem, wenn wir alle Plätze in unserer Gruppe mit Figuren füllen, die Machtkräfte einsetzen können.



Ein Wiedersehen mit **alten Bekannten** (wie hier mit Bastila) gibt es nur sehr selten.



Der **Machtpegel** zeigt an, wo unser Schützling steht – böser geht's nicht. Gut so!

Rollenspiel. Zum anderen unterhalten sich Ihre Gruppenmitglieder mit Ihnen. Denn wie schon in Teil 1 begleiten mehrere Charaktere den Helden auf seinen Reisen. Sobald Sie einen Planeten betreten, müssen Sie sich aber für maximal zwei Begleiter in Ihrer Gruppe entscheiden.

Neuerdings haben Sie bei jeder Figur einen Einflusswert. Der steigt und fällt mit den Antworten und der Spielweise. Wenn wir zum Beispiel mit der dunklen Jedi Visas an unserer Seite einem Bettler Credits spenden, schüttelt sie angewidert mit dem Kopf. Besser, wir lassen sie in einer Cantina unschuldige Seelen von ihrem unwürdigen Leben erlösen. Je nach Einfluss bekommen wir andere Gesprächsoptionen. Visas erzählt uns etwa erst etwas über ihre Vergangenheit, als wir einige Male so richtig böse zu anderen waren.

Viva la Revolution

Die Handlung spielt etwa fünf Jahre nach der Story des Vorgängers. Die Galaxis hat sich seitdem kaum verändert. Zum Beispiel führt der Weg unseres Helden nach Dantooine, wo wir die Jedi-Akademie (wieder-)finden. Zwar ist das Gebäude zerstört, doch die Umgebungsgrafiken und sogar die Grundrisse der einzelnen Spielabschnitte auf dem Planeten gleichen denen des ersten Teils. Als einziger Unterschied liegen nun storybedingt überall Trümmer herum.

Neue Planeten gibt es aber auch: Auf dem Himmelskörper Onderon etwa herrscht eine angespannte politische Situation: Die örtliche Königin hat Ärger mit einem General, der sich selbst auf den Thron setzen will. Ähnlich wie in allen anderen Situationen im Spiel dürfen wir nun wählen, welchen Weg wir einschlagen. Wir haben bei unserem Test als böser Jedi eine Revolution angezettelt, für den General den Königspalast erobert und seinen Truppen bei der Exekution der Monarchin zugesehen. Dafür gibt's massig so genannte Dunkle-Seite-Punkte. Eine Anzeige im Heldenbildschirm informiert über den Stand des Charakters in der Macht. Je weiter dieser Pegel sinkt, desto böser ist die Figur. Das wirkt sich wiederum auf die Gesprächsoptionen aus, die unser Jedi in seinen Dialogen hat.

Mit Schild, Schwert und Pistole

Wer sich um Kopf und Kragen redet oder andere provoziert, findet sich schnell in einem Handgemenge wieder. Die rundenbasierten Kämpfe dürfen wir jederzeit pausieren und Befehle geben. Dadurch kommt nicht mal Hektik auf, wenn wir in einer Lagerhalle plötzlich von 20 Droiden umringt sind. Ein Druck auf die Leertaste, und schon drehen wir in Ruhe die Kamera, wählen ein paar Ziele für unsere Granaten, suchen eine Machtfähigkeit aus und aktivieren mit dem dritten Helden ein Medi-Kit. Sobald

DIE DREI NERVIGSTEN SPASSBREMSEN

Wir haben bei unseren Tests den Großteil der **Nerv-Faktoren** auf drei Hauptpunkte zurückgeführt. Die angesprochenen Kritikpunkte wiegen aber für Veteranen schwerer als für Einsteiger. Vor allem Fans des ersten Teils sollten also abwägen, ob diese drei Spaßbremsen ihren Jedi-Trieb einschränken.



Recycling: Fans des ersten Teils erkennen einige der Umgebungen im Spiel sofort wieder. Zum Beispiel suchen Sie auf Dantooine nach verschollenen Jedi und durchkämmen auf Korriban Sith-Gräber.



Flacher Start: Der ausgelutschteste Story-Beginn in einem Rollenspiel kommt bei Kotor 2 zum Einsatz. Der Held hat keine Ahnung wer, wo und warum er ist. Außerdem fehlt ihm sämtliche Ausrüstung.



Komm' zum Punkt: Die Story zieht sich wie ein Käsefondue. Zwar ist sie auch genauso reichhaltig, aber wirklich interessant wird's erst nach der Hälfte des Spiels – das sind grob 20 Stunden.

KOTOR 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn es Ihnen nichts ausmacht, auf den Helden aus Teil 1 zu verzichten

... falls Sie zumindest virtuell mal die Galaxis unterwerfen wollen

... wenn Sie durch ellenlange Dialoge nicht abgeschreckt werden

... wenn Ihnen im Rollenspiel Kampfsystem und Charakterentwicklung wichtiger sind als die Story

... wenn Sie den ersten Teil noch nicht gespielt haben

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... falls Sie erheblich mehr erwarten als im ersten Teil der Serie

... falls Sie es schon zu stressig fanden, Kotor 1 zweimal durchzuspielen

... falls Sie actionorientierte Lichtschwert-Duelle und Blasterkämpfe austragen wollen

... falls Sie lange Dialoge in einem Spiel lästig finden

... falls das Geschwafel von Erschütterungen in der Macht bei Ihnen Langeweile oder stumpfe Zähne hervorruft



alle von uns eingestellten Befehle erledigt sind, kämpft der Computer für uns weiter. Beim Test fiel uns auf, dass die Kämpfe leichter werden, sobald unser Held ein Lichtschwert gefunden hat. Vielleicht ist das der Grund dafür, dass er es erst nach etwa einem Drittel der Spielzeit bekommt.

Zusätzlich zu den zahlreichen Waffen und der sonstigen Ausrüstung gibt's in **Kotor 2** neue Objekte und Machtfertigkeiten. Zum Beispiel eine Schallwelle, die in drei Stufen Gegner erst betäubt und auf der höchsten sogar schwer verletzt. Außerdem steigt Ihr Held ab Level 18 in eine Prestige-Klasse auf. Das bedeutet: Er wählt eine von drei Spezialisierungen, entweder Kampf, Macht oder eine Mischung aus beidem. Dadurch hat der Held Zugriff auf weitere Machtkräfte. Unser Schützling hat sich zum Beispiel für den Weg eines Sith-Lords entschieden und dafür unter anderem ein Talent mit dem bezeichnenden Namen »Zerschmettern« erhalten. Das verringert den Widerstand der Feinde und senkt ihre Kampfwerte.

Alles beim Alten

Der komplette Spielverlauf fühlt sich exakt so an wie im Vorgänger: Etwa zwei Drittel der Zeit reden wir mit anderen Spielfiguren und wählen aus Multiple-Choice-Antworten eine passende aus. Den Rest verbringen wir in den spannenden Kämpfen oder schauen in den Cantinas der Planeten vorbei. Dort warten die gleichen Mini-Spielchen, die schon in Kotor 1 zusätzliches Geld eingebracht haben: Rennen im Swoop-Gleiter oder das Pazaak-Kartenspiel.

Bei der Grafik hat sich auch kaum etwas verändert. Zwar sind einige Partikeleffekte aufgebohrt und die Texturen sehr hoch aufgelöst, dennoch kommt es Veteranen oft so vor, als ob sie noch mal **Kotor 1** spielen. Trotzdem bleibt das Rollenspiel interessant, vor allem für Einsteiger. Veteranen müssen abwägen, ob sie eine Fortsetzung mit wenig Neuem haben wollen, die ansonsten aber keine großen Fehler macht.

Patrick Hartmann



Heilzauber sind helle Kräfte und kosten böse Sith mehr Energie.

TEST-CENTER

FLORIAN STANGL



Knights of the Old Spieldesign

Sith Lords hat dieselben erlesenen Zutaten wie sein Vorgänger: schöne Grafik, klasse Sound, spannende Story, vielschichtige Persönlichkeiten, dichte Atmosphäre. Von Anfang an hatte ich das schöne Gefühl, zuhause zu sein, in vertrauter Umgebung mal wieder als unfreiwilliger Held in galaktische Intrigen hineingezogen zu werden.

Doch gerade deswegen habe ich Knights of the Old Republic 2 mit weniger Begeisterung gespielt als den ersten Teil. Dialoge, Personen, Schauplätze, Kämpfe – all das ist zu nah am Vorgänger dran, um mich zu fesseln. Sith Lords ist dasselbe Spiel in Grün, bringt nichts wirklich Neues.

Meine Wertung **84**

MARTIN DEPPE



Nicht mehr so genial, aber immer noch klasse!

Wie bewerte ich eine Fortsetzung, die sehr viel vom genialen Vorgänger übernimmt? Gleich gut? Etwas schlechter? Viel schlechter? Ich habe mich für den Mittelweg entschieden: etwas schlechter. Kotor 1 bekam von mir 93 Prozent, jetzt sind's »nur« 87. Denn die Originalität des ersten Teils ist flöten gegangen. Trotzdem ist auch Kotor 2 ein erstklassiges Spiel!

Denn ich mag die Kombination aus stressfreien Taktikgefechten und ausgeklügelter Charakter-Entwicklung. Vor allem, weil ich neben meinem Helden auch meine sehr unterschiedlichen Mitstreiter hochpäppeln und immer besser ausrüsten kann.

Meine Wertung **87**

GEORG VALTIN



Würdige Rückkehr zur Macht

So ganz kann ich das Gemecker der Kollegen nicht nachvollziehen: Kotor 2 ist kein vielschichtiger Rollenspiel-Meilenstein wie der erste Teil, aber dennoch ein sehr gutes Spiel. Egal ob taktisches Kampfsystem, die Charakterentwicklung zum mächtigen Jedi oder die vorbildliche Steuerung – mir gefällt das aufregende Leben als Lichtschwertträger, auch wenn das Story-Recycling anfangs ein wenig stört.

Meine Wertung **88**

PATRICK HARTMANN



Da hatte ich aber mehr erwartet

Stellen Sie sich ein Glas Cola im Sommer vor. Es ist eisgekühlt, schmeckt köstlich, erfrischt, und Sie würden auch ein zweites trinken. Nun ist im zweiten Glas aber weniger Kohlensäure als im ersten. Es ist immer noch Cola, aber es prickelt nicht genauso stark, und der Trinkgenuss ist nicht mehr derselbe. Ganz ähnlich ist es mit Kotor 2. Das Spiel enthält im Grunde das Gleiche wie der Vorgänger, aber es prickelt weniger und schmeckt deshalb nicht ganz so gut. Trotzdem löscht es immer noch meinen Rollenspieler-Durst.

Die Kämpfe sind gewohnt spannend, und die Story Schritt für Schritt zu erforschen, fand ich nur in den ersten Stunden zäh. Danach bekomme ich endlich meine zwei Lichtschwerter, und dann prickelt meine kalte Kotor-Cola wie ich es gewohnt bin.

Meine Wertung **88**

KOTOR 2



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

Ausstattung
4 CDs, Handbuch (45 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Obsidian/Activision
Webseite	www.lucasarts.com
ca. Preis	50 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	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4 Ti	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Multiplayer	–

PRO
- sehr gute Lokalisierung
- komplexe Spielfiguren
- Wahl zwischen Gut und Böse

KONTRA
- recycelte Schauplätze
- langsam anlaufende Story
- kleine Bugs

PATRICK HARTMANN	88
FLORIAN STANGL	84
MARTIN DEPPE	87
GEORG VALTIN	88

Durchschnitts-Wertung der Tester **87**

Video

?! Tipps



Besonders gelungen sind die übersetzten **Quest-Beschreibungen**.



Für diese **Hydra** brauchen wir die Hilfe eines Tauren-Kollegen.

AWARD PC POWERPLAY FÜR ATMOSPHÄRE WORLD OF WARCRAFT

WORLD OF WARCRAFT (DT.)

Wir haben uns die **deutsche Verkaufsversion des Online-Rollenspiels** angeschaut, um für Sie die Frage zu beantworten, wie gut Blizzard die Lokalisierung des Kassenschlagers gelungen ist.

Das Phänomen World of WarCraft: Ein Online-Rollenspiel, das in den USA mehr als 600.000 Mal über den Ladentisch gewandert ist. Endlich kommt das Suchtspiel auch in Europa auf dem Markt. In Deutschland kostet der Spaß rund 45 Euro. Darin ist das erste einmonatige Abo bereits enthalten. Danach kostet jeder weitere Monat 12,99 Euro. Wer gleich für ein Quartal einkauft, muss € 11,99 berappen, während ein Halbjahres-Abo mit € 10,99 zu Buche schlägt.

In unserem großen Test der US-Version (Durchschnittswertung: 92) haben wir bereits geschrieben, dass **World of WarCraft** jeden Cent wert ist. Im Test der deutschen Version wollen wir die Lokalisierung bewerten. Dabei ging es uns vor allem um Namen und Questbeschreibungen.

Keine 100 Prozent

Wir haben uns zuerst mit einem Tauren-Schamanen auf den Weg in die deutsche Welt von **WarCraft** gemacht. Dabei fällt gleich zu Beginn der gute Sprecher auf. Der erzählt die Hintergrundgeschichte des Tauren-Volks zum ersten Einstieg in die Spielwelt. Kurz danach stehen wir schon vor einem NPC und holen uns eine Quest ab. Der Text der Auftragsbeschreibung ist sehr treffend ins Deutsche übertragen. Das Fantasy-Gefühl stimmt immer noch. Genau wie im englischen Original sind wir gespannt, wie es weitergeht. Auf dem Weg zu den ersten Monstern, die wir erledigen sollen, treffen wir andere Spieler. Der Chat läuft komplett auf Deutsch. Sehr angenehm, denn wir müssen nicht erst überlegen, wie wir nun korrekt in Englisch antworten, sondern tippen in unserer Muttersprache. Je nachdem auf welchem Server Sie Ihren Helden erstellen, ist die Sprache im allgemeinen Chat anders. Auf den englischen und französischen Servern wird entsprechend nur Englisch und Französisch gesprochen – zumindest in den allgemeinen Kanälen. Die Gamemaster überwachen diese Regel streng. Deshalb sollten Sie genau überlegen, auf welchem Server Sie Charaktere anlegen.

Mein Name gehört mir!

Die Monster in den einzelnen Gebieten sind nur teilweise übersetzt. Blizzard hat hier in einigen Fällen auf eine Übersetzung verzichtet. Im Startgebiet der Tauren tummeln sich zum Beispiel Anhänger des Razormane-Clans. Solche Eigennamen bleiben in der Originalfassung. Nur die Klassenbezeichnung der Gegner ist lokalisiert, also etwa Razormane-Krieger oder Razormane-Zauberer. Außerdem behalten Monster, bei denen eine Übersetzung zu lächerlich geklungen hätte, ihren Taufnamen. So finden etwa Untote in ihrem Startgebiet Duskbats statt Sonnenuntergangsfledermäuse. Patzer wie in **Diablo 2** hat es bei der Lokalisierung von **World of WarCraft** zum Glück kaum gegeben.

Die einzigen Ausnahmen, die uns beim Test aufgefallen sind, gab's bei den Gegenständen. So haben wir etwa einen Breitkiefer-Matschschnapper gefunden. Eine Delikatesse in Froschform, die Lebenspunkte regeneriert. Das war für einige Kollegen in



An der Atmosphäre in den **Instanzen** ändert die Übersetzung nichts.


Sprachliche Ausrutscher wie diesen **Stopfwanst** gibt's nur selten.

der Redaktion dann doch Grund genug, bei der englischen Version zu bleiben. Das ist nun auch deutlich einfacher, denn die britische Fassung lässt sich problemlos auf den europäischen Servern spielen. Wer das allerdings nicht so eng sieht oder sich beim Auftauchen von Baumbart Holzfaust in **Diablo 2** köstlich amüsiert hat, der sollte auf jeden Fall zur deutschen Version greifen.

Humorlose Trolle

Sprachausgabe gibt es in **World of WarCraft** relativ selten. Nur manche NPCs melden sich mit längeren Textpassagen. Ansonsten hat jede Person in der Welt lediglich einen Satz zur Begrüßung und beim Abschied auf Lager. Die klingen auf Deutsch fast alle sehr gut. Den einzigen Ausrutscher gibt's bei den Trollen. Vor allem die männliche Stimme klingt lasch und künstlich. Deshalb benutzen Trollspieler kaum die so genannten Sprach-Emotes. Mit denen erzählen Sie zum Beispiel einen Witz oder teilen der Gruppe mit, dass Ihr Mana verbraucht ist. Wie Sie Dinge wie diese Sprach-Emotes benutzen, steht im 204 Seiten starken, gut eingedeutschten Handbuch.

Auf dem neusten Stand

Auf den Installations-CDs befindet sich der deutsche Client, mit dem Sie sich auf den Servern anmelden können. Die Version entspricht der (bis Redaktionsschluss) aktuellsten Fassung. Mit dem letzten Patch hat Blizzard unter anderem erste Veränderungen an den Heldenklassen vorgenommen. So schwächten die Entwickler einige Fähigkeiten des Paladins ab. Die Ritter des Guten gelten als zu stark. Vor allem, weil sie sich mit einem Zauber unverwundbar machen und während dieser Zeit Heilsprüche auf sich selbst wirken können.



Fast alle **Eigennamen** entsprechen in der deutschen Version ihrem englischen Original.

Bei unserem Langzeittest der US-Version sind uns außerdem noch einige Kanten an **World of WarCraft** aufgefallen, die Blizzard noch ausbügeln sollte. Dazu gehört zum Beispiel, dass es jeweils nur ein Auktionshaus für Allianz und Horde gibt. Das ist gerade anfangs unfair den Rassen gegenüber, die nicht in der Nähe der jeweiligen Städte starten. Denn in den Versteigerungen können auch Helden in niedrigen Stufen schon billig an Objekte wie etwa Inventar-Beutel gelangen. Außerdem lassen sich produzierte Waren teilweise für höhere Summen verkaufen als beim Händler. Außerdem sollte Blizzard dafür sorgen, dass sich immer 20 Rohstoffe im Inventar stapeln lassen: Kürschner und Bergarbeiter dürfen im Moment nur zehn Ressourcen auf einen Inventarplatz zwängen.

Patrick Hartmann



Die **Erklärungen** zu Zaubern und Fertigkeiten sind gut eingedeutscht.

GEORG VALTIN



Weitgehend vorbildliche Lokalisierung

Bis auf sehr wenige Aussetzer gefällt mir die Lokalisierung richtig gut, auch wenn einige Wortspiele und Sprachwitze einfach nicht eins zu eins übersetzt werden konnten. Das trübt das Gesamtbild aber nur marginal, denn diese kleinen atmosphärischen Patzer gibt's nur bei Emotes und ähnlichem Beiwerk – relevante Texte wie Questinformationen stimmen haargenau.

Wer sich an Newbies, nervigen Kids und deren Sprache stört, sollte nach unseren Beta-Erfahrungen erwägen, auf einem UK-Server zu spielen.

Meine Wertung **93**

PATRICK HARTMANN



I'm an Englishman in Azeroth

Wenn ich den Aufwand bedenke, den es gekostet haben muss, World of WarCraft einzudeutschen, kann ich nur sagen: Hut ab! Vor allem die Quest-Beschreibungen sind absolut gelungen. Bei der Sprachausgabe haben es mir die Untoten angetan. Die Sprecher haben sich wirklich alle Mühe gegeben.

Trotzdem kommt für mich die deutsche Fassung atmosphärisch nicht an das englische Original heran. Spätestens wenn ich einen Breitkiefer-Matschklatscher in mein Inventar aufnehme, sinkt bei mir die Motivation. Deshalb werde ich die UK-Version spielen. Doch alle, die nicht auf englischen Texten und Sprachausgabe bestehen, können bei der deutschen Version ohne allzu große Bedenken zugreifen.

Meine Wertung **91**

WORLD OF WARCRAFT (DT.)



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (3.000/Server)

Ausstattung
4 CDs, Handbuch (204 Seiten)

Sound 6.1-Surround

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Blizzard/Vivendi
Webseite	www.worldofwarcraft.com
ca. Preis	45 Euro (plus monatlich 13 Euro)
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	stufenlos; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 MHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	10
Multiplayer	10

PRO
- gut übersetzte Quest-Beschreibungen
- Eigennamen bleiben Englisch
- größtenteils gelungene Sprachausgabe

KONTRA
- vereinzelt schlecht übersetzte Objekte
- mäßige Troll-Sprachausgabe
- zu wenige Auktionshäuser

Durchschnitts-Wertung der Tester

PATRICK HARTMANN	91
GEORG VALTIN	93

92

Video

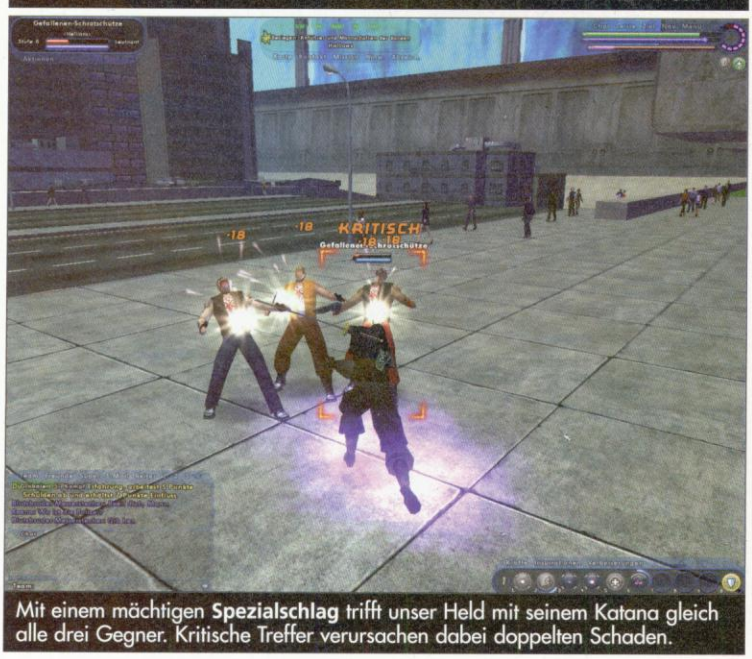
?! Tipps



Fliegende Helden können sich nicht nur sehr schnell von A nach B bewegen, sondern dabei auch Gegnern auf dem Boden aus dem Weg gehen.



Diebstähle sind im Großstadt-Moloch an der Tagesordnung. Als Superheld helfen wir der armen Frau und nehmen uns die Strolche natürlich zur Brust.



Mit einem mächtigen **Spezialschlag** trifft unser Held mit seinem Katana gleich alle drei Gegner. Kritische Treffer verursachen dabei doppelten Schaden.

CITY OF HEROES (DT.)

Raus aus dem Alltag, rein ins Heldenkostüm: In City of Heroes gehen Sie mit Superkräften ausgestattet und zusammen mit anderen Helden **auf actionreiche Verbrecherjagd.**

Wo Anarchie und Kriminalität an der Tagesordnung sind, wo Polizisten keine Macht haben, wo Zivilisten nach den Gesetzen von Gangsterbanden leben, da müssen Superhelden für Ordnung sorgen. In **City of Heroes** mischen inzwischen auch deutsche Recken mit, denn über ein Jahr nach dem US-Release gibt's das Online-Rollenspiel jetzt auch hierzulande in einer gut lokalisierten Version und eigenen Servern. Wer also lieber quietschbunt kostümiert durch Häuserschluchten einer Metropole fliegt, statt Riesenratten in einer Fantasy-Welt zu jagen, findet mit **City of Heroes** das richtige Betätigungsfeld.

Wer bin ich?

Wie in allen Online-Rollenspielen erschaffen Sie zunächst einen Charakter. Dabei wählen Sie neben einer der fünf Klassen, den so genannten Archetypen, auch den Ursprung der Superkräfte, also beispielsweise einen mutierten Zerstörer oder technologischen Beschützer. Die Herkunft bestimmt, welche Verbesserungen Ihr Held benutzen darf sowie seinen ersten Auftraggeber, hat ansonsten aber keinen Einfluss auf die Entwicklung. Die beiden Archetypen Friedensbringer und Kriegsschatten können Sie übrigens erst später im Spiel freischalten. Anschließend bestimmen Sie Ihre ersten Superkräfte und das Aussehen, wobei die unzähligen Outfit-Varianten vom Anzugträger über Roboter bis hin zum Hulk-Verschnitt der Fantasie kaum Grenzen setzen.

Zur Sache, Gangster

Nachdem Sie in einem knapp zehnminütigen Tutorial die Grundmechanik des Spiels gelernt haben, beginnt die Verbrecherjagd. Entweder lösen Sie die Aufgaben Ihrer ersten Kontaktperson oder säubern Straßen, Parkplätze und Hinterhöfe von Übeltätern. Die stehlen alten Damen die Handtaschen, demolieren Autos oder sorgen durch ihre bloße Anwesenheit für verängstigte Zivilisten. Natürlich können Sie die Fieslinge auch auf dem Weg zu einer Quest erledigen – es gibt immer genug Gangster.

Die Aufträge führen Sie oft in instanzierte Bereiche wie Gebäude, Höhlen oder die Kanalisation, wo Sie beziehungsweise Ihre Gruppe ungestört von anderen Spielern agieren. Mitunter verlangt der Auftraggeber aber auch nur, dass Sie eine bestimmte Patrouillenroute ablaufen, oder schickt Sie zu einer neuen Kontaktperson, von der Sie weitere Order erhalten. Dabei haben wir es öfters erlebt, dass wir in Gegenden kamen, in denen viel zu starke Widersacher ihr Unwesen trieben. Falls Sie bei so einer Gelegenheit einmal sterben, erwachen Sie im nächstgelegenen Krankenhaus wieder – falls kein anderer Spieler mit Wiederbelebungs-Fähigkeit parat steht. Nach dem Tod wird das Erfahrungspunkte-Konto mit Schulden belegt. Die Hälfte der fortan gewonnenen Erfahrung wird zur Tilgung verwendet, bis diese ausgeglichen sind – eine moderate Strafe für den Heldentod.

Actionkämpfe statt ödes Leveln

City of Heroes fühlt sich mehr nach Actiontitel an als nach Online-Rollenspiel, was vor allem an den fetzigen Kämpfen und kaum vorhandenen Downtimes (zur Regeneration von Gesundheit und Ausdauer) liegt. Sie steuern Ihren Helden aus der Ego-Ansicht oder Verfolgerperspektive, wobei sich die Kamera zoomen und kippen lässt. In den Kämpfen lösen Sie per Maus oder Zifferntasten Ihre Spezialfähigkeiten aus, also etwa Angriffsmanöver und Zauber. Allerdings fehlt ein Modus, bei dem der Held automatisch mit normalen Schlägen auf Gegner einprügelt. Daher stehen Sie gerade in den ersten Levels teilweise für einige Sekunden tatenlos herum, da jede Aktion eine so genannte Cooldown-Zeit hat, sich also nach jedem Gebrauch erst aufladen muss. Später verfügen Sie allerdings über so viele Superkräfte, dass Sie während des Aufladens einer Spezialfertigkeit einfach andere benutzen.

Gruppenspiel und Sidekicks

Ähnlich wie in **World of WarCraft** und **Everquest 2** kommen Sie anfangs sehr gut alleine zurecht. Sobald



Bunte Effekte stehen im krassen Gegensatz zu tristen Umgebungen.

Sie jedoch in die verrohten Vororte wie Hollows oder Perez Park gehen, kommen Sie als Einzelkämpfer nicht sehr weit. Oft machen Gangs mit bis zu zehn Mitgliedern die Straßen unsicher, gegen die auch Superhelden nur in der Gruppe bestehen. Dabei funktioniert der Kampf in der Party genauso wie bei der Konkurrenz: Brecher und Nahkämpfer ziehen die Feinde auf sich, Zerstörer machen aus der Distanz den größten Schaden, Beherrscher schwächen Gegner oder machen sie kampfunfähig, und Beschützer helfen den Verbündeten mit Heil- und Stärkungszaubern.

Gute Idee: Starke Helden können schwächere Kollegen als Kampfgefährten anheuern. Solange der Sidekick an der Seite seines Mentors kämpft, sind die Gegner für ihn einige Stufen niedriger als sie normalerweise wären. Dank dieses Systems können auch Helden effektiv zusammen spielen, die vom Charakterlevel her deutlich auseinander liegen.

Wachsen und gedeihen

Für erledigte Aufträge und besiegte Gegner erhalten Sie Prestige (die Währung in **City of Heroes**) und Erfahrungspunkte. Mit letztgenannten steigen Sie genretypisch stufenweise auf und lernen mit der Zeit natürlich auch neue Kräfte. Auf den Stufen 6 und 14 wählen Sie außerdem je eine klassenunabhängige Superkraft wie Fliegen, Superspeed oder Teleportation. Letztere ermöglicht es, andere Spieler zu sich zu beamen. Gerade für Beschützer lohnt sich diese Fähigkeit, da sie damit auch gefallene Helden zu sich teleportieren und anschließend wiederbeleben können.

Alle Spezialfähigkeiten lassen sich mit so genannten Verbesserungen aufrüsten. So können Sie etwa die Reichweite eines Fernangriffes genauso erhöhen wie die Effizienz von Heilsprüchen oder die Fluggeschwindigkeit. Verbesserungen erhalten Sie im Heldenladen oder bei besiegten Gegnern. Dort finden Sie auch immer wieder »Inspirationen«. Das sind sofort einsetzbare Objekte, die beispielsweise Angriffsstärke oder Rüstungsschutz temporär erhöhen oder den Charakter heilen. Andere Gegenstände gibt es nicht, so dass die Jagd nach immer besserer Ausrüstung im Gegensatz zu anderen Rollenspielen gänzlich fehlt. Dafür erhalten Sie für Ihre Leistungen regelmäßig Auszeichnungen und Ehrentitel wie »Insider der Hero Corps« oder »Beschützer«.

Gegner-Massenware

Die Spielwelt ist im Vergleich zu den vielfältigen Landschaftstypen von **World of WarCraft** oder **Dark Age of Camelot** eher langweilig. Zwar gibt es in den Stadtteilen Industriegegenden, Wohnviertel und Wolkenkratzer, doch wiederholt sich die Architektur. Ausnahmen sind Parks, Höhlen und zerstörte Stadtviertel, die aussehen, als wären sie nach einem heftigen Erdbeben nicht aufgeräumt worden. Das insgesamt doch recht triste Stadtbild steht im krassen Gegensatz zu den bunten Helden und sehenswerten Spezialeffekten.

Bei den Gegnertypen fehlt es genauso an Abwechslung wie bei der Spielwelt: Die meist humanoiden Feinde unterscheiden sich oft nur in Fraktion und Outfit. Selbst die Anführer der Banden sehen genauso aus wie ihre Untergebenen – da hätten sich die Entwickler mehr Mühe geben müssen. Zu den wenigen exotischen Ausnahmen gehören Elementarwesen, die beispielsweise aus Felsbrocken oder Magma bestehen, und die Roboter der Clockworks-Fraktion.

Georg Valtin

TEST-CENTER

SEBASTIAN THIES*

Einmaliger Heldenspaß



City of Heroes ist einfach anders. Ich hätte nie gedacht, dass mir das Superheldenleben gefällt, aber schon nach kurzer Zeit macht es unheimlich viel Spaß, die miesen Schurken zu vermöbeln. Dank der riesigen Vielfalt an Fähigkeiten und Superkräften kommt jeder auf seine Kosten: Die Charaktere sind äußerlich und durch ihre Superkräfte einmalig. Schon mit Level 14 kann man sich aussuchen, ob man lieber Fliegen, Supersprung, Superspeed oder gar Teleportation lernen will.

Die Missionen führen einen Spieler durch eine storybasierte Handlung und somit durch die unterschiedlichsten Zonen und Instanzen. Das motiviert ungemein, da am Ende oft ein dicker Boss-Gegner wartet oder man für die erfolgreiche Bewältigung eine Auszeichnung bekommt.

In höheren Stufen lassen sich zwei weitere Rassen freispielen. Das bietet genug Anreiz, einen neuen Superhelden zu erschaffen. Mit dem nächsten Update können Spieler bereits in der Arena ihre Kräfte messen. Und wenn City of Villains erscheint, wird wohl jeder Held seinem speziellen Widersacher gegenüberstehen.

GEORG VALTIN

Genau das richtige für Fantasy-Muffel



Auch wenn ich mit vielen Film- und Comic-Superhelden nichts anfangen kann: In City of Heroes bin ich gern ein übernatürlich starker Kämpfer für das Gute. Über die Dächer der Großstadt zu hüpfen, durch Straßenschluchten zu fliegen und Verbrecher zu erledigen macht einfach Laune. Vor allem die Kämpfe sind im Vergleich zu anderen Genrekollegen erfrischend actionreich. Dank individueller Charakterentwicklung kann ich mir einen einmaligen Helden erschaffen und bin eben nicht nur ein austauschbarer Krieger oder Magier wie in vielen anderen Titeln. Motivierend ist auch das System der Auszeichnungen, die man für die Verbrecherjagd erhält.

Mehr Abwechslung, bitte!

Die Missionen basieren zwar auf ganz netten Hintergrundstorys über die unterschiedlichen Verbrecherfraktionen, sind aber an sich wenig abwechslungsreich. Das liegt zum Großteil an der mangelnden Gegnervielfalt und der Großstadtumgebung. Wenn ich schon immer wieder zehn Widersacher erledigen soll, dann doch bitte in vielfältigen Umgebungen. Zumindest das Manko der wenigen Feindtypen dürfte bei Erscheinen von City of Villians der Vergangenheit angehören – ich freue mich schon auf PvP!

Meine Wertung **81**

PATRICK HARTMANN

Der Rächer mit dem Cape schlägt wieder zu



City of Heroes setzt endlich mal eine originelle Idee konsequent um. Ich kann mit meinem Superhelden durch die Straßenschluchten fliegen, der Polizei unter die Arme greifen und alte Damen retten. Da kommt ein wohliges »Ich bin Batman«-Gefühl auf. Die Kämpfe gehen durch die gelungene Bedienung leicht von der Hand, und durch die praktische Teleport-Funktion spare ich mir nach einem erledigten Auftrag lästige Laufwege.

Motivationsbremsen sind die eintönigen Umgebungen und die wenigen Feindtypen. Hier hat etwa Everquest 2 mehr zu bieten – dafür sind die Superhelden-Kämpfe actionreicher.

Meine Wertung **82**

CITY OF HEROES (DT.)



Multiplayer	
Einzel-PC	(– Spieler)
Netzwerk	(– Spieler)
Internet	(5.000/Server)
Ausstattung	2 CDs, Handbuch (34 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Cryptic Studios/Ncsoft
Webseite	www.cityofheroes.com
ca. Preis	40 Euro (plus monatlich 12 Euro)
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	9
Singleplayer	7

PRO

- innovatives Heldenszenario
- individuelle Charakterentwicklung
- actionreiche Kämpfe

KONTRA

- gleichförmige Quests
- triste Umgebung
- wenige Gegnertypen

		Durchschnitts-Wertung der Tester
GEORG VALTIN	81	82
PATRICK HARTMANN	82	

*Sebastian Thies spielt City of Heroes bereits seit dem Release der US-Version und ist Teamleiter der Community-Website www.paragon-center.com, der größten deutschen Fansite.

IMPERIAL GLORY™

DER STRATEGIE-HIT 2005

MEHR INFOS UNTER WWW.IMPERIALGLORY.COM






FEATURES:

- spektakuläre Schlachten mit historischen Einheiten, Waffen und Formationen
- rundenbasiertes Management-System mit Politik, Forschung, Diplomatie, Wirtschaft und speziellen Quests
- 5 spielbare Nationen (Preußen, England, Frankreich, Russland und Österreich-Ungarn)
- unterschiedliche Multiplayer-Modi für bis zu 8 Spieler
- Seegefechte in detaillierter 3-D-Grafik

TYRO STUDIOS

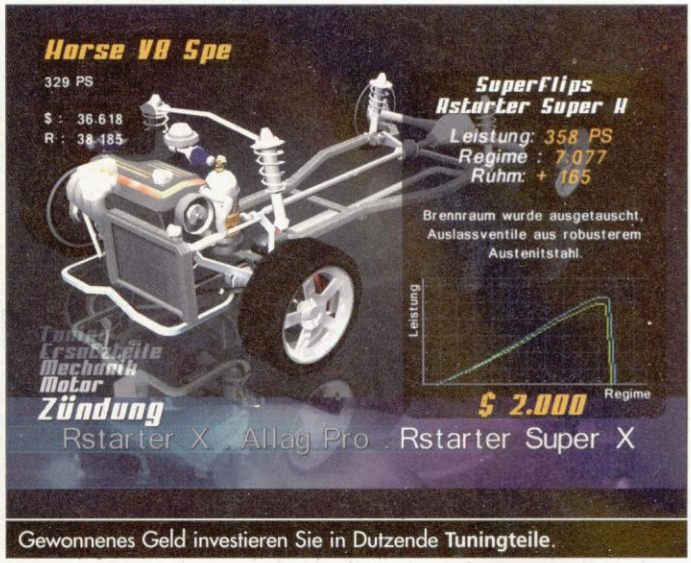
Logitech
BEST PLAYED WITH...

PC


eidos
www.eidos.com



Beim Zünden des Nitro-Boost verschwimmt die Sicht dank **Motion Blur**.



Gewonnenes Geld investieren Sie in Dutzende **Tuningteile**.

RPM TUNING

Breite Schlappen, fette Felgen, kurze Röcke – so wirbt die Pressemeldung für dieses Spiel. Klingt nach Need for Speed Underground? Stimmt. **RPM Tuning hat aber auch eigene reizvolle Ideen**.

Vin Diesels Film **Fast & Furious** stand Pate für **Need for Speed Underground**, beide standen Pate für **RPM Tuning**. Herausgekommen ist ein Rennspiel mit echter Story und teils originellen Renn-Missionen – statt Sie immer nur von A nach B zu hetzen, verknüpft der französische Entwickler Babylon Handlung und variable Rennziele.

Hintergrundinfo für Interessierte: Beim bereits 1999 gegründeten Entwickler Babylon Software tummeln sich ehemalige Mitarbeiter von Ubisoft, Infogrames, Microïds, Lankhor und Delphine Software. Mitbegründer ist unter anderem Christophe Gandon, der für Ubisoft **F1 Racing Simulation** entwickelte.

Haben wir uns schon mal gesehen?

Auf den ersten Blick wirkt **RPM Tuning** wie gewollt und nicht gekonnt. Die illegalen nächtlichen Rennen, die prollig aufgemotzten Kleinwagen, das überschaubare Fahrverhalten – all das kennen wir aus **Need for Speed Underground**. Unterschiede: sparsame Grafik, magerer Sound, keine lizenzierten Autos. Der erste Eindruck ist billig, und selbst nach zwei Stunden hauen die eher anspruchslosen Rennen unsere Tester nicht vom Hocker. Wer jetzt aufhört zu testen, tut den Entwicklern Unrecht. Etwas spät, aber dann umso interessanter spielt **RPM Tuning** seine Stärken aus. Die liegen vor allem in den Missionen, denn die Rennen ähneln teilweise eher klug erdachten Aufgaben als der altbekannten Hatz nach dem ersten Platz in einem Rennen.

Die Story handelt von einem jungen Typen, der auf den Spuren eines geklauten Autos und einer Schieberbande ist. Um an Informationen zu kommen, muss er zum Beispiel einem anderen Fahrer zum Sieg verhelfen, indem er dessen schnellere Kontrahenten am Überholen hindert. Oder wir müssen einen Autodieb à la **Need for Speed Hot Pursuit** zum Stehen bringen. Ein anderes Mal hilft nach einem illegalen Straßenrennen nur noch die Flucht, um mehrere Polizeiwagen abzuschütteln. Verknüpft sind die unterhaltsamen Einsätze durch Videosequenzen mit ordentlicher englischer Sprachausgabe und holprigen deutschen Untertiteln. Die Videoqualität ist allerdings unerklärlich schlecht und grobpixelig.

So ein Schrott

Mit jedem Rennen schaufeln Sie Geld aufs virtuelle Konto – auch wenn Sie mal nur Zweiter oder Dritter werden. Damit kaufen Sie (wie könnte es anders sein?) etliche »Ersatzteile«. So nennt die deutsche Übersetzung etwas unklar die Tuning-Utensilien wie Auspuffkrümmer, aufgebohrte Zylinderköpfe, Stabilisatoren oder allerlei Spoiler. Kleine Leistungsdiagramme informieren über den Effekt des Bau-



Computergegner fahren gut und machen menschlich wirkende Fehler.



Auf der Flucht vor der **Polizei** rasen wir durch die Grünanlagen.



Die Grafik ist bieder, trotzdem machen die Rennen dank reizvoller Aufgaben im **Storymodus** Spaß.

teils, doch wer damit nicht klar kommt, orientiert sich einfach am Preis: Teurer ist bei **RPM Tuning** stets besser. Die meisten Teile schalten Sie übrigens durch Rennerfolge erst nach und nach frei. Fast alle Komponenten wirken sich aufs Fahrverhalten aus, wobei »+7% mehr Anpressdruck« bei einem Heckspoiler nicht wirklich ins Gewicht fallen. Außerdem verschafft Ihnen das Tuning bessere Ruhm-Chancen. Ruhm erhalten Sie für coole Anbauteile und krasse Fahrmanöver, am Ende eines Rennens wird aus Ruhm nützliches Bares.

Die Auswahl an Autos ist im Vergleich zum EA-Konkurrenten bescheiden, aber ausreichend. Trotz fehlender Lizenzen sind die Flitzer leicht ihren realen Vorbildern zuzuordnen. Toyota Celica, VW New Beetle, 3er-BMW oder Ford Mustang GT standen eindeutig Pate. Prinzipiell unterscheiden sie sich durch Fahrleistungen und vor allem die Antriebsart: gutmütige Fronttriebler und giftige Heckschleudern. Die unlizenzierten Flitzer haben gegenüber den **Need for Speed**-Pendants einen großen Vorteil: Jeder Crash deformiert das Auto erheblich, da die Entwickler keinerlei Rücksicht auf die Befindlichkeiten der Lizenzgeber nehmen müssen. Zerknautschte Kotflügel oder wegfliegende Motorhauben sind daher an der Tagesordnung.

Heiß, heißer, Pfffttttttfffff!

Die Steuerung mit Tastatur oder Gamepad funktioniert problemlos. Wichtigste Zusatztasten sind Handbremse und Nitro-Boost. Letzterer funktioniert etwas anders als gewöhnt: Der NOx-Tank ist üppig dimensioniert und reicht normalerweise locker für ein Rennen. Dennoch müssen Sie genau überlegen, wann und wie lange Sie den Boost aktivieren. Denn eine eingeblendete Temperaturanzeige wandert schnell in den roten Bereich, solange der Zusatzschub aktiv ist. Und im roten Bereich macht's plötzlich nur noch »Pfffttttttfffff« statt »Wuuuuusch!« – dann versagt der Boost, Sie müssen warten, bis die Motortemperatur sinkt. Mit nachrüstbaren Kühlaggregaten lassen sich die Hitzewallungen verlangsamen.

Während sich die frontgetriebenen Wagen noch gut beherrschen lassen, sind die PS-starken Hecktriebler ein Fall für reaktionsschnelle Piloten. Wer das Gegenlenken in Kurven nicht im Schlaf beherrscht, steht schnell mit dem Heck in Fahrtrichtung auf der Straße. Das Spiel zwingt Sie daher nicht, vom frontgetriebenen Flitzer auf die V8-Heckschleuder zu wechseln. Stattdessen spielen Sie neue Wagen durch Rennerfolge frei und werden dann netterweise gefragt, ob Sie Ihr altes Geschoss gegen das neue eintauschen wollen.

Grafik und Sound pfui, KI hui

RPM Tuning verwendet mit der Renderware-Engine das gleiche Grafikgerüst wie **GTA Vice City** – erstaunlich. Denn insgesamt wirkt das französische Rennspiel unausgereift, so als würden Texturen und Details fehlen. Manche Grafikeffekte wie etwa die Umgebungsspiegelungen auf der Motorhaube sind sogar völlig widersinnig und hinterlassen einen schnell hingeschusterten Eindruck. Die Musikuntermalung aus Simpel-Techno ist ebenfalls wenig berauschend, und regelrecht frustrierend ertönt der Motorensound: Selten klangen hochfrisierte Achtzylinder so sehr nach Nähmaschine.

Wenn Sie den Story-Modus erledigt haben, bieten sich Spritztouren mit getunten Autos oder die Mehrspielervariante per Splitscreen an. Letztere ist durchaus kurzweilig, da es einfach mehr Spaß macht, einen Freund von der Straße zu drängen als einen KI-Fahrer.

Apropos KI: Die ist überraschend stark und macht sogar menschlich anmutende Fehler. Anders als in **Need for Speed Underground 2** agieren die Computergegner so, wie wir es aus Multiplayer-Fahrten gewohnt sind. Dadurch spielt sich jedes Rennen anders, auch bei mehrmaligem Starten. **RPM Tuning** schlägt den EA-Konkurrenten somit um Längen. Respekt!

Florian Stangl

MARTIN DEPPE



Need for Speeds kleiner Bruder: hässlich, krächzig, aber schlau

RPM Tuning sieht und klingt wie eine frühe Alpha-Version von Need for Speed Underground. Optisch so aufregend wie ein Polo 1, Motorensound wie ein Trabi im Stimmbruch. Doch dafür ist der kleine Bruder schön schlau: Während die Underground-Mitfahrer sich schon an der ersten Kurve von der Strecke kreiseln, fahren bei RPM menschlich wirkende Fahrer, die nachvollziehbare Fehler machen. Allerdings nervt mich, dass ich die Vorrennen jedesmal wiederholen muss, wenn ich das Hauptrennen vergeige.

Meine Wertung **74**

FLORIAN STANGL



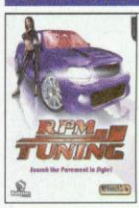
Hier kann sogar EA noch was lernen

Ein kleines französisches Entwicklerteam macht, was EA sich offenbar nicht traute: Den Mix aus Rennspiel und GTA konsequent umzusetzen. Die abwechslungsreichen und handlungsgetriebenen Rennen aus RPM Tuning inspirieren hoffentlich schnell weitere Entwickler.

Insgesamt macht mich RPM Tuning nicht rundum glücklich, zu schwer wiegen für mich die technischen Mängel: Grafik und Sound sind mir bei Rennspielen einfach zu wichtig. Und dass die eigentlich gelungene Story durch derart grobpixelige Videos erzählt wird, kapiere ich nicht. Angesichts des supergünstigen Preises empfehle ich trotzdem den Kauf allen Action-Rasern, die über die unattraktive Fassade hinweg sehen können.

Meine Wertung **72**

RPM TUNING



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (12 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Babylon/Pointsoft
Webseite	www.rpmtuning-game.de
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	24. Februar 2005
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	3
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO
- originelle Missionen
- schrottbare Autos
- unterhaltsame Story

KONTRA
- Grafik und Sound nur mäßig
- mieses Geschwindigkeitsgefühl
- arg simples Fahrverhalten

FLORIAN STANGL	72
MARTIN DEPPE	74

Durchschnitts-Wertung der Tester: **73**

Demo
Video

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

LIEBLINGS-**KLASSIKER** DER REDAKTEURE

Martin Deppe



Jagged Alliance 3 ist immer auf meiner Festplatte und begleitet mich bei jeder Rechner-Neuanschaffung. Denn die rundenbasierten Taktik-Gefechte gehören heute noch zu den absolut besten ihres dünn bestückten Genres. Kein anderer Vertreter mixt Rollenspiel, Strategie und Taktik so genial!

Florian Stangl



Nach längerer Pause habe ich wieder **Grand Prix Legends** hervorgekramt und gleich den Hires-Patch sowie neue Sounds installiert. So richtig zeitgemäß ist es zwar trotzdem nicht, aber das Fahren ohne ABS und andere Hilfen ist mit einem guten Lenkrad immer noch ein Heidenspaß!

Michael Galuschka



Sim City 2000 ist für mich immer noch der Prototyp einer mustergültigen Wirtschafts-Simulation. Der grafische Sprung zum Vorgänger fiel beeindruckend groß aus, gleichzeitig stimmte die Mischung aus Komplexität und leichter Zugänglichkeit. Die Nachfolger versumpften im übertriebenen Optionsgefrickel.

Georg Valtin



Da mein Notebook schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, ist die Spieleauswahl unterwegs begrenzt. Aber eigentlich reicht es mir ja, dass ich **Civilization 2** installiert habe. Der für mich beste Teil der Rundenstrategie-Reihe (inklusive Addons) macht auch heute noch süchtig.

Rüdiger Steidle



Mit der Betaversion von **Silent Hunter 3** hatte ich diesen Monat einen Heidenspaß. Auch der Vorgänger ist noch einen Blick wert. In der Originalversion seinerzeit höllisch verbuggt, schafften Fans schnell Abhilfe in Form zahlreicher Mods und Updates. Zum Budgetpreis ein Schnäppchen!

Patrick Hartmann



Im letzten Monat hat es (wie in jedem Winter) **Diablo 2** nebst Addon auf meine Festplatte geschafft. Mit meiner Eis-Zauberin habe ich dann mal wieder die Höllenbrüder bis Baal platt gemacht. Das muss einfach einmal pro Jahr sein, bis endlich ein Nachfolger erscheint.

David Bergmann



Das Gruselflair von **Lemony Snicket** hat mich gepackt. Da das bereits nach fünf Stunden durchgespielt ist, schlage ich mich derzeit wieder durch **American McGees Alice**. Die Horror-Adaption der Erzählung von Lewis Carroll und das geniale Charakterdesign dieses Action-Adventures sind einfach zeitlos.

SPIEL GENRE	PATCH TEST IN	ANBIETER ERSCHIENEN	ca. PREIS WERTUNG
BAPHOMET'S FLUCH 3 Adventure	– –	Ak Tronic November 2003	10 Euro 75
CASTLE STRIKE Echtzeit-Strategie	1.10 –	Data Becker Januar 2004	20 Euro 73
COLIN MCRAE RALLY 3 Rallye-Simulation	1.10 –	Ak Tronic Juni 2003	10 Euro 82
COMMAND & CONQUER GENERÄLE Echtzeit-Strategie	1.7 –	Ak Tronic September 2003	10 Euro 89
COMMANDOS 3 Echtzeit-Taktik	1.42 –	Eidos Oktober 2003	20 Euro 78
ENCLAVE (dt.) Actionspiel	– –	Rondomedia Juni 2003	10 Euro 80
FIFA 2004 Fußball-Simulation	1.10 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro 81
FULL SPECTRUM WARRIOR Echtzeit-Taktik	– Januar 2005	THQ September 2004	20 Euro 86
FUSSBALL MANAGER 2004 Fußball-Manager	1.12 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro 82
GLADIATOR Actionspiel	– –	Ak Tronic Dezember 2003	10 Euro 75
GRAND PRIX 4 Rennspiel	9.6 –	Atari Juni 2002	15 Euro 77
HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 Runden-Strategie	2.0 –	Ak Tronic April 2002	10 Euro 85
HITMAN CONTRACTS (dt.) Actionspiel	1.74 –	Eidos April 2004	30 Euro 81
HERR DER RINGE – RÜCKKEHR D. KÖNIGS Actionspiel	– –	Electronic Arts November 2003	30 Euro 87
JAMES BOND 007 – NIGHTFIRE Ego-Shooter	1.1 –	Ak Tronic Dezember 2002	10 Euro 78
JEDI KNIGHT 3 Ego-Shooter	1.01 –	Activision September 2003	25 Euro 81
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Rollenspiel	1.03 –	Activision November 2003	30 Euro 93
MASHED Action-Rennspiel	1.10 –	Empire Interactive Juni 2004	20 Euro 75
MAX PAYNE 2 Actionspiel	1.01 –	Take 2 Oktober 2003	10 Euro 87
MOTOGP 2 Motorrad-Simulation	– –	THQ Juni 2003	20 Euro 82
NEED FOR SPEED UNDERGROUND Rennspiel	1.40 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro 82
PANZERS Echtzeit-Taktik	1.1.0 –	CDV Juni 2004	30 Euro 89
PRAETORIANS Echtzeit-Taktik	1.05 –	Ak Tronic Februar 2003	10 Euro 80
PRINCE OF PERSIA 4 Actionspiel	– –	Rondomedia Dezember 2004	15 Euro 86
SIM CITY 4 Aufbauspiel	1.0.242.0 –	Ak Tronic Januar 2003	10 Euro 77
SPLINTER CELL Schleich-Action	1.2 –	Ak Tronic Februar 2002	10 Euro 83
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 Funsport	– –	ASH Oktober 2003	25 Euro 89
TRAINZ 2004 Eisenbahn-Simulation	– –	Pointsoft Dezember 2003	20 Euro 67
(T)RAUMSCHIFF SURPRISE Adventure	– –	Take 2 Juli 2004	20 Euro 65
TRUE CRIME Actionspiel	– –	Activision April 2004	10 Euro 74
UNREAL 2 Ego-Shooter	1403 –	Atari Februar 2002	15 Euro 80
XIII Ego-Shooter	1.01 –	Rondomedia November 2003	15 Euro 80

AKTUELLE COMPILATIONS



ANNO 1503 KÖNIGSEDITION

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	30 Euro
Genre	Aufbauspiel	USK	ohne Beschr.
Spiele	ANNO 1503		83
	SCHÄTZE, MONSTER UND PIRATEN (Addon)		84
Preis/Leistung			GUT



GOTHIC COLLECTOR'S EDITION NEU

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



MORROWIND GAME OF THE YEAR ED. NEU

Anbieter	Rondomedia	ca. Preis	15 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	MORROWIND		85
	TRIBUNAL (Addon)		84
	BLOODMOON (Addon)		84
Preis/Leistung			SEHR GUT



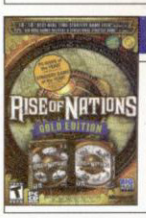
NEVERWINTER NIGHTS DELUXE

Anbieter	Atari	ca. Preis	40 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	NEVERWINTER NIGHTS		84
	SCHATTEN VON UNDERNZIT (Addon)		85
	HORDEN DES UNTERREICHS (Addon)		87
Preis/Leistung			GUT



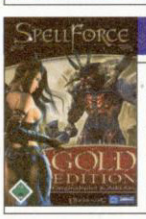
RAYMAN SONDEREDITION NEU

Anbieter	Rondomedia	ca. Preis	20 Euro
Genre	Jump-and-Run	USK	ohne Beschr.
Spiele	RAYMAN 2		85
	RAYMAN 3		79
	RAYMAN PRINTSTUDIO		–
Preis/Leistung			GUT



RISE OF NATIONS GOLD

Anbieter	Microsoft	ca. Preis	50 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	RISE OF NATIONS		83
	THRONES AND PATRIOTS		84
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



SPELLFORCE GOLD

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	35 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SPELLFORCE		86
	BREATH OF WINTER (Addon)		87
Preis/Leistung			GUT



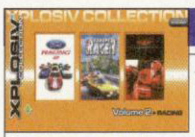
TRANSPORT GIGANT GOLD NEU

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Wirtschats-Simulation	USK	ohne Beschr.
Spiele	TRANSPORT GIGANT		63
	DOWN UNDER (Addon)		60
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



WARCRAFT 3 BATTLECHEST

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	35 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Enthält auch	Lösungsbücher zu Hauptspiel und Addon		
Spiele	WARCRAFT 3		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



XPLOSIV COLLECTION 2 – RACING

Anbieter	Empire Interactive	ca. Preis	15 Euro
Genre	Rennspiel	USK	ab 6 Jahre
Spiele	FORD RACING 2		60
	EUROPE RACER		46
	TOTAL IMMERSION RACING		71
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



GAMES GIANT 1

Anbieter	Jowood	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	AQUANOX 2 | Actionspiel		84
	ARX FATALIS | Rollenspiel		82
	CULTURES 2 | Aufbauspiel		78
	DER CLOU 2 | Strategie		61
	DIE GILDE | Wirtschafts-Simulation		67
	DIE VÖLKER 2 | Aufbauspiel		72
	FAR WEST | Wirtschaftssimulation		58
	FUSSBALLMANAGER FUN | Fußball-Manager		60
	INDUSTRIEGIGANT 2 | Wirtschafts-Simulation		81
	ITCH | Denkspiel		67
	KEEP THE BALANCE | Denkspiel		46
	KING OF THE ROAD | Rennspiel		57
	PUSHER | Denkspiel		70
	RALLY TROPHY | Rallye-Simulation		80
	THINK X | Denkspiel		63
Preis/Leistung			SEHR GUT

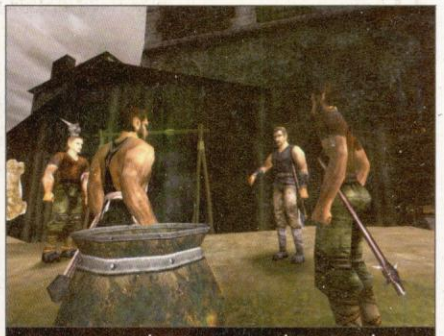


GOLD GAMES 6

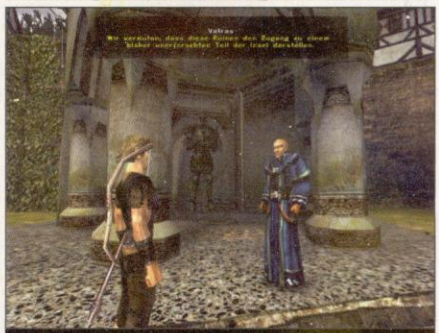
Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	10 Euro
Genre	diverse	USK	ohne Beschr.
Spiele	BATTLE REALMS | Echtzeit-Strategie		84
	CONFLICT ZONE | Echtzeit-Strategie		78
	DER WEG NACH EL DORADO | Adventure		72
	EVIL TWIN | Action-Adventure		78
	GOTHIC | Rollenspiel		86
	GRANDIA 2 | Rollenspiel		79
	MOTOCROSS MADNESS | Rennspiel		71
	POOL OF RADIANCE 2 | Rollenspiel		75
	RALLY CHAMPIONSHIP 2002 | Rennspiel		62
	RAYMAN M | Actionspiel		70
	SCHIENE & STRASSE | Wirtschafts-Simulation		69
	SIEDLER 4 | Aufbauspiel		81
	SILENT HUNTER 2 | U-Boot-Simulation		78
	STARLANCER | Weltraum-Simulation		81
	WARLORDS BATTLECRY 2 | Echtzeit-Strategie		78
Preis/Leistung			SEHR GUT



Gothic 2: Schwarze Trolle gehören zu den eindrucksvollsten Gegnern der Fantasy-Welt. Da sie im Nahkampf sehr stark sind, sollten Sie den Biestern mit Fernwaffen oder Zaubern einheizen.



Gothic: Im »Alten Lager« suchen wir als Neuling in Dialogen mit NPCs Anschluss.



Die Nacht des Raben: Die Wassermagier bringen uns in die neuen Gebiete.

GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Qualitätsarbeit aus deutschen Landen: **Zwei der besten Rollenspiele der vergangenen Jahre** gibt's jetzt als preiswerten Doppelpack inklusive Addon – wer sie noch nicht hat, sollte zugreifen! Orks, Drachen und Scavenger warten …

Im ersten Teil der Rollenspiel-Reihe verschlägt es Sie als namenlosen Häftling in ein riesiges Freiluftgefängnis. Sie steuern den Helden aus der Verfolgerperspektive durch die frei begehbare, atmosphärische Spielwelt. Im Laufe des Abenteuers schließen Sie sich einer von drei Fraktionen an und erhalten entsprechend unterschiedliche Quests und Ausrüstung. Die Handlungsstränge laufen nach einer Weile wieder zusammen und münden schließlich in einem spektakulären Finale. Kämpfe spielen in **Gothic** ohnehin eine große Rolle, wobei Sie Ihren Widersachern mit Waffen oder Magie zu Leibe rücken. Nennenswerte Schwachpunkte des Titels sind die gewöhnungsbedürftige Steuerung und das unübersichtliche Inventar. Sehenswerter Gag: Im alten Lager tritt mitten im Spiel die Mittelalter-Rockband In Extremo auf.

Drachenjagd

Erfolg hat seinen Preis: Nach dem Endkampf des ersten Teils wird der Held unter einer einstürzenden Höhle begraben und verliert seine Kräfte. Also beginnt die Charakterentwicklung in **Gothic 2** erneut, wobei Sie sich den Paladinen, Söldnern oder Feuermagiern anschließen können. Die Spielmechanik hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht verändert, sprich: Sie erkunden eine der schönsten Rollenspielwelten überhaupt, erledigen Quests und vermöbeln zahlreiche Fantasy-Gestalten. Dabei verschlägt es Sie nicht nur in die Metropole Khorinis, sondern auch in das Gebiet des ersten Teils, das inzwischen von Orks und Drachen heimgesucht wird. Außerdem gibt's ein Wiedersehen mit alten Freunden aus dem ersten Teil, unter anderem mit Diego, Gorn und Lee. Im Laufe der spannenden Geschichte finden Sie schließlich heraus, wer die Fäden im Hintergrund zieht.

Vorsicht, Piraten!

Die Nacht des Raben ist kein eigenständiges Addon, sondern erweitert den zweiten Teil um neue Gebiete, Gegner, Quests und NPCs. So spielen etwa die aus dem ersten Teil bekannten Wassermagier eine wichtige Rolle. Außerdem bekommen Sie es mit Piraten zu tun. Die Integration der neuen Inhalte hat auch zur Folge, das bekannte NPCs neue Aufträge und Dialogoptionen haben – es lohnt sich also, noch einmal mit jedem Bewohner zu sprechen. Auf Drängen der Community veränderten die Entwickler in der Erweiterung die Charakterentwicklung und verbesserten damit das Balancing: In **Gothic 2** hatten es beispielsweise Fernkämpfer mit Bogen und Armbrust sehr viel leichter als Magier oder Schwertträger.

Wenn Sie beide Teile samt Addon bewältigt haben (was etwa 80 Stunden dauert), können Sie Ihre Zeit in der **Gothic**-Welt mit zahlreichen, teils hochklassigen Mods verlängern. Anlaufstelle für die Fanprojekte ist die Website www.worldofgothic.de.

Georg Valtin

GEORG VALTIN

Die Welt, die mir gefällt

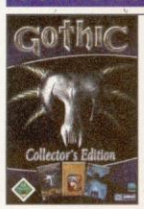


Ich mag die Spielwelt, ich mag die Figuren, ich mag die Charakterentwicklung, kurz: Die Gothic-Serie ist genau mein Ding. Ja, die Steuerung schreckt in den ersten Stunden ab, aber wenn Sie sich einmal daran gewöhnt haben, erleben Sie eine spannenden Story in einer stimmigen, atmosphärisch dichten Welt – im ersten und zweiten Teil. Die Mischung aus Kämpfen, Quests und Dialogen ist nahezu optimal. Da sich die Klassen im zweiten Teil stark unterscheiden, kann man ein zweites Durchspielen getrost einplanen.

Technisch kann sich Gothic 2 beziehungsweise Die Nacht des Raben auch heute noch sehen lassen. Detaillierte Landschaften und Städte verstärken die Atmosphäre genauso wie die stimmige musikalische Untermalung. Bevor Sie jedoch ins Abenteuer ziehen, sollten Sie unbedingt die mitgelieferten Patches installieren – ohne die stören zahlreiche Bugs den Spielspaß.

ENTHÄLT FOLGENDE TITEL	
Gothic	84
Gothic 2	91
Die Nacht des Raben (Addon)	91

GOTHIC COLLECTOR'S ED.



Ausstattung
5 CDs, Handbücher (80 Seiten auf CD)

Entwickler/Publisher	Piranha Bytes/Jowood
Webseite	www.jowood.de
ca. Preis	35 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4 Ti	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	7
Multiplayer	–

WERTUNG FÜR DIE COMPILATION	sehr gut
PREIS/LEISTUNG	gut



Größere Distanzen auf Vvardenfell bewältigen Sie mit Booten, auf Riesenreitkäfern oder per Teleporter. Hier stakt uns ein **Fährmann** sicher durch unruhige Gewässer.


Die simplen Kämpfe bestreiten Sie am besten in der **Ego-Perspektive**.


Gilden bringen nicht nur Quests, sondern auch immer höhere Ränge und Skills.

MORROWIND GAME OF THE YEAR ED.

Episch. Atemberaubend. Gewaltig. Diese Wörter werden bei PC-Spielen inflationär gern verbraten. Doch beim **Rollenspiel-Riesen** Morrowind sind sie fast untertrieben …

Vvardenfell – ein riesiger Inselkontinent. Mit Dörfern und Städten. Sanften Hügeln und zerklüfteten Gebirgen. Stillen Seen und brodelnden Wasserfällen. Freundlichen Menschen und garstigen Monstern. Viel zu entdecken für Ihren Fantasy-Helden …

Der ist anfangs ein kleines, ahnungsloses Licht. Ein Ex-Sträfling, unter merkwürdigen Umständen frei gelassen. Mit null Ahnung, was er eigentlich in Vvardenfell soll. Nur ein Kontaktmann in der Küstenstadt Balmora kann ihm weiterhelfen.

Eingegildeter Held

Wie Sie Ihren **Morrowind**-Helden in die Abenteuer stürzen, legen Sie anfangs selber fest. Dazu machen Sie entweder einen Psychotest, picken sich einen der 21 vorgefertigten Charakterklassen raus, oder basteln sich einen, aus zehn Rassen, 27 Fähigkeiten und 13 Sternzeichen. Allein schon dadurch bekommen Sie einen Eindruck, wie komplex dieser dritte Teil der **Elder Scrolls**-Reihe ist. Mit Hauptstory und Nebenjobs kommen Sie auf weit über 100 Stunden Spielzeit! Und dabei sind die in der Budget-Version enthaltenen Addons **Tribunal** und **Bloodmoon** nicht mal mitgerechnet.

Einen großen Brocken Ihrer Jobs bekommen Sie in Gilden, in denen Sie rangweise aufsteigen und mehr Fähigkeiten erlangen. Die bauen Sie wiederum im Einsatz aus: Wenn Sie Übelviecher oft mit dem Schwert traktieren, werden Sie damit immer besser. Da es so viele Fähigkeiten gibt, steht fast immer eine kurz vor der Verbesserung – sehr motivierend.

Die große Freiheit

Statt stur Quest um Quest abzuhecheln, können Sie einfach nur die abwechslungsreiche Landschaft erkunden. Für größere Entfernungen gibt's Schiffe, Teleporter und riesige Reitkäfer. Grafisch erstreckt sich der Kontinent eher realistisch braungrün als **WarCraft**-quietschbunt. Aber trotzdem stoßen Sie auf wunderschöne Landstriche. Die sanften Tag- und Nachtwechsel sowie Wettereffekte sind seibst zweieinhalb Jahre nach Erscheinen sehenswert.

Auch der Umgang mit Mitbewohnern bietet viele Möglichkeiten – klar, aggressive Monster haut oder zaubert man einfach um. Aber viele potenzielle Konflikte lassen sich auch durch Zuquatschen entschärfen. Je nach Charismawert bietet ein Multiple-Choice-Dialog mehrere Möglichkeiten, etwa sanftes Einwickeln, Einschüchtern oder Bestechen.

Eine Insel!

Tribunal, das erste der beiden beiliegenden Addons, erweitert **Morrowind** um die große Stadt Mournhold plus Dungeons, sowie ein Packtier und einen Leibwächter für Ihren Helden. Addon zwo, **Bloodmoon**, setzt die komplette Eis-Insel Solstheim vor Vvardenfells Küste. Voll mit Werwölfen, die in den schönen Nächten ihr Unwesen treiben.

Martin Deppe

MARTIN DEPPE

Vom Morrowinde verweht



Im Morrowind-Paket steckt unglaublich viel drin, nur eins fehlt: Der Riesenbatzen Zeit, den Sie dafür brauchen. Den haben Sie? Dann nichts wie los! Denn in Vvardenfell gibt es so viel zu abenteuern, erforschen und bekämpfen, dass Sie schon mehrere andere Rollenspiele kaufen müssten, um auf die gleiche Menge Spielzeit und Spannung zu kommen.

Wenn Sie auf eine Party, streng lineare Handlung und ein ausgeklügeltes Kampfsystem verzichten können, sind Sie hier hervorragend aufgehoben. Klar, die Grafik ist heute natürlich nicht mehr der letzte Schrei, und die automatische Journalführung könnte sich wesentlich praktischer sortieren lassen (wird im Addon Tribunal nur teilweise behoben). Aber das sind auch schon meine größten Kritikpunkte an dieser aufregenden Fantasywelt. Aber denken Sie wirklich an den Zeitbatzen – ich habe Sie gewarnt …

ENTHÄLT FOLGENDE TITEL

Morrowind	85
Tribunal (Addon)	84
Bloodmoon (Addon)	84

MORROWIND



Ausstattung
4 CDs,
Handbücher auf CD

Entwickler/Publisher	Bethesda/Rondomedia
Webseite	www.rondeomedia.de
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	500 MHz
Grafikkarte	Geforce 1	RAM	128 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	–

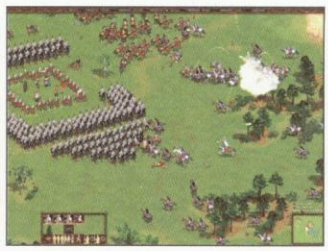
WERTUNG FÜR DIE COMPILATION	sehr gut
PREIS/LEISTUNG	sehr gut

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegner bekommt oder schlicht ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

COSSACKS
THE ART OF WAR

Damit Sie bei den taktischen Massenschlachten unserer Vollversion Cossacks nicht ins Straucheln kommen, haben wir hilfreiche Cheats für Sie zusammengestellt. Mit denen lassen sich nicht nur Rohstofflager füllen. In Skirmish-Partien können Sie bei einer drohenden Niederlage kurzerhand auf die Seite des Siegers wechseln. Drücken Sie zum Schummeln einfach im laufenden Spiel Enter, geben Sie einen der folgenden Codes ein, und bestätigen Sie wieder mit Enter. Achten Sie bei der Eingabe auf die Groß- und Kleinschreibung.



CHEAT	WIRKUNG
money	Sie erhalten 50.000 Einheiten von jedem Rohstoff
multitvar	mit Druck auf P können Sie die Sichtbereiche der anderen Parteien einsehen
supervizor	die Übersichtskarte wird komplett aufgedeckt
VICTORY	Sie gewinnen die aktuelle Mission

GOTHIC GOLD EDITION

Die Gothic Gold-Edition enthält sowohl Gothic und Gothic 2 als auch das Addon Die Nacht des Raben. Für alle Nachzügler, die sich erst jetzt in die Abenteuer von Gothic stürzen, haben wir noch einmal die wichtigsten Cheats zusammengestellt.





GOTHIC

Damit Sie die folgenden Cheats verwenden können, müssen Sie zunächst mit S den Statusbildschirm öffnen und quasi blind die Befehle eingeben.

CHEAT	WIRKUNG
42	macht Cheats rückgängig
maitai	Drahtgitter-Modus
melville, ticktock	Wolkenbruch
caipirinha	Texturen werden ausgeblendet
clerks	Gothic läuft in Zeitlupe ab
southpark	die Zeit läuft doppelt so schnell ab
spy	zeigt Infos über den Charakter im Fokus
taki	regeneriert Lebensenergie und Mana
clock	Ingame-Uhrzeit wird angezeigt
eowyn	der NPC im Fokus bewegt sich in Zeitlupe
garfield	alle Charaktere werden dick
godzilla	alle Charaktere werden groß
grommit	alle Charaktere werden schmal
kingkong	alle Charaktere werden klein
garrett, marin, sodom	1.000 Erz
guardian	Gott-Modus
pixies	spielt ein Video ab
shrike	es erscheint ein Gedicht und alle Charaktere werden mager

MARVIN-MODUS: Geben Sie im Statusbildschirm den Befehl **marvin** ein. Damit aktivieren Sie einen erweiterten Cheat-Modus. Die Kommandos für diesen Modus werden in der Konsole eingegeben, die sich jederzeit mit der F2-Taste öffnen lässt.

CHEAT	WIRKUNG
cheat full	regeneriert Lebensenergie und Mana
cheat god	God-Modus
edit abilities	Charaktereigenschaften verändern
edit ai	Verhalten von NPCs verändern
edit camera	Einstellungen der Kamera bearbeiten
edit focus	Eigenschaften des Charakters im Fokus verändern
goto pos [x y z]	Charakter läuft zu den Koordinaten x y z (x:-West/+Ost, y:+Höhe, z:-Süd/+Nord)
kill	tötet den Charakter im Fokus
set clippingfactor XX	setzt die Sichtweite auf XX
set modelfatness XX	Charakter wird um +XX dicker oder um -XX dünner
set time hh mm	stellt die InGame-Uhrzeit

GOTHIC 2

Auch in der Rollenspiel-Welt von Gothic 2 kann man sich das Abenteurerleben mit einigen Tricks vereinfachen. Um den Cheat-Modus zu aktivieren, drücken Sie zunächst C und geben **marvin** ein. Danach öffnen Sie im laufenden Spiel mit der F2-Taste die Konsole und geben Sie die Codes ein.

CHEAT	WIRKUNG
cheat full	volle Lebensenergie- und Manavorräte
cheat god	Gott-Modus
edit abilities	Charaktereigenschaften bearbeiten
edit ai	Verhalten von NPCs verändern
edit camera	Einstellungen der Kamera bearbeiten
edit focus	die Eigenschaften des NPCs bearbeiten, der sich im Fokus befindet
kill	den im Fokus befindlichen NPC töten
set clippingfactor XX	setzt die Sichtweite auf XX
zfogzone	fast unendliche Sichtweite
set modelfatness +/-XX	macht den Helden um +XX dicker oder um -XX dünner
set time hh:mm	stellt die Ingame-Uhrzeit
toggle time	zeigt die Ingame-Uhrzeit an
toggle frame	zeigt die Framerate an

TIERE UND MONSTER: Sie können sich an einem Tierchen nicht satt sehen oder ein Monster nicht oft genug töten? Mit dem Kommando **insert XX** lassen sich jederzeit alle Kreaturen aus der Gothic-Welt herbeirufen. Ersetzen Sie XX einfach durch einen Namen aus der folgenden Liste und die Kreaturen erscheinen vor Ihnen.

BEFEHL	MONSTER
balthasar_sheep1	Schaf
blackwolf	schwarzer Wolf
bloodfly	Blutfliege
dragonsnapper	Drachenschnapper
firewaran	Feuerwaran
giant_bug	Feldräuber
giant_rat	Riesenratte
gobbo_black	schwarzer Goblin
gobbo_green	Goblin
harpie	Harpie
troll	Troll
troll_black	schwarzer Troll
troll_di	Höhlentroll
meatbug	Fleischwanze
scavenger	Scavenger
shadowbeast	Schattenläufer
summoned_wolf	beschworener Wolf
swampshark	Sumpfhai
warg	Warg
wisp	Irrlicht
crypt_skeleton_lord	Schattenlord Inubis
demon	Dämon
summoned_demon	beschworener Dämon
demonlord	Dämonenlord
dmt_1299_oberdementor_di	Schwarzmagier
draconian	Echsenmensch
dragonisle_keymaster	Schlüsselmeister
firegolem	Feuergolem
icegolem	Eisgolem
magicgolem	Magiegolem
shattered_golem	Steingolem
skeleton	Skelett
gobbo_skeleton	Goblin-Skelett
secretlibraryskeleton	Skelett-Magier
shadowbeast_skeleton	Schattenläufer-Skelett
zombie01	Zombie

CHEAT	WIRKUNG
izmena	über die Zifferntasten des Nummernblocks übernehmen Sie die Kontrolle einer anderen Partei
www	aktiviert die Cheats izmena, multitvar und supervizor auf einmal

JEDI ACADEMY



WEITSPRUNG: Ganz ohne Eingabe irgendwelcher Cheats können Sie im Action-Adventure Jedi Academy die Sprungweite Ihres machthungrigen Jung-Jedis verdoppeln und weit entfernte Stellen erreichen. Öffnen Sie dazu einfach die Datei **jaconfig.cfg** im Spieleverzeichnis mit einem Texteditor. Fügen Sie dann die Zeile **bind Z »thereisnospoon«** in die Datei ein. Sobald Sie dann im laufenden Spiel die Z-Taste drücken (es lässt sich natürlich auch eine beliebige andere belegen), kreist die Kamera um Ihre Spielfigur. Aktivieren Sie jetzt die Tastenkombination für den langen Sprung. Die Zeitlupe wird dann doppelt langsam und die Sprungdistanz gleichzeitig doppelt so weit.

Unser Leser Olaf Behrens aus Karlsruhe verriet uns dieses Jedi-Geheimnis

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2



Je nachdem wie Sie das Star-Wars-Rollenspiel Knights of the Old Republic 2 spielen, schließen sich Ihnen im Verlauf Ihrer Odyssee unterschiedliche Mitstreiter an. Wir haben eine kleine Liste zusammengestellt die verrät, wie Sie welchen NPC für Ihre Sache gewinnen können.

CHARAKTER	VORGEHENSWEISE
Lehrling	spielen Sie mit einem weiblichen Charakter, schließt er sich Ihnen auf Dantooine an
Dienerin	spielen Sie mit einem männlichen Charakter, und sie schließt sich Ihnen beim Verlassen der Telos-Akademie an
Hanharr	schlagen Sie sich vor dem Kampf zwischen Hanharr und Mira auf die dunkle Seite, und Hanharr schließt sich Ihnen an
Mira	schlagen Sie sich vor dem Kampf zwischen Hanharr und Mira auf die helle Seite oder bleiben neutral, und Mira schließt sich Ihnen an
HK-47	um den defekten Roboter zu reparieren, der in der Nähe der Brücke der Ebon Hawk liegt, müssen Sie die vier Ersatzteile sammeln, die Sie während der Reise auf den Planeten finden. Wenn Sie ihn damit reparieren schließt er sich Ihrer Gruppe an

MÄCHTIGE DIENERIN: Nach etwas Vorarbeit dürfen Sie die Dienerin im Umgang mit der Macht unterweisen.

AUSRÜSTUNG: Amulette mit Magieresistenz, stärkere Waffen und bessere Rüstungen – wer diese Gegenstände nicht selbst suchen möchte, der kann sie sich einfach herbeicheaten. Geben Sie dazu **insert XX** in die Konsole ein, und tauschen Sie XX gegen eine der folgenden Bezeichnungen.

NAME	GEGENSTAND
itri_dex_01	Ring der Gewandtheit
itri_dex_02	Ring der Geschicklichkeit
itri_dex_strg_01	Ring der Macht
itri_hp_01	Ring der Lebenskraft
tri_hp_02	Ring der Lebendigkeit
itri_hp_mana_01	Ring der Erleuchtung
itri_mana_01	Ring der Magie
itri_mana_02	Ring der astralen Kraft
itri_orcelitering	Ring der orkischen Kriegsherren
itri_prot_edge_01	Ring der Eisenhaut
itri_prot_edge_02	Ring der Erzhaut
itri_prot_fire_01	Flammenschutzring
itri_prot_fire_02	Feuerring
itri_prot_mage_01	Ring der Geisteskraft
itri_prot_mage_02	Ring der Verteidigung
itri_prot_point_01	Ring der Holzhaut
itri_prot_point_01_mis	Constantinos Ring
itri_prot_point_02	Ring der Steinhaut
itri_prot_total_01	Ring der Unbezwingbarkeit
itri_prot_total_02	Ring der Unbesiegbarkeit
itri_str_01	Ring der Kraft
itri_str_02	Ring der Stärke
itri_valentinosring	Valentinos Ring
itar_barkeeper	Wirt Kleidung
itar_bdt_h	schwere Banditenrüstung
itar_bdt_m	mittlere Banditenrüstung
itar_corangar	Cor Angars Rüstung
itar_dementor	dunkler Umhang
itar_diego	Diegos Rüstung
itar_djg_babe	Rüstung einer Drachenjägerin
itar_djg_crawler	Rüstung aus Crawlerplatten
itar_djg_h	schwere Drachenjägerrüstung
itar_governor	Wams des Statthalters
itar_judge	Richterrobe
itar_kdf_h	schwere Feuerrobe

NAME	GEGENSTAND
itar_kdf_l	Feuermagierrobe
itar_kdw_h	Wassermagierrobe
itar_leather_l	Lederrüstung
itar_lester	Lesters Robe
itar_mil_l	leichte Milizrüstung
itar_mil_m	schwere Milizrüstung
itar_nov_l	Novizenrobe
itar_pal_h	Paladinrüstung
itar_pal_m	Ritterrüstung
itar_pal_skel	alte Ritterrüstung
itar_prisoner	Sträflings-Kleidung
itar_sld_h	schwere Söldnerrüstung
itar_vlk_h	Bürger-Kleidung
itar_vlk_l	Bürger-Kleidung
itar_vlk_m	Bürger-Kleidung
itar_xardas	Robe der Dunklen Künste
itmw_1h_bau_axe	Sichel
itmw_1h_bau_mace	schwerer Ast
itmw_1h_blessed_01	rohe Erzklinge
itmw_1h_blessed_02	gesegnete Erzklinge
itmw_1h_blessed_03	Innos Zorn
itmw_1h_common_01	selbstgeschmiedetes Schwert
itmw_1h_ferrossword_mis	Feros Schwert
itmw_1h_mil_sword	grobes Breitschwert
itmw_1h_misc_sword	rostiges Schwert
itmw_1h_pal_sword	Paladinschwert
itmw_1h_sld_axe	grobes Kriegsbeil
itmw_1h_vlk_axe	Beil
itmw_1h_vlk_dagger	Dolch

NAME	GEGENSTAND
itmw_2h_sld_sword	grober Zweihänder
itmw_2h_special_01	Erz-Zweihänder
itmw_2h_special_02	schwerer Erz-Zweihänder
itmw_2h_special_03	schwere Erz-Schlachtklinge
itmw_2h_special_04	großer Erz-Drachentöter
itmw_2h_sword_m_01	rostiger Zweihänder
itmw_1h_vlk_mace	Gehstock
itmw_1h_vlk_sword	Degen
itmw_alrikssword_mis	Alriks Schwert
itmw_bartaxt	Bartaxt
itmw_doppelaxt	Doppelaxt
itmw_elbastardo	El Bastardo
itmw_folteraxt	Folteraxt
itmw_inquisitor	Inquisitor
itmw_nagelkeule	Nagelkeule
itmw_nagelkeule2	schwere Nagelkeule
itmw_nagelknueppel	Nagelknüppel
itmw_orkschlaechter	Orkschlächter
itmw_piratensaebel	Piratensäbel
itmw_rabenschnabel	Rabènschnabel
itmw_rapier	Rapier
itmw_richtstab	Richtstab
itmw_rubinklinge	Rubinklinge
itmw_runenschwert	Runenschwert
itmw_2h_orcaxe_01	leichte Orkaxt
itmw_2h_orcaxe_02	mittlere Orkaxt
itmw_2h_orcaxe_03	schwere Orkaxt
itmw_2h_orcaxe_04	brutale Orkaxt

NAME	GEGENSTAND
itmw_2h_orcsword_01	Echsenschwert
itmw_2h_orcsword_02	orkisches Kriegschwert
itmw_2h_pal_sword	Paladin-Zweihänder
itmw_2h_rod	Rods Zweihänder
itmw_2h_sld_axe	Grobe Kriegsaxt
itmw_barbarenstreitaxt	Barbarenstreitaxt
itmw_berserkeraxt	Berserkeraxt
itmw_drachenschneide	Drachenschneide
itmw_hellebarde	Hellebarde
itmw_krummschwert	Krummschwert
itmw_schlachtaxt	Schlachtaxt
itmw_stabkeule	Stabkeule
itmw_streitaxt1	leichte Streitaxt
itmw_streitaxt2	Streitaxt
itmw_sturmbringer	Sturmbringer
itmw_zweihaender1	leichter Zweihänder
itmw_zweihaender2	Zweihänder
itmw_zweihaender3	Runen-Macht
itmw_zweihaender4	schwerer Zweihänder
itrw_bow_h_01	Knochenbogen
itrw_bow_h_02	Eichenbogen
itmw_schiffsaxt	Schiffsaxt
itmw_shortsword4	Wolfszahn
itmw_shortsword5	edles Kurzschwert
itmw_spicker	Schädelspicker
itmw_steinbrecher	Steinbrecher
itmw_streitkolben	Streitkolben
holy_hammer_mis	heiliger Hammer
itmw_1h_misc_axe	rostige Axt



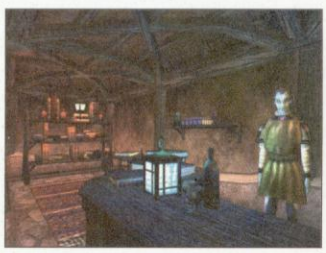


Sprechen Sie sie dazu an Bord der Ebon Hawk an und bitten darum, dass Sie Ihnen ein paar Kamftricks beibringt. Jetzt müssen Sie die Dienerin drei Mal in Kämpfen besiegen und sie dann bitten, sich etwas anderes anzuziehen. Sie zieht dann ihre Dienerinnen-Kluft an, über die Sie mit ihr sprechen müssen. Unterhalten Sie sich dann mit Kreia über die Mutter der Dienerin und sprechen Sie danach ein letztes Mal mit der Dienerin. Ist Ihr Einfluss-Wert hoch genug, haben Sie's geschafft.

ATTON: Um Atton im Umgang mit der Macht unterweisen zu können, begeben Sie sich in den Flüchtlingssektor von Nar Shadda. Nachdem Sie dort gelandet sind, müssen Sie auf die gegenüberliegende Seite des Sektors gehen. Dort kommen zwei Twileks auf Sie zu, die Informationen über Atton verkaufen wollen. Investieren Sie das Geld, und sprechen Sie danach mit Atton über das, was Sie gehört haben. Sofern Ihr Einfluss-Wert hoch genug ist, dürfen Sie Atton ab jetzt trainieren.

NEUE DIALOGE: Wenn Sie Knights of the Old Republic auf der hellen und der dunklen Seite der Macht durchgespielt haben, lohnt sich ein dritter Durchgang. Für diesen sind dann nämlich neue Antwortmöglichkeiten in den Dialogen freigeschaltet, die Bezug auf frühere Star-Wars-Spiele oder die Filme nehmen.

MORROWIND



Rollenspielfans, die Morrowind noch nicht besitzen, schlagen spätestens bei der Gold Edition zu. Damit Neulinge nicht verzweifeln, haben wir eine ganze Reihe an Cheats zusammengestellt. Alle Befehle werden über die Konsole eingegeben, die sich über die ^-Taste öffnen und schließen lässt. Achtung: Nachdem die Konsole geöffnet wurde, müssen Sie die Ansicht zunächst mit der Tab-Taste auf Ihren Charakter zentrieren und ihn mit der linken Maustaste anklicken. Erst dann haben die Cheats den gewünschten Effekt.

WAFFEN UND RÜSTUNG: Um Ihren strahlenden Helden mit stärkerer Rüstung oder schlagkräftigeren Waffen auszustatten, geben Sie einen oder mehrere der folgenden Befehle über die Konsole ein.

CHEAT	GEGENSTAND
Additem »Apparatus_SM_Alembic_01« 1	Destillierkolben des Erzmeisters
Additem »Apparatus_A_SPipe_01« 1	gute Skooma-Pfeife
Additem »Probe_SecretMaster« 99	Sonde des Erzmeisters
Additem »Repair_SecretMaster_01« 99	Hammer des Sirollus Saccus
Additem »Daedric Arrow« 999	daedrischer Pfeil
Additem »Orcish Bolt« 999	Ork-Bolzen
Additem »Daedric Katana« 1	daedrisches Katana
Additem »Daedric LongSwort« 1	daedrisches Langschwert
Additem »Daedric Dai-Katana« 1	daedrisches Dai-Katana
Additem »Daedric Claymore« 1	daedrisches Claymore
Additem »Daedric Long Bow« 1	daedrischer Langbogen
Additem »BoneMold Long Bow« 1	Knochen-Langbogen
Additem »Dwarven Crossbow« 1	Zwergen-Armbrust
Additem »Steel CrossBow« 1	Stahlarmbrust
Additem »Daedric Wakizashi« 1	daedrisches Wakizashi
Additem »Daedric ShortSword« 1	daedrisches Kurzschwert
Additem »Ebony ShortSword« 1	Ebenerz-Kurzschwert
Additem »Dwarven Halberd« 1	Zwergen-Hellebarde
Additem »Daedric Spear« 1	daedrischer Speer
Additem »Daedric_Boots« 1	daedrische Stiefel
Additem »Orcish_Boots« 1	Ork-Stiefel
Additem »Dire ViperArrow« 999	Knochen-Pfeil
Additem »Daedric War Axe« 1	daedrische Streitaxt
Additem »Daedric Battle Axe« 1	daedrische Kriegsaxt
Additem »Daedric WarHammer« 1	daedrischer Kriegshammer
Additem »Daedric Staff« 1	daedrischer Stab
Additem »indoril Boots« 1	indorilische Stiefel
Additem »Glass_Boots« 1	Vulkanglas-Stiefel
Additem »Daedric_Cuirass« 1	daedrischer Brustharnisch
Additem »Orcish_Cuirass« 1	Ork-Brustharnisch
Additem »indoril Cuirass« 1	indorilischer Brustharnisch
Additem »Glass_Cuirass« 1	Vulkanglas-Harnisch
Additem »Daedric_Greaves« 1	daedrische Beinschienen
Additem »Orcish_Greaves« 1	Ork-Beinschienen
Additem »imperial_Chain_Greaves« 1	kaiserliche Ketten-Beinschienen
Additem »Glass_Greaves« 1	Vulkanglas-Beinschienen
Additem »Daedric_God_Helm« 1	daedrisches Gottesantlitz
Additem »Orcish_Helm« 1	Ork-Helm
Additem »indoril Helmet« 1	indorilischer Helm
Additem »Morag_Tong_Helm« 1	Morag-Tong-Helm

CHEAT	GEGENSTAND
Additem »Glass_Helm« 1	Vulkanglas-Helm
Additem »Ebony_Bracer_Left« 1	Ebenerz-Armschiene links
Additem »Orcish_Bracer_Left« 1	Ork-Armschiene links
Additem »Glass_Bracer_Left« 1	Vulkanglas-Armschiene links
Additem »Apparatus_A_SPipe_Tsiya« 1	Tsiya's Skooma-Pfeife
Additem »Apparatus_SM_Calcinator_01« 1	Kalzinierofen des Erzmeisters
Additem »Apparatus_SM_Mortar_01« 1	Mörser & Stößel des Erzmeisters
Additem »Apparatus_SM_Retort_01« 1	Retorte des Erzmeisters
Additem »Pick_SecretMaster« 99	Dietrich des Erzmeisters
Additem »Skeleton_Key« 1	der Schloßwandler
Additem »Daedric_Gauntlet_Left« 1	daedrischer Panzerhandschuh
Additem »indoril Left Gauntlet« 1	indorilischer Panzerhandschuh
Additem »Chitin Gauntlet - Left« 1	Chitin-Panzerhandschuh
Additem »Daedric_Pauldron_Left« 1	daedrische Schulterplatte
Additem »imperial_Chain_Pauldron_Left« 1	kaiserliche Kettenschulterplatte
Additem »Orcish_Pauldron_Left« 1	Ork-Schulterplatte
Additem »indoril Pauldron Left« 1	indorilische Schulterplatte
Additem »Glass_Pauldron_Left« 1	Vulkanglass-Schulterplatte
Additem »Daedric_TowerShield« 1	daedrischer Turmschild
Additem »Orcish_TowerShield« 1	Ork-Turmschild
Additem »indoril Shield« 1	indorilischer Schild
Additem »Glass_TowerShield« 1	Vulkanglas-Turmschild

FÄHIGKEITEN: Nicht jeder hat die nötige Geduld, seinen Helden über lange Zeit aufzupäppeln. Diese Cheats machen das Leben leichter. Wenn Sie nicht gleich das Maximum erreichen möchten, tauschen Sie die **100** einfach gegen einen niedrigeren Wert.

CHEAT	FÄHIGKEIT
SetHealth 100	Gesundheit
SetFatique 100	Ausdauer
SetLightArmor 100	leichte Rüstung
SetMediumArmor 100	mittlere Rüstung
SetHeavyArmor 100	schwere Rüstung
SetAgility 100	Geschicklichkeit
SetSpeed 100	Schnelligkeit
SetEndurance 100	Konstitution
SetPersonality 100	Charisma
SetLuck 100	Glück
SetReputation 100	Ruf
SetSpeechCraft 100	Wortgewandtheit
setMagicka 100	Mana
SetStrength 100	Kraft
Setintelligence 100	Intelligenz
SetWillPower 100	Willenskraft
SetMercantile 100	Feilschen
SetAcrobatics 100	Akrobatik

CHEAT	FÄHIGKEIT
SetAthletics 100	Athletik
SetSneak 100	Schleichen
SetSecurity 100	Sicherheit
SetBlock 100	Blocken
SetArmorer 100	Schmied
SetUnArmored 100	ohne Rüstung
SetSpear 100	Speer
SetAxe 100	Axt
SetLongBlade 100	Langwaffe
SetBluntWeapon 100	stumpfe Waffe
SetMarksMan 100	Schütze
SetShortBlade 100	Kurzwaffe
SetHandToHand 100	Nahkampf
Setillusion 100	illusion
SetAlteration 100	Veränderung
SetDestruction 100	Zerstörung
SetAlchemy 100	Alchemie
SetRestoration 100	Wiederherstellung
SetMysticism 100	Mystik
SetConjuration 100	Beschwörung
SetEnchant 100	Verzauberung

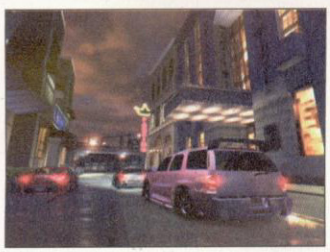
DIVERSE: Neben Cheats für Rüstung, Waffen und Fähigkeiten gibt es auch Befehle, die verschiedenste Funktionen haben. Hier eine Übersicht.

CHEAT	WIRKUNG
setflying 1	Flugmodus
TFH	Sie erhalten mehr Informationen über ein Item, wenn Sie den Cursor darüber platzieren
COC "Mark's Vampire Test Cell"	bringt Sie in einen speziellen Raum mit Vampiren
COC "ToddTest"	bringt Sie in einen eigentlich unzugänglichen Raum mit allen Items des Spiels
additem gold_100 XX	verschafft Ihnen XX Goldstücke
setwaterbreathing 1	Sie können unbegrenzt unter Wasser atmen
setlevel XX	setzt den Level Ihres Helden auf XX
COC »Mournhold«	Sie betreten einen geheimen Lagerraum
ra	setzt alle Monster und NPCs auf ihre Startpositionen zurück
FillMap	zeigt alle Städte auf der Übersichtskarte
setsuperjump 1	Ihr Held springt besonders weit
coc "Clutter Warehouse – Everything Must Go!"	Sie betreten einen eigentlich unzugänglichen Handelsposten (speichern Sie vor der Eingabe)
ToggleGodMode	God-Mode aktivieren/deaktivieren
COC "XX"	teleportiert Sie sofort zu der Stadt, die Sie für XX einfügen
ToggleFogOfWar	Nebel des Krieges aktivieren/deaktivieren
setwaterwalking 1	auf dem Wasser gehen
coc "ken's test hole"	Sie gelangen in einen eigentlich unzugänglichen Raum mit besonders starken Waffen

EASTER EGG: Eines der mächtigsten Schwerter in Morrowind ist das Schwert Eltonbrand. Um an diese Waffe heranzukommen, müssen Sie das Schwert Goldbrand besitzen, ein Vampir sein und mindestens 11.171 Goldstücke haben. Begeben Sie sich

so ausgestattet zur Vivec-Magiergilde und sprechen Sie mit der Hoch-Elfin Sirilonwe, die Ihnen einen Auftrag gibt. Erfüllen Sie diesen Auftrag, gehen Sie aber nicht direkt zu Sirilonwe zurück. Bevor Sie wieder mit ihr reden, sollten Sie die 11.171 Goldstücke auf den Boden legen, die restlichen Goldstücke an einem sicheren Ort verwahren und dann die 11.171 Goldstücke wieder aufheben. Wenn Sie jetzt mit der Hoch-Elfin sprechen, erhalten Sie eine Nachricht der Entwickler und das Schwert Eltonbrand.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



Coolstes Auto, dickster Auspuff, flammigster Vinyl-Aufkleber ... im zweiten Teil von Electronic Arts' Proll-Raserei gibt's wieder jede Menge Extras freizuschalten. Wir haben eine Liste zusammengestellt, die verrät, für welche Belohnung Sie welche Aufgabe erfüllen müssen. URL bezeichnet in dieser Liste das jeweilige Event der Underground Racing League.

ANFORDERUNG	BELOHNUNG
4 Siege in Stufe 2	einzigartige Motorhaube
4 Siege in Stufe 2	Cover von Turbo
8 Siege in Stufe 2	Cover von Sports Compact Car
2 Siege in Stufe 3	Cover von Street Car Magazine
3 Siege in Stufe 3	einzigartiges Performance-Upgrade
6 Siege in Stufe 3	einzigartige Felgen
6 Siege in Stufe 3	Car Audio and Electronics
11 Siege in Stufe 3	Cover von GTI Magazine
18 Siege in Stufe 3	Cover von Hot 4's
3 Siege in Stufe 4	Cover von Elaborare
4 Siege in Stufe 4	einzigartiger Spoiler
6 Siege in Stufe 4	einzigartiges Vinyl
7 Siege in Stufe 4	Cover von Maxi Tuning
9 Siege in Stufe 4	einzigartiges Performance-Upgrade
11 Siege in Stufe 4	Cover von Spoiler
16 Siege in Stufe 4	Cover von Automaxx Magazine
20 Siege in Stufe 4	Cover von Stuff Magazine
27 Siege in Stufe 4	Cover von Chrome und Flammen
4 Siege in Stufe 5	Cover von Import Tuner
6 Siege in Stufe 5	einzigartiges Performance-Upgrade
9 Siege in Stufe 5	Cover von Street Car Magazine
11 Siege in Stufe 5	einzigartiges Bodykit
16 Siege in Stufe 5	Cover von GTI Magazine
20 Siege in Stufe 5	Cover von Auto Motor
25 Siege in Stufe 5	Cover von Swiss Tuner Magazine
28 Siege in Stufe 5	Cover von Super Street
32 Siege in Stufe 5	Cover von Power Magazine
34 Siege in Stufe 5	Cover von Street Tuner
Sieg beim URL 6	Acura RSX, Audi A3
Sieg beim URL 7	Audi TT, Mitsubishi Eclipse GSX
Sieg beim URL 1	Cadillac Escalade, Lincoln Navigator
Sieg beim URL 13	Ford Mustang GT, Nissan 350Z
Sieg beim URL 2	Hummer H2, Hyundai Tiberon
Sieg beim URL 9	Inifiniti G35 Coupe
Sieg beim URL 4	Lexus IS300, Toyota Supra
Sieg beim URL 12	Mazda RX-7
Sieg beim URL 8	Mazda RX-8
Sieg beim URL 10	Mitsubishi 3000GT
Sieg beim URL 14	Mitsubishi Lancer Evolution VIII
Sieg beim URL 3	Nissan Sentra SE-R Spec V, Toyota Celica
Sieg beim URL 15	Nissan Skyline GT-R R34
Sieg beim URL 11	Pontiac GTO
Sieg beim URL 16	Subaru Impreza WRX STi
Sieg beim URL 5	Volkswagon Golf GTI

PLAYBOY – THE MANSION

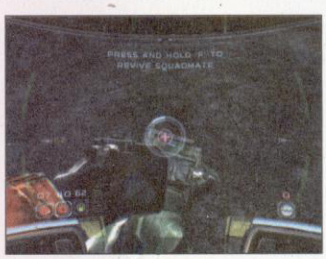


PARTY: Sie können das gesamte Spiel ohne Zeitdruck angehen, mit einer Ausnahme – Partys. Die wichtigen Kontaktgelegenheiten sind nämlich irgendwann ohne Vorwarnung zu Ende, und bis dahin sollten Sie Ihre Ziele erreicht haben. Also gehen Sie am besten auf halbe Spielgeschwindigkeit runter. Es bringt auch wenig, alle wichtigen Personen auf einmal einzuladen, denn aus Zeitmangel können Sie kaum mehr als zwei auf Höchstlaune bringen. Dann lieber mehrere Partys werfen; die Gesamtkosten sind nur leicht höher. Vergessen Sie für ein geplantes Interview nicht, einen Ihrer Journalisten einzuladen!

GÄSTE: Ihre Besucher haben wiederum Freunde, die ihre Laune steigern können. Vergessen Sie's! Kümmern Sie sich selber um wichtige Gäste im Haus, das bringt mehr, als die Freunde zum Quatschen aufzufordern.

GELD: Vorsicht vor allzu euphorischem Shoppen und Personal-Einstellen. Holen Sie sich anfangs nur das Minimum an Möbeln und Personal, etwa einen Schreibtisch, einen Journalisten und einen Fotografen. Sonst landen Sie schnell in der Sackgasse: ohne Geld kein Heft, ohne Heft kein Geld. Notfalls können Sie aber per Cheatmenü (im Hauptmenü) je zwei erzielte Punkte gegen 5.000 Dollar eintauschen.

REPUBLIC COMMANDO



Auch Elitesoldaten sind nicht unverwundbar, und sogar Klone können ihren eigenen Kopf haben. Unsere Tipps zu Republic Commando helfen Ihnen als Squad-Führer, Ihre Jungs im Griff zu haben.

VORSICHT WALTEN LASSEN: Vor einer Türe oder in unübersichtlichen Gangsystemen sollten Sie Ihren Trupp mit der F2-Taste zusammenziehen. So vermeiden Sie, dass die Jungs einem zu starken Gegner vor die Flinte laufen. Gehen Sie selbst nach vorn, sondieren Sie die Lage und entscheiden Sie dann über die passende Vorgehensweise.

SEARCH & DESTROY: Diese martialisch klingende Offensiv-Variante empfiehlt sich bei einer Überzahl schwächerer Gegner in überschaubaren Räumen.

VERTEIDIGEN: Wenn einer Ihrer Jungs beschäftigt ist und zum Beispiel gerade einen Computer hackt, befehlen Sie mit [2] dem Squad, seinen Standort zu verteidigen. Das sollte ihm genug Zeit verschaffen, seinen Auftrag zu erledigen.

ÜBERSICHT BEWAHREN: Spielen Sie nicht den Helden, indem Sie stets an vorderster Front alles angreifen, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Sollten Sie schwer verletzt zu Boden gehen, ist es für Ihr Team sehr schwierig, Sie wieder zu beleben. Wenn Sie dagegen aus der zweiten Reihe den Überblick behalten, können Sie den Jungs entsprechende Befehle erteilen.

FREMDE WAFFEN: Nur selten ist der Munitionsnachschub für Ihre Standardwaffe so gering, dass sich der Wechsel zu den Waffen der Gegner lohnt. Für die gibt es in der Regel zwar mehr als genug Munition, aber dafür ist ihre Durchschlagskraft mies.

GEDULD IST EINE TUGEND: Gleich mehrere Gegner mit einem einzigen Sprengsatz zu erledigen, ist nicht nur effektiv sondern macht auch einen Heidenspaß. Seien Sie aber vorsichtig: Ihre Kameraden leiden unter Explosionen nämlich genauso wie unten Ihren Schüssen. Denken Sie bei solchen Sprengungen also unbedingt immer daran, den Kameraden ausreichend Zeit zu geben, um sich in Deckung zu bringen.

David Bergmann

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN MIT **IHREN TIPPS**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

FORMAT

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert.

Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze Bündel als Zip-Datei.

LÖSUNGEN

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

WER ZUERST KOMMT ...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

OHNE GEWÄHR

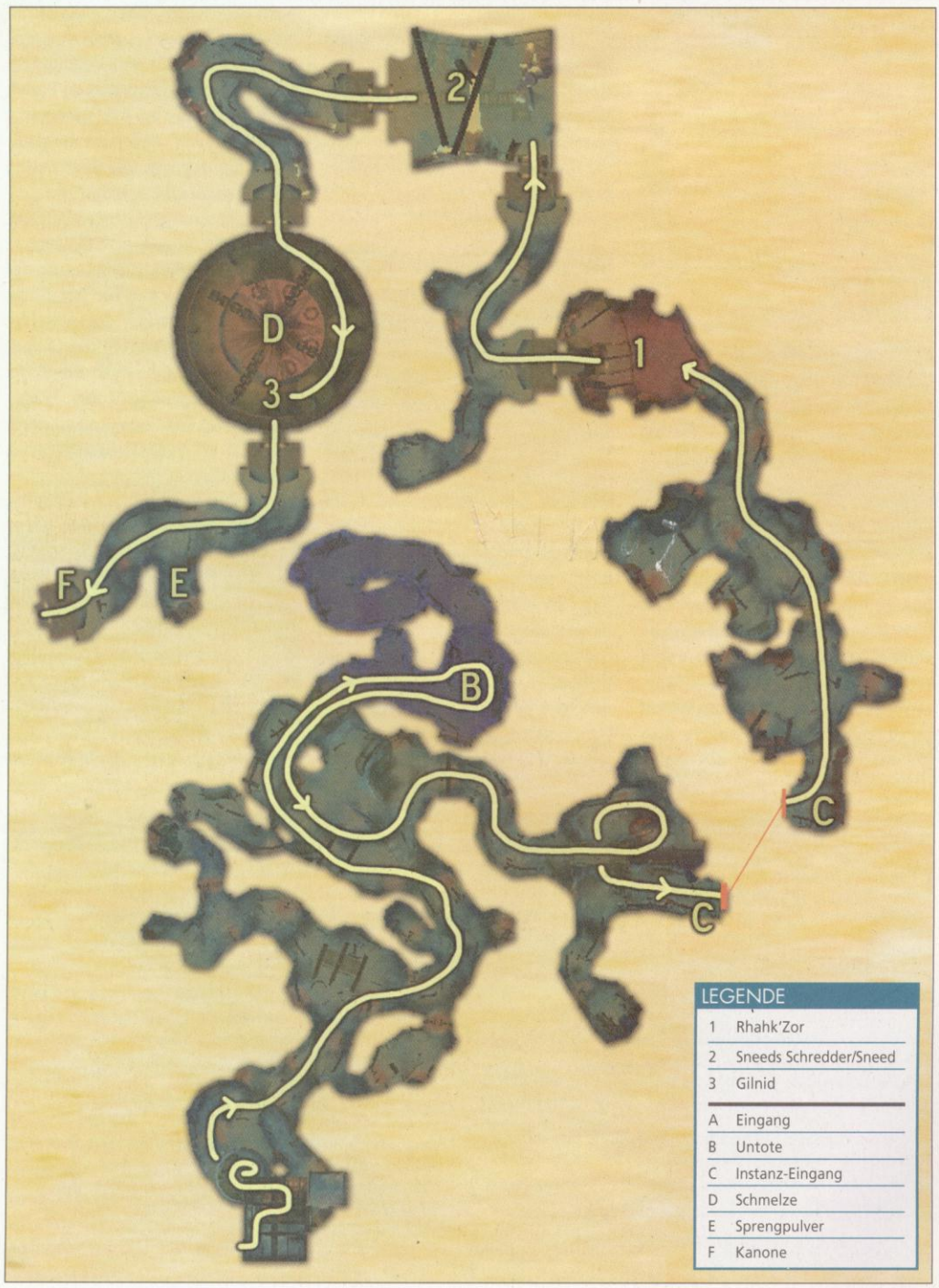
Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten den Spielstand zu speichern.

WOW INSTANZEN TEIL 1

Schluss mit verzweifelten Irrfahrten, schnellen Toden und vergessenen Aufträgen in den Instanzen von Azeroth und Kalimdor: **Unsere Karten, Questbeschreibungen und Tipps lotsen Sie sicher durch die anspruchsvollen Dungeons.**

Während Sie eine Vielzahl von Quests in Blizzards Online-Rollenspiel auch allein erledigen können, sind die Instanzen Gruppensache – und oft eine abendfüllende Beschäftigung: Viele Instanzen sind so groß, dass man sich schnell darin verlaufen kann. Damit Ihnen das nicht passiert und Sie auch auf Anhieb alle Quests erledigen können, haben wir in Zusammenarbeit mit der Community-Website **www.worldof-warcraft.de** sowie den Gilden **Zirkel des Lichts** und **Das Legat** die ersten Instanzen gelöst. Weitere Dungeons folgen in den nächsten Ausgaben.

TODESMINEN (17-22)



LEGENDE	
1	Rhahk'Zor
2	Sneeds Schredder/Sneed
3	Gilnid
A	Eingang
B	Untote
C	Instanz-Eingang
D	Schmelze
E	Sprengpulver
F	Kanone

Die Defias-Bruderschaft nutzt dieses entartete Bergwerk als Versorgungsbasis und Versteck für ihre kriminellen Aktivitäten in Westfall, Stormwind und dem Elwynn Wald. Die Todesminen-Instanz ist in der Regel die erste, die Menschen, Zwerge, Gnome und Nachtelfen betreten.

Die Todesminen liegen versteckt unter dem Örtchen Moonbrook in Westfall. Der Eingang befindet sich in dem großen Gebäude an der südwestlichen Stadtgrenze (wer die komplette Quest-Reihe »Die Defias Bruderschaft« absolviert hat, wird von einem NPC zum Eingang geführt).



Der Dungeon beginnt mit einem nicht-instanzierten Bereich, der zunächst durch einen Minenabschnitt führt. Dort befinden sich neben normalen Gegnern (meist Bergarbeiter) bereits einige Elite-Mobs (Magier und Aufseher). Im Bereich (B) erledigen Sie die beiden Quests »Suche nach Andenken« und »Oh, Bruder ...«, indem Sie die untoten Gegner verdreschen. Diese hinterlassen die gesuchten Gewerkschaftsausweise sowie das Abzeichen. Danach rücken Sie in die eigentliche Instanz vor.



Hier warten zunächst die gleichen Gegner wie draußen: normale Minen-

arbeiter sowie Elite-Aufseher und -Magier. Nach einigen Metern versperrt ein Tor den Weg, hinter dem sich der Oger Rhahk'Zor, der erste Bossgegner der Instanz, aufhält (1). Der haut zwar mächtig zu, ist aber für eine schlagkräftige Party kein Problem.



Wenn Sie dem markierten Weg folgen, gelangen Sie in den Holzfällerraum (B). Hier bekommen Sie es mit Elite-Holzfällern und deren Chef, dem Sneed, zu tun, der in seinem mechanischen Shredder angreift. Die Maschine verfügt über den Spruch »Furcht«, der Sie oder Ihre Kollegen für einige Sekunden unkontrolliert durch die Gegend rennen lässt. Zuerst müssen Sie den Shredder zerstören und anschließend dessen Steuermann Sneed. Der erscheint circa 20 Sekunden, nachdem Sie den Shredder zerstört haben und ist fast genauso zäh seine Maschine. Im zerstörten Shredder finden Sie das gesuchte Bauteil für die Quest »Untergrund Angriff«.



Der Weg führt weiter in die so genannte Schmelze (D). Hier lauern Elite-Schützen und -Mechaniker. Letztere hetzen Ihnen mechanische Pets auf den Hals, die gegen Crowd-Control-Effekte wie Polymorph und Furcht immun sind. Wenn Sie den Bossgegner Gilnid, den Schmelzer (3) besiegt haben, können Sie den Weg durch die Mine fortsetzen.

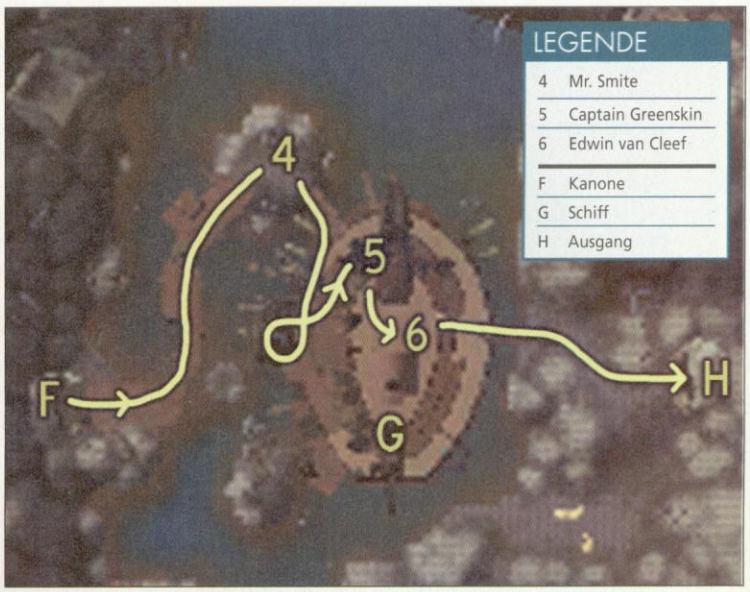


Nach einigen Metern erreichen Sie eine verschlossene Türe (F). Diese zerstören Sie mit einem Schuss aus der Kanone, die davor steht – das benötigte Schießpulver finden Sie in einem nahen Seitenarm (E).



Sie haben den letzten Teil des Dungeons erreicht und sehen schon aus der Ferne das Versteck von Van Cleef: ein Orc-Kanonenboot, dass WarCraft-Fans noch aus WarCraft 2 – Tides of Darkness kennen dürften. Arbeiten Sie sich möglichst langsam vor, da viele Gegner getarnt sind.

Den Weg zum Schiff blockieren Elite-Piraten sowie der Erste Maat Smite (4). Dieser Taure hat zwei Tricks auf Lager: Er lähmt die Gruppe, sobald er ein beziehungsweise zwei Drittel seiner Lebensenergie verloren hat. Außerdem hetzt er Ihnen seine starken Leibwächter auf den Hals, die Sie zuerst beseitigen sollten.





An Bord des Schiffes (G) befinden sich neben Elite-Piraten noch zwei besondere Gegner: Sowohl der Murloc-Koch als auch der Kapitän sind recht leicht zu besiegen und droppen oft sehr gute und ausgefallene Ausrüstungsgegenstände.



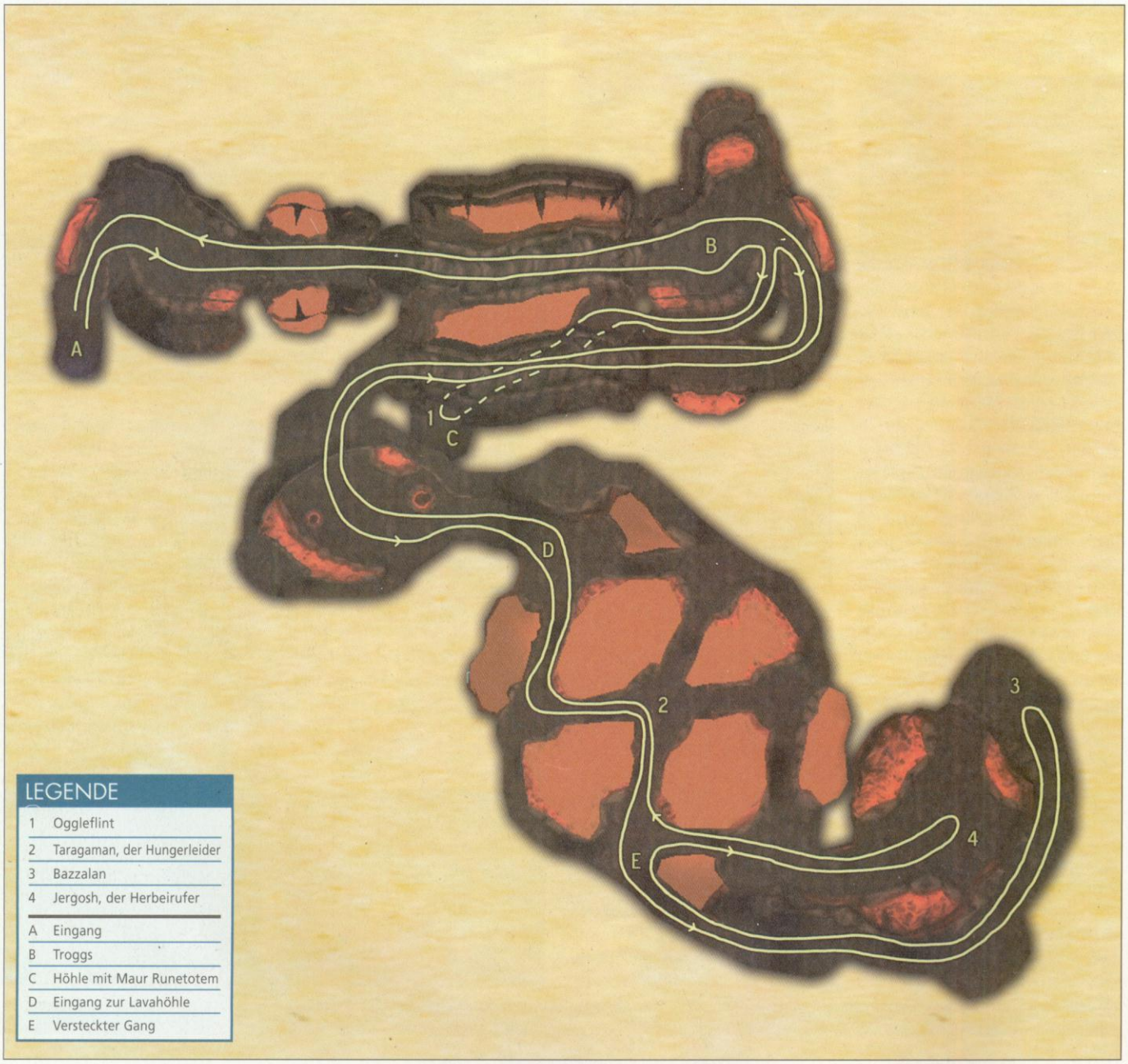
Jetzt müssen Sie sich dem Instanzen-Boss Edwin Van Cleef stellen, der sich in der Kapitänskajüte befindet. Sobald Sie ihn angreifen, schickt er seine Leibgarde in den Kampf. Dabei handelt es sich um Diebe, die sich tarnen und hinterrücks angreifen. Bei diesem Kampf ist Taktik gefragt, wobei Sie möglichst viele Gegner mittels Crowd-Control kampfunfähig machen sollten. Van Cleef benutzt typische Fähigkeiten der Schurkenklasse, darunter Tritt und DoT-Attacken. Verlassen Sie die Instanz durch den Ausgang (H) und holen Sie sich die Belohnungen für die Quests ab.



QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Untergrund Angriff	20	Allianz	Stormwind, Zwergenviertel	Shoni, die Schtille	Ja, holen Sie sich von Goarn in Ironforge den Auftrag, mit Shoni zu sprechen.	Den »Gnoam Sprecklesprocket« finden und zu Shoni zurückbringen.	Das gesuchte Bauteil finden Sie beim zerstörten Shredder.
Farbe von Blut	17	Allianz	Westfall, Sentinel Hill	Späher Riell	Nein	10 rote Seidentücher der Defias in den Todesminen einsammeln und zu Scout Riell bringen.	Jeder Elite-Gegner der Instanz kann ein Tuch droppen.
Suche nach Andenken	18	Allianz	Stormwind, Taverne im Zwergenviertel	Wilder Thistlenettle	Nein	Vier Gewerkschaftsausweise von verschollenen Minenarbeitern einsammeln und zu Wilder Thistlenettle bringen.	Die Untoten im Bereich (B) droppen die Ausweise.
Oh Bruder ...	20	Allianz	Stormwind, Zwergenviertel, Taverne	Wilder Thistlenettle	Nein	Das Abzeichen von Großknecht Thistlenettle finden und zu Wilder Thistlenettle bringen.	Die Untoten im Bereich (B) droppen das Abzeichen.
Die Defias-Bruderschaft	22	Allianz	Westfall, Silent Hill	Gryan Stoutmantle	Ja, letzter Teil der Questreihe »Die Defias Bruderschaft«.	Edwin Van Cleef töten und seinen Kopf zu Gryan Stoutmantle bringen.	–
Test der Rechtschaffenheit	22	Allianz, nur Paladine	Ironforge, vor dem Eingang	Jordan Stilwell	Ja, zuvor müssen Sie die Quest »Foliant der Ehre« erledigen.	»Whitestone Oak Lumber« aus den Todesminen holen.	Das Holz befindet sich im Holzfällerraum (B).

RAGEFIRE-ABGRUND (15-16)



LEGENDE	
1	Oggleflint
2	Taragaman, der Hungerleider
3	Bazzalan
4	Jergosh, der Herbeirufer
A	Eingang
B	Troggs
C	Höhle mit Maur Runetotem
D	Eingang zur Lavahöhle
E	Versteckter Gang

QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Die Kraft des Feindes wird auf die Probe gestellt	15	Horde	Thunder Bluff, Anhöhe der Ältesten	Rahauro, Magathas Bedienter	Nein	Suchen Sie in Orgrimmar nach dem Ragefire-Abgrund, töten je 8 Ragefire-Troggs und -Schamanen und kehren Sie anschließend zu Rahauro in Thunder Bluff zurück.	Die Troggs stehen am Anfang der Instanz.
Die Suche nach dem verloren gegangenen Ranzen	16	Horde	Thunder Bluff, Anhöhe der Ältesten	Rahauro, Magathas Bedienter	Nein	Suchen Sie im Ragefire-Abgrund nach Maur Grimtotems Leiche und durchsuchen Sie sie nach interessanten Gegenständen.	Die Leiche liegt tiefer in der Höhle bei (C).
Die Macht der Zerstörung ...	16	Horde	Undercity, Königsviertel	Varimathras	Nein	Bringen Sie die Bücher »Schattenzauber« und »Zauberformeln aus dem Nether« zu Varimathras nach Undercity.	–
Vernichtung der Bestie	16	Horde	Orgrimmar, Kluft der Schatten	Neeru Fireblade	Nein	Erschlagen Sie Taragaman, den Hungerleider, und bringen Sie anschließend sein Herz zu Neeru Fireblade nach Orgrimmar.	–
Verborgene Feinde	16	Horde	Orgrimmar, Thralls Kammer	Kriegshäuptling Thrall	Ja, dritter Teil der Reihe »Verborgene Feinde«	Töten Sie Bazzalan und Jergosh, den Herbeirufer, bevor Sie zu Thrall nach Orgrimmar zurückkehren.	–

Mitten in Orgrimmar liegt in der Kluft der Schatten der Ragefire-Abgrund. Hier haben sich üble Kultisten, Troggs und anderes Gesocks verschanzt. Um die Sicherheit der Orc-Hauptstadt und der gesamten Horde zu sichern, müssen mutige Spieler den Abgrund von seinen Bewohnern befreien.

Hinter dem Eingang des Ragefire-Abgrunds beginnen die ersten leichten Scharmützel mit Erdbohrern und geschmolzenen Elementargeistern. Wenn Sie dem Gang folgen, kommen Sie über eine Steinbrücke. Dahinter (B) warten schon die ersten Troggs, die für »Die Kraft des Feindes wird auf die Probe gestellt« benötigt werden. Haben Sie den Bereich von den Toggs befreit, wenden Sie sich zuerst nach rechts in den Gang, der leicht nach unten führt. Die Rampe nach geradeaus oben kommt später dran.



Folgen Sie dem Gang nach rechts und erledigen Sie die Toggs auf dem Weg.

Am Gangende, das nach oben führt, kommt eine scharfe Biegung. Hier sollten Sie sich eine Pause gönnen, denn in der kleinen Höhle (C), die sich nun auftut, lauert das erste Bossmonster: der Anführer der Troggs, Oggleflint. Dieser bewacht auch den toten Körper von Maur Grimtotem, dessen Leiche Sie nach dem Sieg über die Troggs nach dem verloren gegangenen Ranzen durchsuchen.





Nun laufen Sie den Gang zurück steigen den südöstlichen Gang hinauf, der von Erdbohrern und geschmolzenen Elementargeistern bewacht wird.

Hat man diese überwunden, mündet der Gang in eine große Höhle (D), die mit Lava gefüllt ist. Die Inseln dazwischen sind durch Steinbrücken miteinander verbunden. Auf der zentralen Insel befindet sich Taragaman (2) für die Quest »Vernichtung der Bestie«.



Ihn umgeben Searingblade-Orcs, bei denen man die Bücher für »Die Macht der Zerstörung...« findet.

Anschließend müssen Sie sich weiter nach Südosten durchkämpfen. Bei (E) führt ein fast unsichtbare Pfad an der Wand entlang Richtung Osten. Dieser führt zu Bazzalan (3).



Laufen Sie anschließend den Weg zurück und biegen Sie rechts ab auf die nächste Rampe. Beseitigen Sie alle Feinde und widmen Sie sich abschließend Jergosh, dem Herbeirufer (4). Der Zauberer hat einige böse Flüche und DoT-Zauber auf Lager, schalten Sie ihn also am besten mit vereinten Kräften aus und widmen Sie sich erst anschließend seinen Begleitern.



Verlassen Sie nach Ihrem Sieg die Instanz auf dem gleichen Weg, den Sie gekommen sind. Beachten Sie, dass die Monster in der Nähe des Eingangs womöglich schon wieder da sind.



Ladengeschäft:
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
Tel.:030/43776555
Berlin / Tegel

Ihr Fachgeschäft in Sachen Videospiele und Zubehör
MEDIA GAMES
Verkauf I Ankauf I Tausch I Reparatur I Umbau
+++Schnelle Lieferung I Alle Neuerscheinungen I Fachliche Kaufberatung+++

Versandstelle:
Kornblumenweg 7
16548 Glienicke

Große Auswahl an günstigen Spielen
1000 verschiedene PS1 Games
800 verschiedene PS2 Games
200 verschiedene N64 Games
350 verschiedene NGC Games
420 verschiedene Xbox Games
250 verschiedene GBA Games
600 verschiedene PC Games
200 verschiedene DC Games
Konsolenpreise auf Anfrage

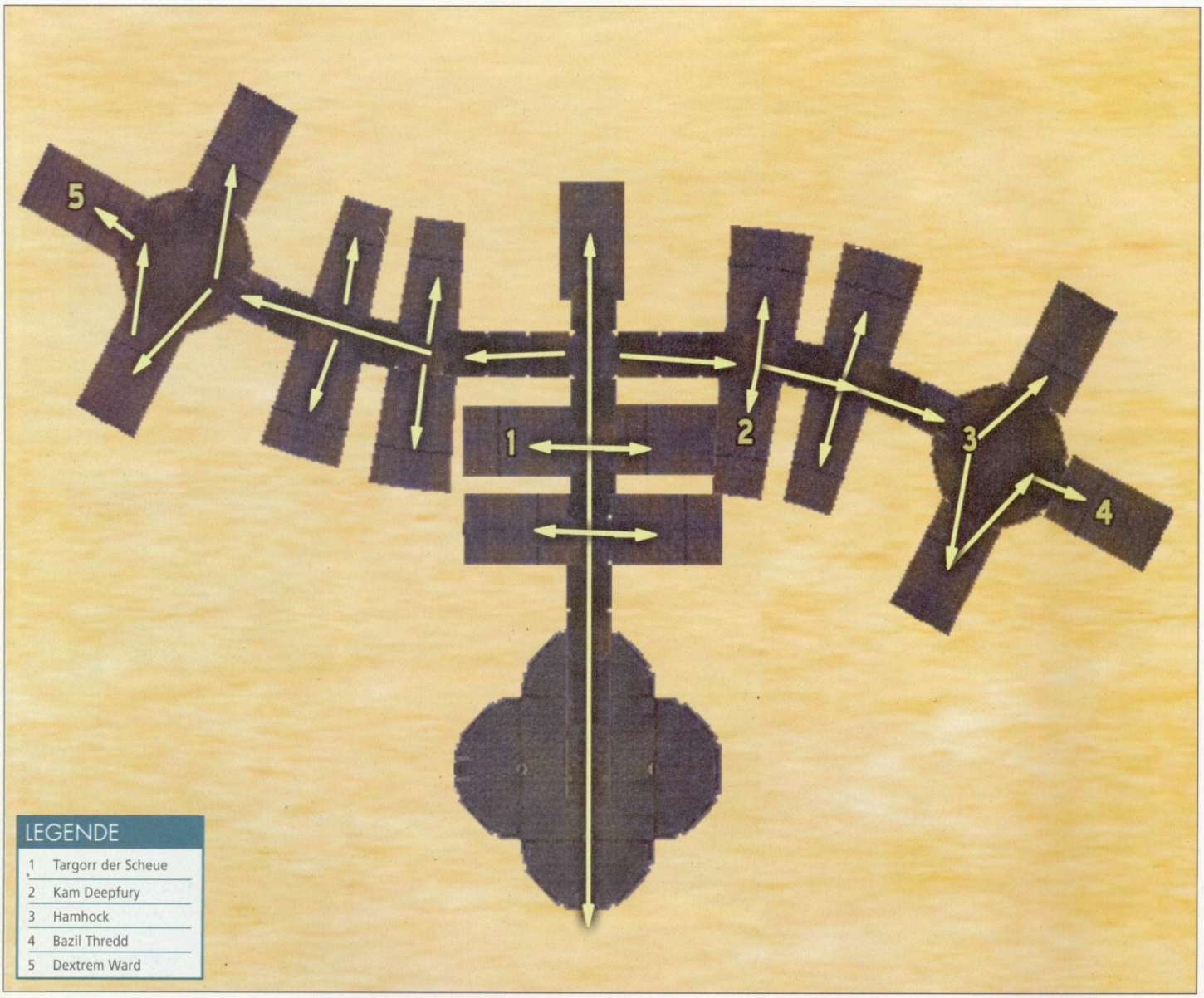
€ € € Ankauf €
Sind Ihnen Videospiele auch zu teuer?
Wir kaufen an oder tauschen:
- Spiele div. Systeme
- Konsolen div. Systeme
- Komplette Sammlungen (auch DVD)
- Insolvenzware / Restposten
Melden Sie sich telefonisch (Tel.:033056/435559) oder besuchen Sie unser Fachgeschäft in Berlin / Tegel

Reparatur und Umbau
aller Konsolen
18+
Wir führen UK- und Uncut Versionen für alle Systeme

Öffentliche Verkehrsanbindung zum Fachgeschäft
U6-Bahnhof Endstation Alt-Tegel
Busverbindung: 222, 124, 125, 133, X33
S25 Station Tegel
Wir freuen uns auf ihren Besuch

Bestell-Hotline:
033056/435559

STORMWIND-PALISADE (25-29)



LEGENDE

1	Targorr der Scheue
2	Kam Deepfury
3	Hamhock
4	Bazil Thredd
5	Dextrem Ward

QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Verbrechen lohnt sich nicht	25	Allianz	Das Redridge-Gebirge	Wächter Berton	Nein	Bringen Sie den Kopf von Targorr dem Scheuen zu Wächter Berton.	–
Niederschlagung des Aufstandes	26	Allianz	Stormwind	Bewacher Thelwater	Nein	Töten Sie 10 Defias-Gefangene, 8 Defias-Sträflinge und 8 Defias-Insassen in der Stormwind-Palisade.	–
Farbe von Blut	26	Allianz	Stormwind	Nikova Raskol	Nein	Sammlen Sie 10 rote Woll-Halstücher.	Alles Defias können die Halstücher droppen.
Verbrechen und Strafe	26	Allianz	Duskwood	Ratsherr Millstipe	Nein	Bringen Sie Ratsherr Millstipe die Hand von Dextren Ward.	Räumen Sie zuerst die umliegenden Räume von Mobs frei, bevor Sie Dextren angreifen.
Tiefempfundener Zorn	27	Allianz	Das Sumpfland	Motley Garmason	Nein	Bringen Sie Motley Garmason den Kopf von Kam Deepfury.	–
Der Palisaden-Aufstand	29	Allianz	Stormwind	Bewacher Thelwater	Ja, Sie müssen zuerst die Quest »Bazil Thredd« von Baros Alexston in Stormwind annehmen und mit Bewacher Thelwater sprechen.	Töten Sie Bazil Thredd und bringen Sie seinen Kopf zu Bewacher Thelwater.	Räumen Sie zuerst die umliegenden Räume von Mobs frei, bevor Sie Bazil angreifen.

Der Eingang der Instanz befindet in Stormwind zwischen Magierviertel und Park. Die Palisade ist ein Gefängnis, in der sich die Defias-Bruderschaft tummelt. Mit diesen Kriminellen haben Allianz-Spieler schon früher Bekanntschaft gemacht.



Wenn Sie die Instanz betreten, befinden Sie sich in einem Gang, der auf beiden Seiten in gleichem Abstand je einen Raum voller Gegner beherbergt. In der Regel befinden sich drei bis fünf Defias in einem Raum. Die Quests »Niederschlagung des Aufstandes« und »Die Farbe von Blut« können daher bequem nebenbei erledigt werden, da Sie die gesuchten Halstücher bei den erledigten Defias finden.



Im zweiten Raum auf der linken Seite hält sich der erste Questgegner auf: Ork Targorr, der Scheue, für die Quest »Verbrechen lohnt sich nicht« (1). Am Ende des Ganges befindet sich in der Mitte ein letzter Raum, der genauso aufgebaut ist wie die bisherigen Räume. Davor gehen links und rechts zwei Treppen ab. Geht man nach rechts, so gelangt man zu Bazil Thredd für die Quest »Der Palisaden-Aufstand« (4).



In einem der Nebenräume findet man auch Kam Deepfury für die Quest »Tiefempfundener Zorn« (2), dessen Kopf Sie von seiner Leiche erbeuten.



Danach gelangen Sie in einen runden Vorraum, wo Sie Hamhock (3), einen ziemlich hässlichen Oger, erledigen müssen. Dabei sollten Sie zuvor alle Defias in der Umgebung beseitigen, da diese den Oger sonst unterstützen.



Von diesem Vorraum gehen drei weitere Räume ab. Im mittleren befindet sich der oben genannte Bazil Thredd (4). Bevor Sie zielstrebig auf ihn zugehen, sollten Sie erst die anderen beiden Räume säubern, da die dortigen Defias schnell ihrem Boss zu Hilfe kommen. Achten Sie dabei aber besonders darauf, nicht zu nahe an den Raum von Bazil Thredd zu gelangen, da dieser über eine erhöhte Aggressions-Reichweite (Aggro-Radius) verfügt.





Haben Sie schließlich Bazil Thredd erledigt, können Sie sich auf den Weg in den linken Teil der Palisade machen. Dort erwartet Sie lediglich noch Dextren Ward für die Quest »Verbrechen und Strafe« (5). Die Vorgehensweise für Dextren Ward entspricht der von Bazil Thredd: Vorsichtig herantasten, um nicht zu viele Adds zu erhalten und Gegner bei Bedarf mit Verwandlungs-, Betäubungs- und Schlafzaubern kampfunfähig machen. Danach können Sie die Palisade verlassen und sich die Belohnungen für die Quests holen.



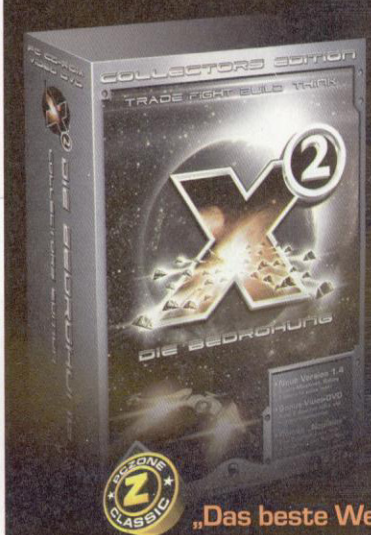
rat-geber.com

SCHON JETZT
EIN KLASSIKER.



www.x2-dieBedrohung.de

X² – DIE BEDROHUNG:
SICHERN SIE SICH
DIE COLLECTOR'S EDITION!



Diese exklusive Sammlerausgabe enthält neben dem Spiel in seiner neuesten Version:

+ VIDEO-DVD
Making Of, Behind the Scenes, X²-Story, Walkthrough u.v.m.

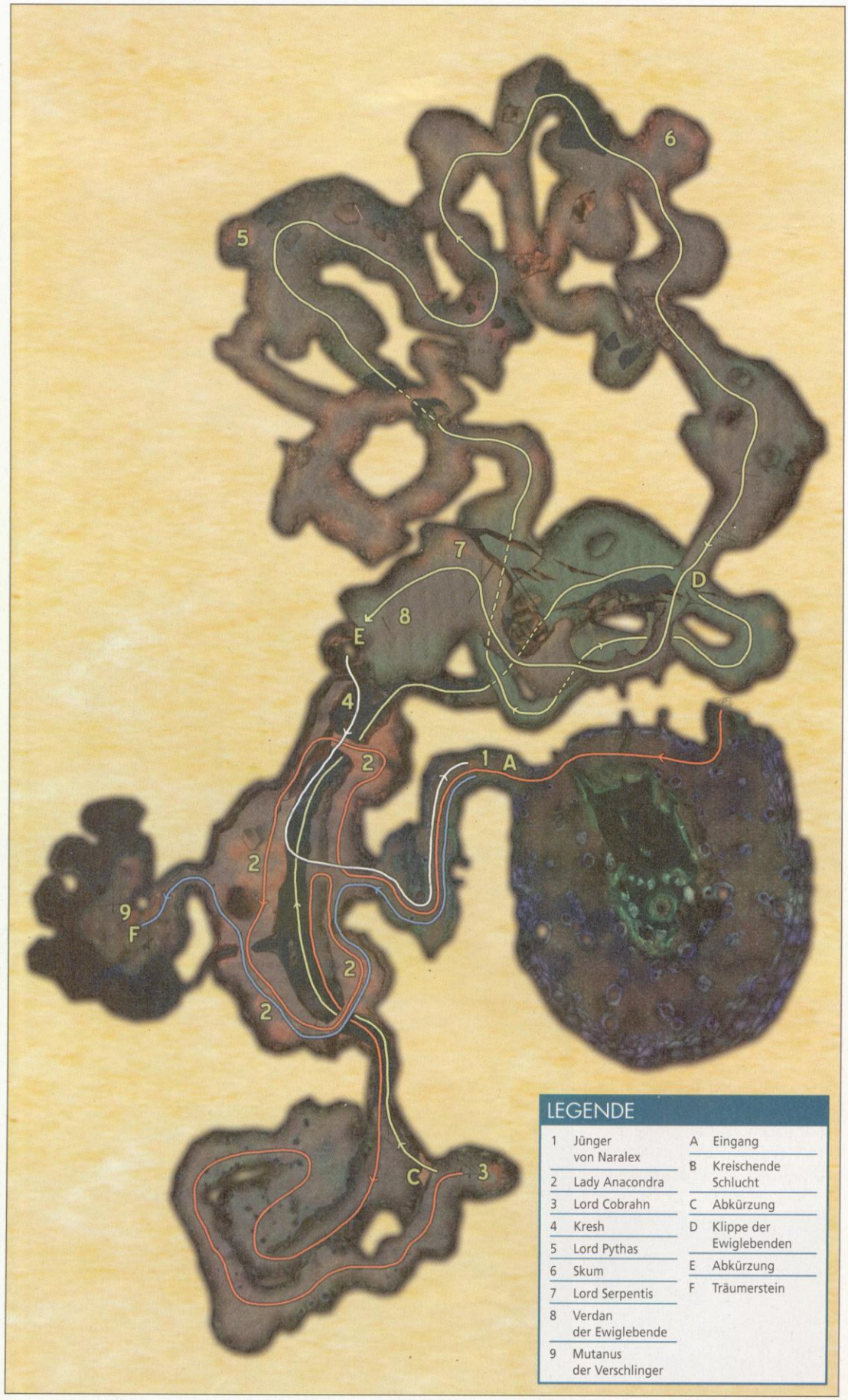
+ GOODIES
X²-Roman „Nopileos" von H.T. Kautz, großes Wendeposter

+ TIPPS & TRICKS
20 Seiten Tipps & Tricks aus der GAMES-Redaktion

„Das beste Weltraumspiel aller Zeiten."
Wertung: 92%, PCZone 2/04

Jetzt im Handel oder unter www.Softunity.com

HÖHLEN DES WEHKLAGENS (17-25)

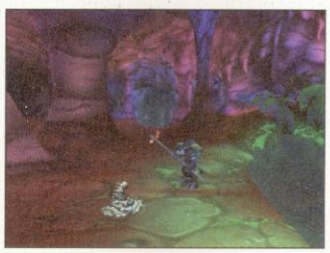


LEGENDE

1	Jünger von Naralex	A	Eingang
2	Lady Anacondra	B	Kreischende Schlucht
3	Lord Cobrahn	C	Abkürzung
4	Kresh	D	Klippe der Ewiglebenden
5	Lord Pythas	E	Abkürzung
6	Skum	F	Träumerstein
7	Lord Serpentis		
8	Verdan der Ewiglebende		
9	Mutanus der Verschlinger		

Nur wenige Minuten von Crossroads entfernt befinden sich im Brachland die Höhlen des Wehklagens. Hier tummeln sich nicht nur zahlreiche wilde Tiere, auch böse Druiden haben das weitläufige Areal zu ihrem Versteck auserkoren. Für einen Komplettrundgang sollten Sie mehrere Stunden einplanen.

Als erstes sollten Sie die Quest »Ärger auf den Docks« erledigen, die außerhalb der Instanz gelöst werden muss. Nehmen Sie dazu am Anfang des Dungeons die erste Abzweigung nach links und folgen Sie dem Weg bis in den Bereich, der mit Wasser gefüllt ist. Von hier aus führen drei Gänge weiter. Mad Magglish kann sich im linken oder im rechten Gang befinden. Schauen Sie sich aufmerksam um, da sich der Bursche unsichtbar macht und nur aus nächster Nähe zu sehen ist. Erledigen Sie den Goblin und nehmen Sie seiner Leiche den Portwein ab.



Arbeiten Sie sich bis zum Eingang der Instanz vor und erledigen Sie dabei schon hier alle Deviat-Monster und Ektoplasmen, um gesuchte Gegenstände für »Kluge Tränke« und »Deviat-Bälge« zu bekommen. Sammeln Sie auch jeden Schlangenflaum ein. Da die flach wachsenden, nestartigen Pflanzen oft nur schwer zu erkennen sind, haben es Charaktere mit Kräuterkunde-Fähigkeit dabei leichter – sie sehen den Schlangenflaum nämlich als Punkte auf ihrer Mini-Map.



Wenn Sie den instanzierten Bereich betreten, sollten Sie mit dem Jünger von Naralex sprechen, der Sie mit einem Druiden-Buff stärkt. Kämpfen Sie sich durch die Raptoren, bis Sie nach einem kurzen Stück den Durchgang zu einer größeren Höhle erreichen (B). Hier lauern zahlreiche Raptoren und Fangzahn-Druiden, die Sie allesamt beseitigen sollten, bevor Sie den ersten Boss angehen. Hierbei sollte man die Rap-

toren immer ein gutes Stück von den anderen weg pullen, da sie um Hilfe rufen und damit alle Artgenossen aus dem Umkreis als Verstärkung rufen. Widmen Sie sich nach der Säuberung dem ersten Boss, Lady Anacondra (2). Sie hat keinen festen Spawn-Punkt, kann also, wie aus der Karte ersichtlich, an verschiedenen Orten stehen.





Folgen Sie danach dem Flussbett nach Süden, bis Sie die »Fangzahngrube« erreichen. Hier treffen Sie unter anderem die Deviat-Vipern für »Ausrottung der Deviat«. Arbeiten Sie sich den gewundenen Pfad hinauf, bis Sie die Plattform erreichen, auf der Lord Cobrahn (3) mit seinen Wächtern steht. Nachdem der Übeltäter besiegt ist, können Sie eine Abkürzung (C) nehmen und über einen kleinen Absatz springen. Folgen Sie dem Wasserlauf zurück in die Höhle und laufen Sie Richtung Norden. Im Flussbett läuft die Schildkröte Kresh (4) umher, die nach ihrem Ableben oft einen seltenen Gegenstand hinterlässt.



Am Ende des Wasserlaufs beginnt ein Höhlensystem, dass sich kontinuierlich nach oben windet. Hier bekommen Sie es mit zahlreichen Deviat-Schlurfern (für »Ausrottung der Deviat«) und Fangzahn-Druiden zu tun. Lord Pythas (5) befindet sich in einem der Gänge; erledigen Sie am besten alle Monster, sonst übersehen Sie den Bossgegner zwischen all den Druiden womöglich.



Folgen Sie nach dem Kampf den Gängen wie auf der Karte eingezeichnet. Erlegen Sie die Riesenechse Skum (6), die oft sehr gute Ausrüstungsgegenstände hinterlässt. Achtung: Bei (D), an der Klippe der Ewiglebenden, müssen Sie über einen Abgrund springen.

Ein paar Schritte weiter wartet der letzte Anführer der Fangzähne, Lord Serpentis (7), der ebenfalls den benötigten Edelstein hinterlässt. Nun stehen Sie vor einer der größten Herausforderungen des Dungeons: Ein riesiger Baum namens Verdan der Ewiglebende (8) wacht hier über seine Höhle. Da er recht schwer zu besiegen ist, sollten Sie ihn erst angreifen, wenn Sie bereits wie beschrieben alle vier Anführer besiegt haben. Verdan hat sehr viele Trefferpunkte und teilt kräftig aus. Heiler müssen gut auf ihre Mitstreiter aufpassen, denn sehr schnell schickt Verdan seine Opfer zu Boden.



Nachdem Sie den Baum gefällt haben, gelangen Sie über die Abkürzung (E, entlang der weißen Linie) zurück in die »Kreischende Schlucht« (B). Begeben Sie sich zurück zum Ausgang und reden Sie (ohne die Höhle zu verlassen!) mit dem Jünger von Naralex. Dieser Druide will nun, da alle vier Anführer vernichtet sind, Naralex (9) erwecken, der auf dem Träumerstein (F) ruht.



Dafür müssen Sie den Jünger zunächst zur Höhle geleiten. Säubern Sie seinen Weg (entlang der blauen Linie) von eventuell neu aufgetauchten Gegnern, um dem Jünger die sichere Passage zu ermöglichen. Mitunter tauchen in geskripteten Ereignissen Gegner auf, die Sie auch sofort ausschalten sollten.



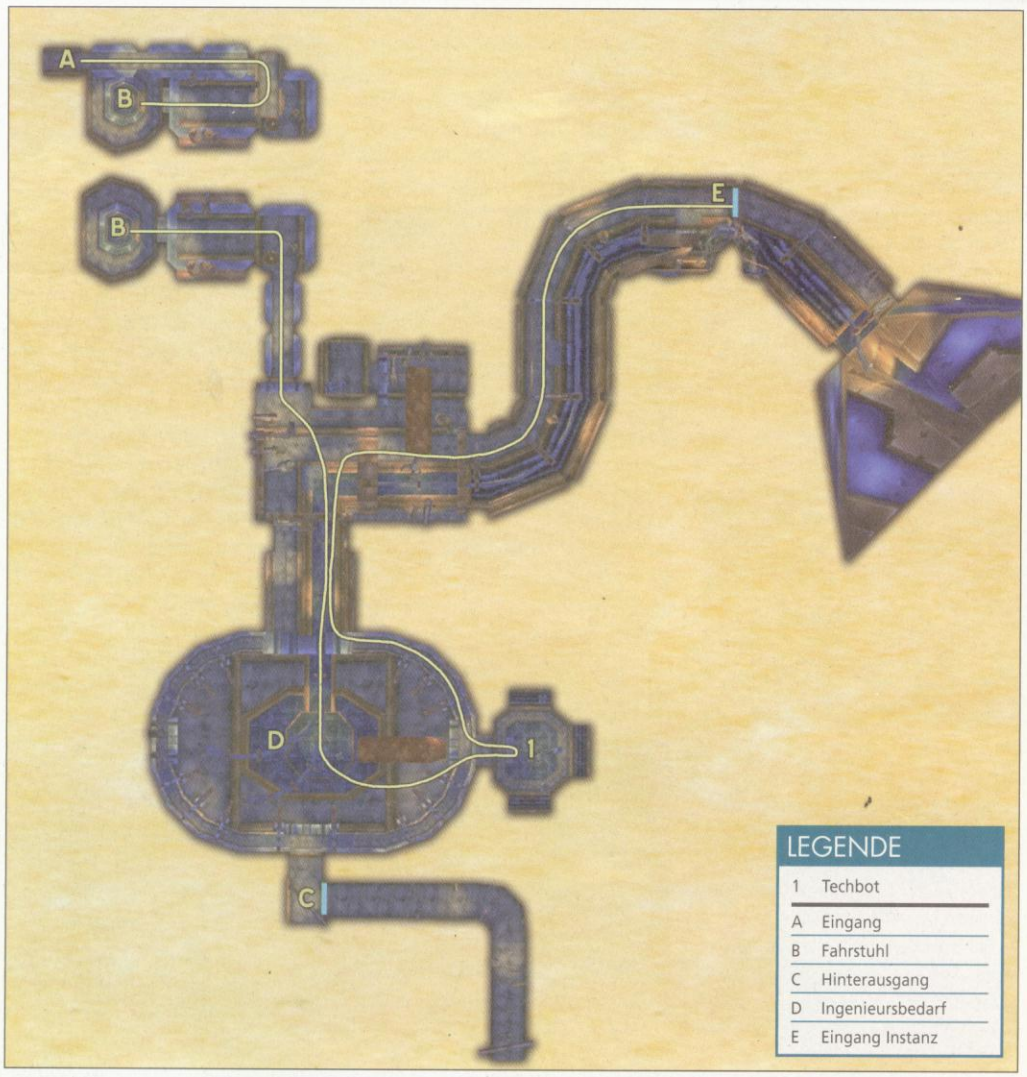
Beim Träumerstein (F) beginnt der Jünger mit dem Ritual der Erweckung und hilft der Gruppe bei den anstehenden Kämpfen nicht mehr. Es kommen drei Gegnerwellen aus dem umliegenden Wasser: erst drei Deviat-Vipern oder -Ottern, dann etwa acht Ektoplasmen und schließlich der Riesen-Murloc Mutanus, der Verschlinger (9). Zauberer und Heiler sollten sich ihr Mana möglichst bis zu diesem Endkampf ausheben, da Mutanus schwerer zu besiegen ist als die Monster zuvor. Sammeln Sie nach dem Kampf von seinem Körper den leuchtenden Splitter ein, der eine weitere Quest startet. Jetzt können Sie die Höhle verlassen und sich die Belohnungen für die gemeisterten Aufgaben holen.



QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Ärger auf den Docks	18	Alle	Brachland, Ratchet	Kranführer Bigglefuzz	Nein	Die Flasche mit 99-jährigem Portwein von Mad Magglish zurückbringen.	–
Schlangenflaum	18	Horde	Thunder Bluff, Anhöhe der Geister	Apothekerin Zamah	Nein	10 Schlangenflaum in den Höhlen sammeln.	Schlangenflaum ist eine flach wachsende Pflanze, die im auch im nicht instanzierten Bereich des Dungeons wächst.
Kluge Getränke	18	Alle	Brachland, Ratchet	Mebok Mizzyrix	Ja, vorher müssen Sie »Raptorhörner« für den gleichen NPC erledigen.	6 Klageessenzen in den Höhlen einsammeln.	Erledigtes Ektoplasma hinterlässt die Essenz.
Deviat-Bälge	17	Horde	Höhle oberhalb des Höhleneingangs	Nalpak	Nein	20 Deviat-Bälge einsammeln.	Alle Deviat-Monster in der Höhle können Bälge droppen.
Ausrottung der Deviat	21	Horde	Höhle oberhalb des Höhleneingangs	Ebru	Nein	7 Deviat-Verheerer, 7 Deviat-Vipern, 7 Deviat-Schlurfer und 7 Deviat-Schreckensfange erledigen.	Die Monster erledigen Sie nebenbei, wenn Sie die »Anführer der Fangzähne«-Quest machen.
Anführer der Fangzähne	22	Horde	Thunder Bluff, Anhöhe der Älteren	Nara Wildmane	Ja, beginnt mit der Quest »Die vergessenen Teiche« von Tonga Runetotem in Crossroads.	Bringt die Edelsteine von Cobrahn, Anacondra, Pythas und Serpentis nach Thunder Bluff zu Nara Wildmane.	Die Edelsteine finden Sie bei den erledigten Anführern.
Der leuchtende Splitter	25	Alle	Höhle von Naralex in der Instanz	Mutanus, der Verschlinger (Splitter liegt bei seiner Leiche)	Ja, Naralex muss erweckt werden, um Mutanus, den Verschlinger herbeizurufen.	Findet jemanden, der Euch etwas über den Alptraum-Splitter sagen kann.	Sputtervalve in Ratchet weiß mehr über den Splitter.

GNOMEREGAN (26-30)



Gnomeregan liegt an der Straße westlich von Ironforge. In der ehemaligen Heimat der Gnome tummeln sich nun die durchgeknallten, verstrahlten Vertreter dieser Rasse, die das gesamte Areal mit mechanischen Wachen und Alarmrobotern gesichert haben.

Fahren Sie mit dem Lift nach unten und folgen Sie den Gängen bis zum ersten großen Raum. In einer kleinen Kammer seitlich davon finden Sie den Techbot (1) für »Rettet Techbots Hirn!«. Außerdem finden Sie bei den Monstern in diesem Bereich eine weiße Lochkarte, die Sie für den Erhalt höherer Lochkarten und damit auch für die Quest »Datenrettung« benötigen.



Das erste entsprechende Kartenlesegerät (Punchomat) finden Sie ganz in der Nähe des Techbots auf einer Plattform. Bei der Benutzung der Maschine entpuppt sich die Instanz als Mekka für alle Ingenieure – diese können die Kartenlesegeräte »hacken« und damit einige seltene Baupläne ergattern.

Erledigen Sie im nicht-instanzierten Bereich bestrahlte Eindringlinge, bis Sie das gesuchte Material für die

QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Rettet Techbots Hirn!	26	Allianz	Ironforge	Tüftlermeister Overspark	Ja, zuvor müssen Sie »Tüftlermeister Overspark« erledigen.	Den Speicherkern des Techbots beschaffen.	Der Techbot befindet sich bei (1).
Datenrettung	30	Allianz	Ironforge	Mechanikermeister Castpipe	Ja, Folgequest von »Castpipe Aufgabe«.	Bringen Sie eine Prisma-Lochkarte zu Mechanikermeister Castpipe.	–
Gnogaine	27	Allianz	Dun Morogh, Kharanos	Ozzie Togglevolt	Ja, zuvor müssen Sie »Der Tag danach« erledigen.	Mit der leeren bleiernen Phiole radioaktiven Fallout sammeln.	Bestrahlte Eindringlinge oder Plünderer droppen den radioaktiven Fallout.
Gyrobohrmatische Exkavation	30	Allianz	Stormwind, Zwergendistrikt	Shoni, die Schtille	Nein	24 robomechanische Innereien zu Shoni bringen.	Alle Roboter-Gegner hinterlassen die Teile.
Eine schöne Bescherung	30	Allianz	Gnomeregan	Kernobee	Nein	Kernobee zum Ausgang von Gnomeregan eskortieren.	–
Einziges Heilmittel ist mehr grünes Leuchten	30	Allianz	Dun Morogh, Kharanos	Ozzie Togglevolt	Ja, zuvor müssen Sie »Gnogaine« erledigen.	Hoch konzentrierten radioaktiven Fallout beschaffen.	Ätzende Laurer droppen das Material.
Der große Verrat	35	Allianz	Ironforge	Hochtüftler Mekkatorque	Nein	Robogenieur Thermaplugg erledigen.	–
Maschinenkriege	35	Horde	Orgrimmar	Nogg	Nein	Die Maschinenblaupausen und Thermapluggs Safe-Kombination beschaffen.	–
Grundlegende Artifixe	30	Allianz	Klockmort Spannerspan	Nogg	Nein	12 grundlegende Artifixe besorgen.	–
Der Funkelmat 5200!	30	Alle	Gnomeregan	Funkelmat 5200	Nein	Ein schmutzverkrustetes Objekt in den Funkelmaten 5200 stecken und die Maschine starten.	Wiederholbar, es gibt aber nur beim ersten Mal Erfahrungspunkte.

»Gnogaine«-Quest haben. Bringen Sie es so schnell wie möglich nach Kharanos zurück, da es sonst zerfällt. Holen Sie sich bei dieser Gelegenheit gleich den Folgenauftrag »Das einzige Heilmittel ist mehr grünes Leuchten«.



Zurück in Gnomeregan betreten Sie nun die eigentliche Instanz (E). Auf dem Weg durch das Labyrinth finden Sie bei zahlreichen Gegnern die gesuchten Roboterteile für »Gyrobohrmatische Exkavation«. Die Artifixe für »Grundlegende Artifixe« finden Sie in den schrankartigen Geräten, die in der ganzen Instanz verteilt sind.

Gerade in den ersten Räumen erhalten Sie von erlegten Troggs »schmutzverkrustete Objekte«. Diese können Sie bei (F) an der Maschine »Funkelmat 5200« reinigen. So erhalten Sie einige mehr oder minder nützliche Gegenstände, die zumindest beim Verkauf mehr einbringen als die dreckigen.



In einer Nische des nächsten Raums finden Sie den Goblin Kernobee (G), den Sie auf dem bereits gesäuberten Weg zum Ausgang begleiten.



Setzen Sie anschließend Ihren Weg wie auf der Karte angegeben fort. Dabei finden Sie neben einigen Elementaren auch ätzende Laurer, bei denen Sie das hochradioaktive Material für »Das einzige Heilmittel ist mehr grünes Leuchten« finden. Die Gänge in diesem Bereich werden auch von diversen Robotern bewacht. Achten Sie dabei besonders auf die kleinen blinkenden Wächter. Diese schlagen Alarm, sobald Gegner in den Aggro-Radius gelangen. Sie müssen die Wachroboter sofort mit vereinten Kräften ausschalten, da beim dritten Alarmsignal unzählige Gegner auftauchen, was in der Regel den Tod der gesamten Gruppe bedeutet.

Wenn Sie sich erfolgreich durch die Roboterhorden kämpfen, erreichen Sie eine große Halle, die offensichtlich als Hangar dient. Bei der Roboterspinne in der Mitte (3) erhalten Sie neben einigen seltenen Gegenständen auch den Schlüssel für den Hinterausgang von Gnomeregan (C).

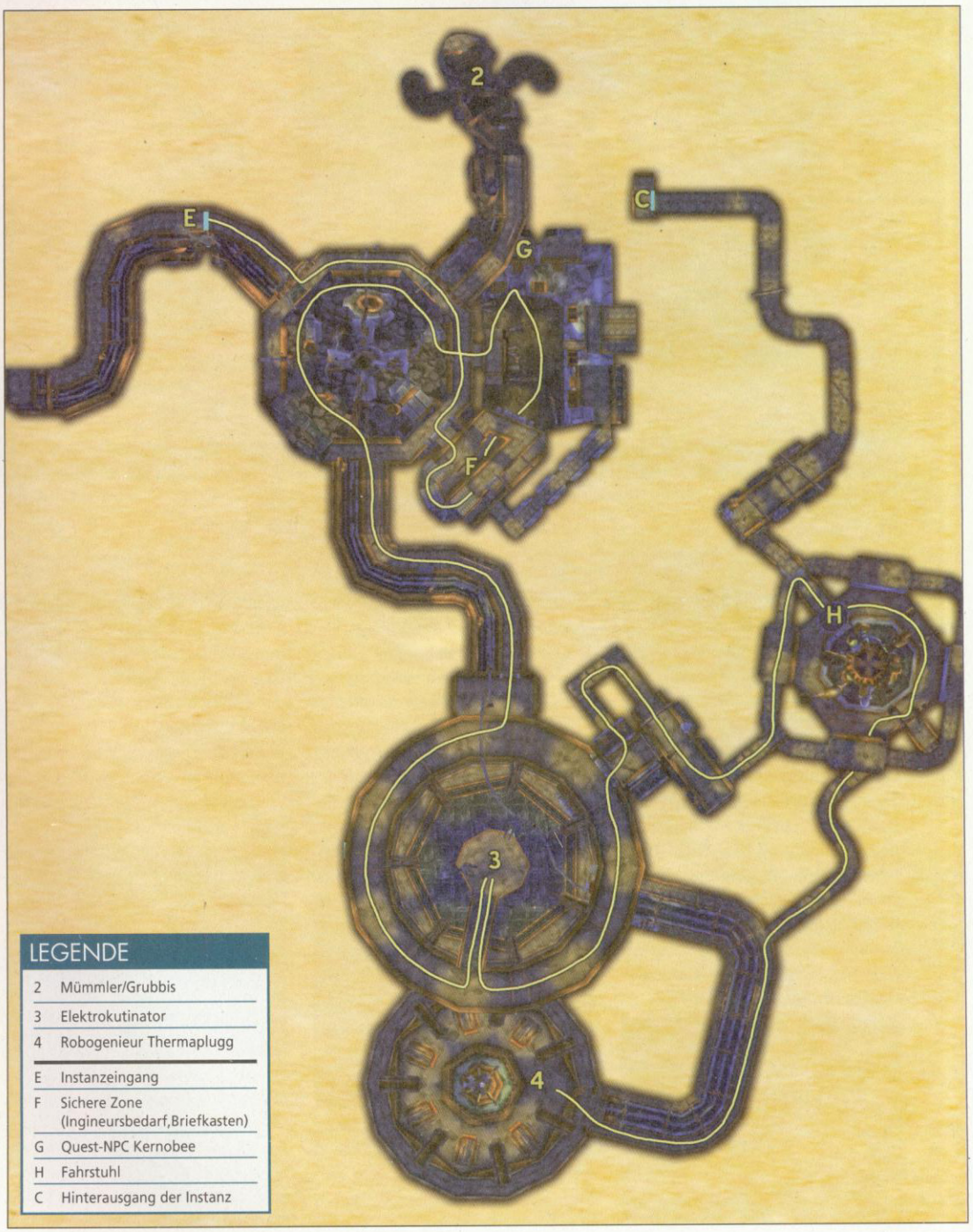


Bahnen Sie sich Ihren Weg vorbei an Robotern, Lepra-Gnomen und finsteren Zwergen und fahren Sie mit dem Lift (H) nach unten. Setzen Sie ihren Weg fort, bis Sie den Endgegner Thermalplugg (4) treffen.

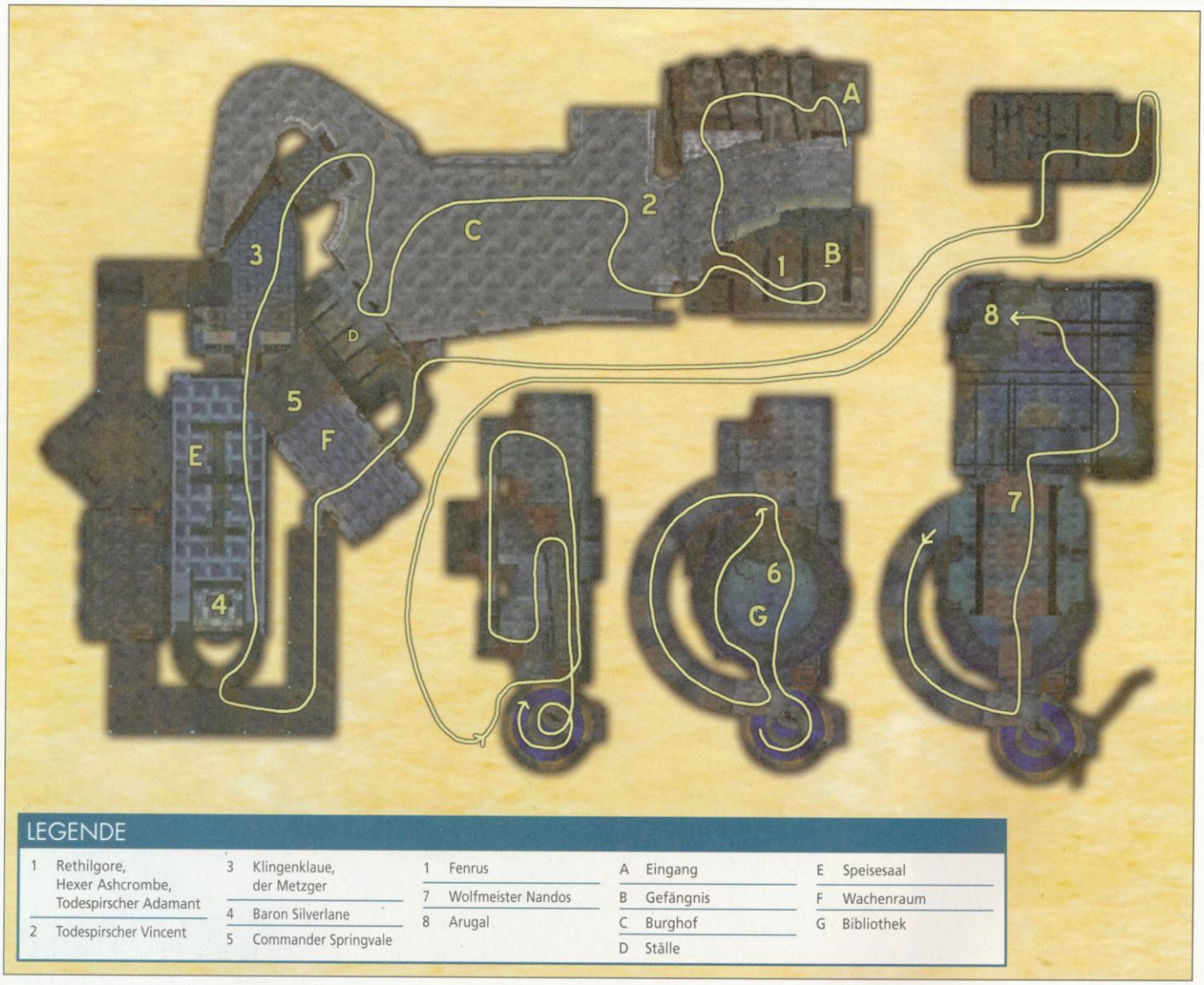


Der hat eine »bombige Überraschung« auf Lager, durch Drücken der großen roten Knöpfe an den Säulen können Sie die Explosion aber verhindern. Von dem besiegten Boss erhalten Horde-Spieler die Safe-Kombination für den Auftrag »Maschinenkriege«, die gesuchten Blaupausen liegen im Safe hinter einer der Säulen. Allianz-Spieler haben mit dem Sieg über Thermaplugg automatisch die Quest »Der große Verrat« erledigt. Jetzt können Sie die Instanz durch den Hinterausgang (C) verlassen.





BURG SHADOWFANG (22-27)



LEGENDE

1	Rethilgore, Hexer Ashcrombe, Todespirscher Adamant	3	Klingenklaue, der Metzger	1	Fenrus	A	Eingang	E	Speisesaal
2	Todespirscher Vincent	4	Baron Silverlane	7	Wolfmeister Nandos	B	Gefängnis	F	Wachenraum
		5	Commander Springvale	8	Arugal	C	Burghof	G	Bibliothek
						D	Ställe		

Im Silberwald befindet sich nahe Pyrewood Burg Shadowfang. Hier treiben nur Wölfe und Handlanger des bösen Zauberers Arugal ihr Unwesen.

Da der direkte Weg in die Burg von einem Gittertor versperrt ist, müssen Sie sich durch die Vorräume kämpfen. Dabei gelangen Sie schon bald in einen Wachraum mit zwei Zellen (B), in denen jeweils ein Gefangener sitzt. Diese öffnen nach ihrer Befreiung (Hebel an der Zellentür benutzen) die Tür zur Burg – für die Allianz ist das Hexer Ashcrombe, für die Horde Todespirscher Adamant.



Die Türe führt in den Burghof (C), den Sie zunächst von allen Monstern säubern. Dabei entdecken Sie am Gittertor die Leiche von Todespirscher Vincent (2), bei dem Sie die Quest »Todespirscher in Shadowfang« abschließen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Burghofes ein Pferdestall (D). Darin finden Paladine den Hammer für den Auftrag »Test der Rechtschaffenheit«.



Vom Burghof aus führen zwei Wege weiter: Entweder über die Küche und das Speisezimmer (E), in dem sich auch Baron Silverlaine (4) befindet, oder rechts davon über eine Rampe und anschließende Wohnräume. Beide Wege führen nach kurzer Zeit wieder zusammen, wir empfehlen den über Küche und Speisezimmer. Dort finden Sie auf dem Weg Shadowfang-Dunkelseelen, die das große Soran'rik-Fragment für die Quest »Die Kugel von Soran'ruk« haben.



Der Weg nach oben führt in einen Raum (F), in dem Geisterwachen und Commander Springvale (5) den Weg blockieren. Hier sollten Sie die Wachen möglichst einzeln in den Vorraum pullen, da diese einen üblen Trick auf Lager haben: Per Fluch lassen Sie zaubernde Klassen verstummen, Priester können so beispielsweise nicht mehr heilen. Kämpfen Sie sich danach immer weiter durch die Burg, der Weg führt ohne Abzweige weiter.



Schließlich erreichen Sie die runde Bibliothek (G), in der Fenrus (6), ein riesiger Wolf Wache schiebt. Sobald Sie das Biest erledigt haben, erscheint Arugal auf der Brüstung und schickt Ihnen einige Leerenwandler auf den Hals, die Sie jedoch leicht besiegen. Schnappen Sie sich danach das Buch von Ur, das recht unauffällig im Regal links neben der Eingangstüre steht.

Wenn ein Spieler sich das Buch genommen hat, dauert es jeweils ein paar Sekunden, bis es wieder respawnt.



Durch das Tor, das Fenrus bewacht hat, gelangen Sie weiter hinauf in die oberen Bereiche des Turms. Als letztes Hindernis auf dem Weg zu Arugal stellt sich Ihnen Wolfmeister Nandos mit seinen Tieren entgegen. Am effektivsten ist hierbei, Nandos mit geeinten Kräften zuerst umzulegen, da er die Wölfe erst nach und nach zu Hilfe ruft. Ansonsten bekommen Sie es mit sehr vielen Gegnern auf einmal zu tun.



Wenn Sie die Meute besiegt haben, geht das Tor zu Arugals Versteck auf. Beseitigen Sie zunächst die drei Söhne von Arugal, bevor Sie sich in den schwierigen Endkampf stürzen. Arugal (8) kann sich durch den Raum teleportieren, so dass es Tanks kaum schaffen, ihn dauerhaft auf sich zu ziehen. Zaubernde Klassen müssen aufpassen, da Arugal sie bereits mit zwei bis drei seiner starken Schadenszauber erledigen kann. Außerdem kann der Endgegner Spieler bezirzen und kurzzeitig für sich kämpfen lassen. Vergessen Sie nach dem Sieg nicht, Arugals Kopf aus dem Loot mitzunehmen.



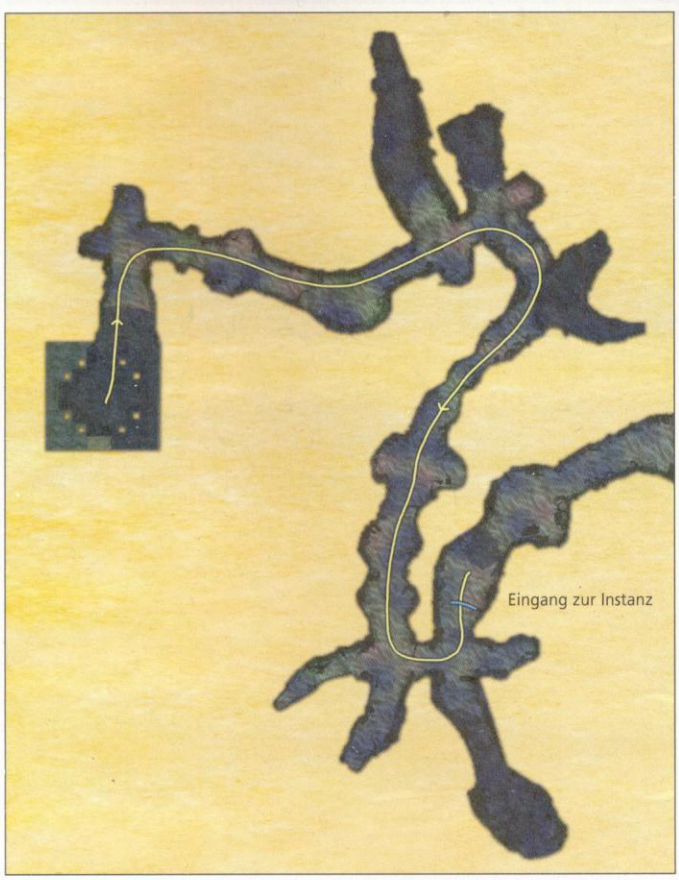
Die Respawn-Zeit in dieser Instanz ist recht lange, so dass Sie möglicherweise den gesamten Rückweg ohne jede Monsterbegegnung zurücklegen können. Wer Zeit sparen will, springt von der Burgmauer in den Hof und spart sich damit einige Meter. Wer noch schneller raus will, kann sich auch einfach per Ruhestein aus der Burg heraus teleportieren.



QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Test der Rechtschaffenheit	22	Allianz, nur Paladin	Ironforge	Jordan Stillwell	Ja, zuvor muss »Foliant der Ehre« erledigt werden.	Jordans Schmiedehammer aus Burg Shadowfang beschaffen.	Der Hammer liegt im Stall bei (D).
Todespirscher in Shadowfang	25	Horde	Silberwald, Grabmal	Hochexekutor Hadrec	Nein	Die Todespirscher Adamant und Vincent finden.	–
Die Kugel von Soran'ruk	25	Horde, nur Hexenmeister	Brachland, nahe Camp Taurajo	Doan Karhan	Nein	Das große Soran'ruk-Fragment finden.	Shadowfang-Dunkelseelen droppen das Fragment.
Das Buch von Ur	26	Horde	Undercity	Bel'dugur	Nein	Bringen Sie Bel'dugur das Buch Ur	Das blaue Buch ist in einem Regal des Raumes (G).
Arugal muss sterben	27	Horde	Das Grabmal	Dalar Dawnweaver	Nein	Arugal töten und Dalar seinen Kopf bringen.	–

BLACKFATHOM-TIEFE (22-30)



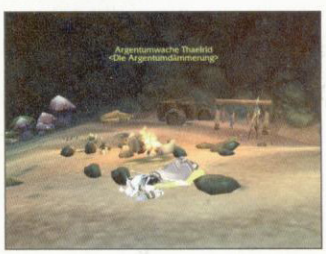
Die Blacktathom-Tiefe ist ein unterirdischer Höhlenkomplex an der Westküste von Ashenvale. Hier treiben vor allem die Nagas ihr Unwesen, und sowohl Horde als auch Allianz haben in der Instanz diverse Quests zu erledigen. Da der Dungeon zum Teil unter Wasser liegt, sollten Sie Unterwasser-Atmungstränke dabei haben – sofern kein Hexenmeister mit entsprechendem Zauber in der Gruppe ist.

Die Saphire für »Die Essenz von Aku'Mai« finden Sie alle paar Meter an den Wänden der Gänge im nichtinstanzierten Bereich. Die Edelsteine spawnen recht zügig, so dass auch Gruppen nicht allzulange brauchen, um die Klunker einzusammeln. Nagas droppen ebenfalls hin und wieder einen Saphir, auch der Kor-Edelstein für die Paladinquest ist bei ihnen zu finden. Verderbte Hirnstämme für »Erforschung der Verderbnis« gibt's bei erlegten Nagas und Satyrn innerhalb und außerhalb der Instanz.

Durchqueren Sie nach dem Betreten der Instanz zuerst die versunkene Weihekammer (B) bis zum Teich von Ask'ar (C). Hier erledigen Sie die Riesenschildkröte Ghamoo-ra (1) und kümmern sich anschließend um die umliegenden Kammern. Bei (D) finden Sie in der Nische eine Kiste, in der das Lorgalis-Manuskript liegt.



Südwestlich davon vegetiert der verletzte Nachtelf Thaelrid auf einer Sandbank vor sich hin, die Sie nach einem kurzen Tauchgang erreichen. Er gibt Spielern beider Fraktionen eine Quest. Bevor Sie sich weiter in die Tiefe wagen, erledigen Sie noch Lady Sarevess (3), die ebenfalls nach einer kurzen Unterwasser-Schwimmeinlage zu erreichen ist.

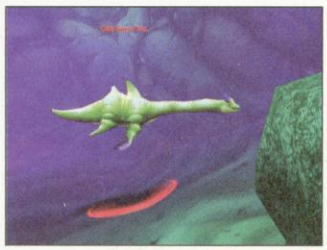




Folgen Sie anschließend dem Gang, bis Sie einen Tümpel erreichen (E). Besiegen Sie Gelihast und seine Kumpanen und vergessen Sie nicht, sich am Schrein den Stärkungszauber »Segen von Blackfathom« zu holen.



Verlassen Sie den Tümpel und halten Sie sich an den nächsten beiden Kreuzungen links, um Lorgus Jett (5) zu erledigen. Kämpfen Sie sich danach in die Mondscheinruinen (F) vor, die von zahlreichen Twilight-Gläubigen verteidigt werden. Bei ihnen finden Sie sowohl die Twilight-Anhänger als auch die Soran'ruk Fragmente. Pullen Sie die Feinde hier am besten aus den engen Gängen, da flüchtende Gegner sonst zahlreiche Adds verursachen, die kaum zu schaffen sind.

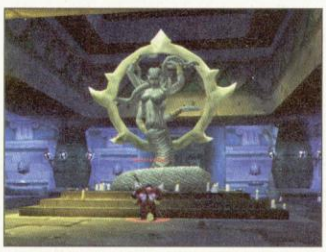


Unter dem steinernen Steg befindet sich der Fathom-Stein (G). Wenn Sie daraus den Fathom-Kern für »Inmitten der Ruinen« bergen, erscheint Baron Aquanis (6), den Sie umhauen müssen. Bei seiner Leiche finden Sie eine seltsame Wasserkugel, die eine weitere Quest für die Horde startet. Tauchen Sie dann zwischen den Säulen hindurch in die vergessenen Teiche, wo Sie Old Serra'kis besiegen.



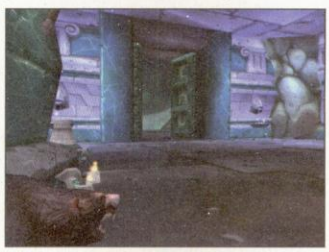
Folgen Sie danach dem Steinsteg ins Mondschreinsanktum (I) in dem Sie es mit Twilight-Lord Kelris (8) zu tun bekommen. Dabei sollten Sie zunächst alle Priester um ihn herum erledigen, ehe Sie den Boss angreifen.





Nach seinem Ableben stehen Sie vor einem geschlossenen Tor. Um es zu öffnen, müssen Sie die vier Feuer um das Naga-Standbild entfachen. Daraufhin erscheinen einige wütende Schildkröten und Krabben. Am besten besiegen Sie diese Monster, indem nur einer je ein Feuer entzündet und der Rest der Gruppe an der Wand des Raumes wartet, um die Feinde dort in den Kampf zu verwickeln.

Nachdem sich das Tor geöffnet hat, kommen Sie in Akumais Unterschlupf (J), in dem der Endgegner haust. Aku'mai, die Hydra, teilt kräftig aus, hat aber keine nennenswerten Spezialangriffe auf Lager. Nachdem Sie das Biest erledigt haben, können Sie den nahen »Altar der Tiefen« (K) benutzen, um die Instanz zu verlassen und sich die Belohnungen für die erledigten Aufträge abzuholen. Natürlich können Sie sich auch einfach per Ruhestein hinaus teleportieren.





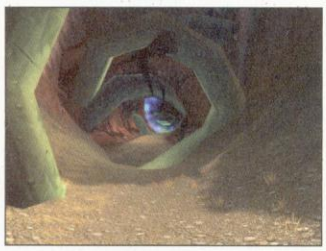
QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Die Essenz von Aku'Mai	22	Horde	Ashenvalen, Zoram'Gar-Außenposten	Je'neu Sancrea	Ja, zuvor müssen Sie »Ärger in den Tiefen« von Tsunaman in Sun Rock (Steinkrallen-Gebirge) annehmen.	20 Aku'Mai-Saphire zu Je'neu Sancrea bringen.	Die Saphire befinden sich an den Wänden im nicht-instanzierten Bereich.
Die Suche nach dem Kor-Edelstein	22	Allianz, nur Paladine	Darkshore, Auberdine	Thundris Windweaver	Ja, zuvor müssen Sie »Der Test der Rechtschaffenheit« erledigen.	Einen Kor-Edelstein zu Thundris Windweaver bringen.	Der Kor-Edelstein wird von einer zufälligen Naga gedropt.
Wissen in der Tiefe	23	Allianz	Ironforge, Das düstere Viertel	Gerrig Bonegrip	Nein	Das »Lorgalis-Manuskript« zu Gerrig Bonegrip bringen.	Das Manuskript liegt in der Kiste bei (D).
Erforschung der Verderbnis	24	Allianz	Darkshore, Auberdine	Gershala Nightwhisper	Nein	8 verderbte Hirnstämme zu Gershala Nightwhisper bringen.	Verderbte Hirnstämme werden von Nagas und Sartyrn innerhalb und außerhalb der Instanz gedropt.
Auf der Suche nach Thaelrid	24	Allianz	Darnassus, Terrasse der Handwerker	Dämmerungsbehüter Shaedlass	Nein	Argentumwache Thaelrid in der Blackfathom-Tiefe finden.	Thaelrid liegt bei (2).
Die Twilight fallen	25	Allianz	Darnassus, Terrasse der Handwerker	Argentumwache Manados	Nein	10 Twilight-Anhänger zu Argentumwache Manados bringen.	Twilight-Gläubige droppen die Anhänger.
Die Kugel von Soran'ruk	25	Horde, Hexenmeister	Brachland, nahe Camp Taurajo	Doan Karhan	Nein	3 Soran'ruk-Fragmente finden.	Twilight-Gläubige droppen Fragmente.
Treue zu den Alten Göttern	26	Horde	Ashenvale, Zoram'gar-Außenposten	Je'neu Sancrea	Ja, zuerst müssen Sie »Treue zu den Alten Göttern« bei einem erlegten Monster in der Höhle finden.	Lorgus Jett in der Blackfathom-Tiefe erledigen.	–
Blackfathom-Schurkerei	27	Beide	Blachfathom-Tiefe (bei 2)	Argentumwache Thaelrid	Nein	Den Kopf von Twilight-Lord Kelris zu Selgorm in Darnassus (Allianz)/Bashana Runetotem in Thunder Bluff (Horde) bringen.	–
Inmitten der Ruinen	27	Horde	Ashenvale, Zoram'gar-Außenposten	Je'neu Sancrea	Nein	Den Fathom-Kern zu Je'neu Sancrea bringen.	–
Baron Aquanis	30	Horde	Blackfathom Deeps (bei 6)	Baron Aquanis	Nein	Die seltsame Wasserkugel zu Je'neu Sancrea bringen.	–


LEGENDE
1 Ghamoo-ra
2 Argentumwache Thaelrid
3 Lady Sarevess
4 Gelihast
5 Lorgus Jett
6 Baron Aquanis
7 Old Serra'kis
8 Twilight-Lord Kelris
9 Aku'Mai
A Eingang
B Versunkene Weihekammer
C Teich der Ask'ar
D Kiste mit Manuskript
E Schrein von Gelihast
F Mondschreinruine
G Fathom-Stein
H Die vergessenen Teiche
J Akumais Unterschlupf
K Altar der Tiefen

KRAL VON RAZORFEN (26-36)

Der Eingang in den Kral befindet sich ganz im Süden des Brachlands in der Nähe des großen Lifts. Ein kleines, von Elite-Stachelebern bewachtes Tal führt in die Dornen gesäumte Höhle.



Biegen Sie für die Kriegerquests an der ersten Abzweigung links ab und folgen Sie dem Gang (weiße Linie). Dieser endet an einer Wurzel, die als Brücke dient. Auf der anderen Seite finden Sie Roogug (1). Da dieser Weg in einer Sackgasse endet, müssen Sie einfach wieder zurück in den ersten Gang laufen und von dort geradeaus weiter der weißen Linie folgen.



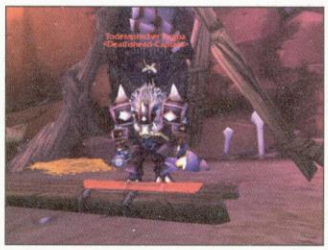
Der Gang verbreitert sich nach einiger Zeit deutlich und kreuzt einen Weg auf einer tieferen Ebene. Diesen erreichen Sie über eine Wurzel, die als Rampe hinab führt (B). Hier gibt es nicht nur viele Eber, sondern auch die Blaulaubknollen für die gleichnamige Quest.

Am Ende dieses Ganges finden Sie in einer Hütte zwei Gefangene. Allianz-Spieler bekommen hier von Heralath Fallowbrook (2) eine Quest, die sie auf dem weiteren Weg durch die Instanz nebenbei lösen. Der andere Gefangene, Willix (2), verlangt Begleitschutz bei seinem langen Weg aus der Höhle (gelbe Linie). Wenn Sie ihn wohlbehalten abgeliefert haben, widmen Sie sich dem Rest der Instanz. Dabei bleiben Sie im oberen Gang und arbeiten sich entlang der blauen Linie vor.





Nach einigen Metern erreichen einen Bereich, in dem zwei Terassen den Gang säumen. Auf der einen befindet sich Aggam Thorncurse (3), auf der anderen Todessprecher Jargba (4) – erledigen Sie beide. Nachdem das Gebiet von Monstern befreit ist, knöpfen Sie sich Oberanführer Ramtusk und seine beiden Leibwächter bei (5) vor.



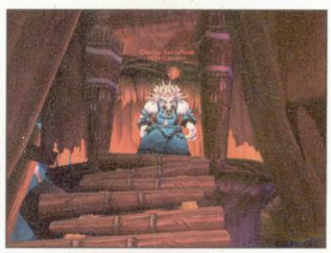


Setzen Sie Ihren Weg über die Hängebrücken fort. Bei (6) stellt sich Erdenrufer Halmgar der Gruppe in den Weg. Drei Hängebrücken weiter erreichen Sie ein kleines Höhlensystem, in dem sich Fledermäuse tummeln. Diese lassen den Guano für »Go,Go, Guano!« fallen. Hier sticht auch ein schimmerndes Feld ins Auge, das gut bewacht wird. Wenn sie die Verteidiger besiegt haben, gelangen Sie zum Eber Argathelos, der Tobende, den Sie ebenfalls erledigen.





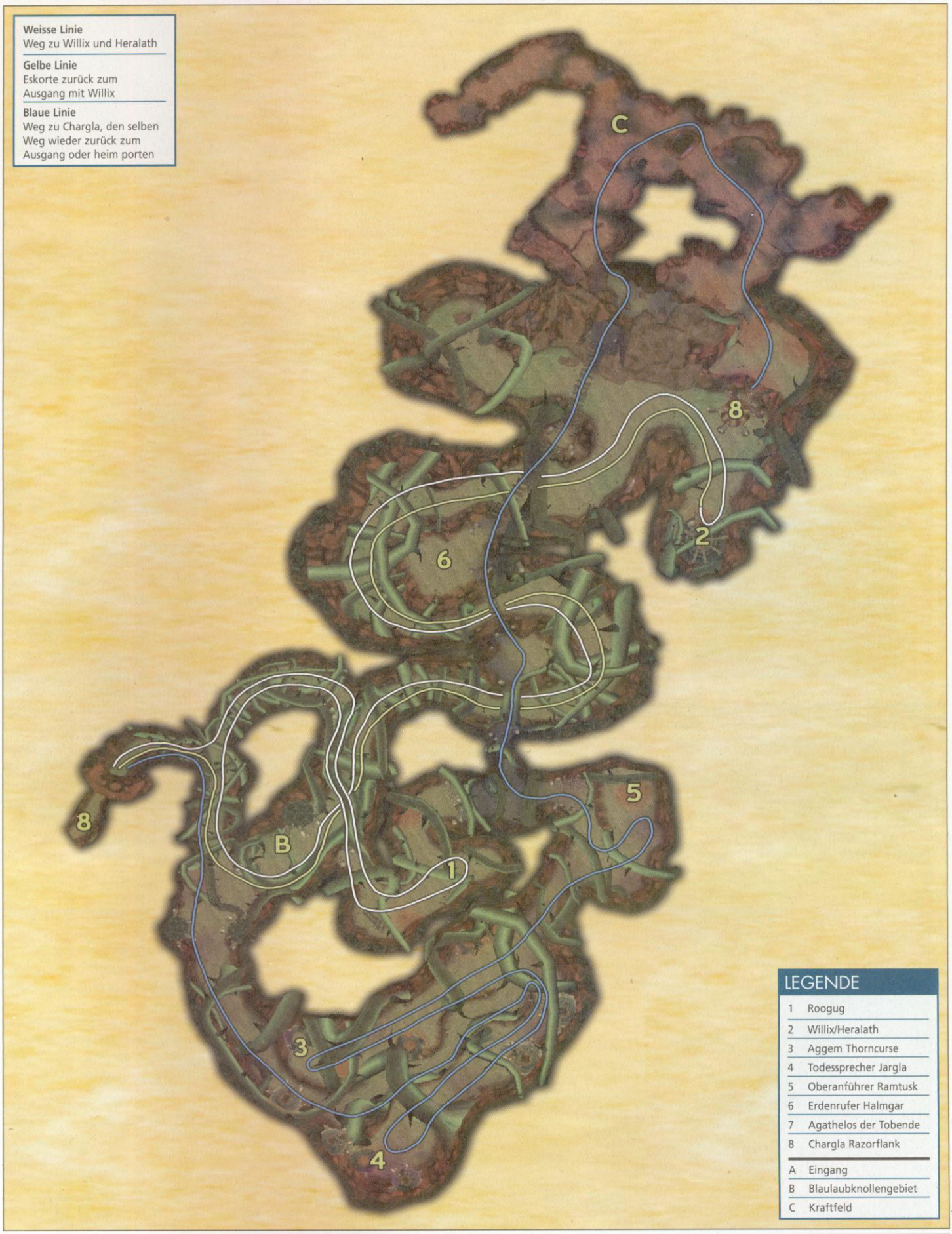
Am Höhlenausgang befindet sich eine kleine Plattform, auf der Charlga Razorflanks in ihrer Hütte wohnt. Wenn Sie das Chef-Schwein erledigt haben, finden Sie bei der Leiche die Quest-Gegenstände für »Die Greisin des Krauls«, »Eine unheilige Allianz« und »Ein schreckliches Schicksal«. Anschließend können Sie die Instanz auf dem gleichen Weg verlassen, auf dem Sie hereingekommen sind. Alternativ können Sie sich natürlich auch per Ruhestein heraus teleportieren.





QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Blaulaubknollen	26	Alle	Brachland, Ratchet	Mebok Mizzyrix	Nein	6 Blaulaubknollen zu Mebok Mizzyrix bringen	Die Knollen gibt's im Gang bei (B).
Feuergestählte Rüstung	28	Allianz, nur Krieger	Stormwind	Furen Longbeard	Ja, zuvor muss »Der Schildschmied« erledigt werden.	Eine Phiole aus Phlogiston von Roogug beschaffen.	Roogug steht bei (1).
Brutal Armor	30	Horde, nur Krieger	Brachland, westlich von Crossroads	Thun'grim Firegaze	Ja, zuvor müssen Sie »Sprecht mit Thun'grim« angenommen haben.	Eine Phiole aus Phlogiston von Roogug beschaffen.	Roogug steht bei (1).
Die Sterblichkeit schwindet	30	Allianz	Kral von Razorfen	Heralath Fallowbrook	Nein	Treshalas Anhänger zu Treshala Fallowbrook in Darnassus bringen.	Der Anhänger wird von einem zufälligen Stacheleber gedroppt.
Go, Go, Guano!	33	Horde	Undercity	Apothekermeister Faranell	Nein	Ein Häufchen Kral-Guano beschaffen.	Wird von den Fledermäusen bei (C) gedroppt.
Willix, der Importeur	30	Horde	Kral von Razorfen	Willix the Importer	Nein	Willix aus dem Kral eskortieren.	–
Ein schreckliches Schicksal	34	Horde	Thunder Bluff	Auld Stonespire	Nein	Razorflanks Herz beschaffen.	–
Die Greisin des Krauls	34	Allianz	Feralas, Niedere Wildness	Falfindel Waywarder	Ja, zuvor müssen Sie »Lonebrows Tagebuch« erledigen.	Razorflanks Medaillon beschaffen.	–
Eine unheilige Allianz	36	Horde	Kral von Razorfen	Charlga Razorflank	Ja, sie müssen die kleine Rolle aus der Leiche von Charlga Razorflank erbeuten.	Die kleine Rolle zu Varimathras nach Undercity bringen.	–



ALLE KARTEN ENTSTANDEN IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEN WEBSITEN WWW.ONLINEWELTEN.COM UND WWW.WORLDOF-WARCRAFT.DE.

WORLD OF WARCRAFT
COSMOS UI

Das skriptbasierte Interface von Blizzards Online-Rollenspiel erlaubt es Hobby-Programmierern, die Benutzeroberfläche anzupassen und um Komfortfunktionen zu erweitern. Cosmos UI ist das derzeit beste Tool dieser Art.

Als erstes müssen Sie sich **Cosmos UI** für den europäischen Client herunterladen (aktuelle Version 1.2.2). Nutzen Sie dazu am besten folgende Website: www.curse-gaming.com/mod.php?addid=275. Benutzen Sie nicht die Version von www.cosmos.org, da diese für den amerikanischen Client ausgelegt ist. Nach der Installation (die Datei in das **World of WarCraft**-Verzeichnis entpacken) sollten Sie **Cosmos UI** so konfigurieren, wie wir es auf dieser Seite beschreiben, sprich: Haken Sie die aufgeführten Punkte in den jeweiligen Menüs ab (in nicht erwähnten Menüs müssen Sie für unsere Konfiguration nichts abhaken). Wenn Sie die Anweisungen befolgen, sieht Ihr User-Interface so aus wie auf dem Bild unten. Natürlich können Sie auch mit den Einstellungen experimentieren, zumal einige Zusatzfunktionen nur für einzelne Klassen relevant sind. Die Benutzung von **Cosmos UI** ist übrigens von Blizzard offiziell erlaubt, das Programm gilt also nicht als Cheat-Tool oder Hack.



KONFIGURATION

ANZEIGE
- Zeige immer die Erfahrung, Mana- und Lebenspunkte des Spielers
- Zeige immer die Lebenspunkte der Party
- Zeige immer die Manapunkte der Party

BUFF MOD
- Zeit anzeigen bis zum Erlöschen der Effekte
- Zeit anzeigen
- Kurzes Zeitformat verwenden

KAMPFSTATISTIK
- Kampfstatistik ein-/ausschalten



QUEST-GEFÄHRTE
- Farbige Quest-Titel, basierend auf ihrer Schwierigkeit
- Quest-Status, basierend auf seinem Fortschritt, verblassen
- Quest automatisch hinzufügen, wenn der Quest-Status aktualisiert wird
- Fertige Quest entfernen



QUICK LOOT
- Aktiviere schnelles Looten
- Schließe leere Loot-Fenster automatisch
- Zeige den gesamten Loot an

SEITENLEISTEN
- Aktiviere linke Seitenleiste
- Aktiviere rechte Seitenleiste
- Verschiebe Party-Status nach rechts
- Verschiebe Taschen-Fenster nach links

SELF CAST
- Benutze »Alt« für Self Cast

SEND / PAGE MESSAGE
- Aktiviere »Send Message«-Button
- Aktiviere »Send Page«-Button

STATUSANZEIGE
- Status in Prozent anzeigen
- Ziel anzeigen
- Spieler anzeigen
- Pet anzeigen
- Party anzeigen

TOOLTIPS
- Aktiviere »+« für Elite-Mobs
- Gildennamen hinzufügen
- Zeige Level von Spielern auch, wenn diese versteckt sind

UHR
- Uhr aktivieren
- 24h-Format benutzen

WORLD MAP INFO
- Turn all info on / off
- Display Cursor Coordinates
- Display Player Coordinates

ZWEITE LEISTE
- Einschalten der zweiten Leiste
- Gruppierung der zweiten Leiste mit der Hauptleiste

DIE VORTEILE VON COSMOS UI AUF EINEN BLICK



Georg Valtin



Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.

HARDWARE FÜR SPIELER



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.

Willkommen zu einer neuen Ausgabe unseres Hardwareteils! Zusammen mit dem Testcenter des Fachmagazins »Chip« versorgen wir Sie mit fundierten Berichten aus den Bereichen Tests, Technik und Tipps.

Liebe PC PowerPlay-Leser,

vielen Dank für Ihre zahlreichen freundlichen, mitunter auch kritischen Zuschriften zum Thema Hardware. Ein Punkt wurde dabei ganz deutlich: Unser Ansatz, Sie nicht einfach nur mit Daten, Zahlen und Unmengen an Benchmarks zuzuschütten, kommt sehr gut an. Und so werden wir auch weiterhin unsere Artikel und Schwerpunkte daran aufhängen, was bestimmte, auf dem Papier toll klingende Features wirklich bringen. Praxisorientierung anstatt blinder Technikgeilheit lautet das Motto.

Und das lässt sich auch im aktuellen Heft beim Thema Mainboards wieder prima anwenden. Anstatt 25 Platinen auf winzige, im täglichen Betrieb absolut unwichtige Perfomenceunterschiede hin abzuklopfen, sagen wir Ihnen lieber klipp und klar, was ein taugliches Spiele-Mainboard haben muss, auf welche unnötigen Gimmicks Sie leichten Herzens verzichten können und wie viel Geld sich damit sparen lässt. Und wenn es dann doch mal ein paar Zahlen mitzuteilen gibt wie in unserem Grafikkarten-Test, dann gibt's gleich eine sinnvolle Anleitung dazu, wie man die Werte zu lesen hat.

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den bestmöglichen Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir intensiv mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen in einem der angesehensten Testcenter Europas sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund Eintausend Produkte auf Herz und Transistor zu testen – künftig auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können essenzielle Daten für eine Kaufentscheidung jedenfalls kaum ermittelt werden – wenn wir Ihnen aufgrund der Chip-Daten eine Empfehlung aussprechen, können Sie die ruhigen Gewissens befolgen.

Doch nicht nur im Chip-Testcenter, sondern auch in der Redaktion wird einiges an Hardware getestet. So jagen wir zum Beispiel alle getesteten Grafikkarten durch einen sorgfältig ausgewählten Benchmark-Parcours. Der deckt ein großes Spielespektrum ab – denn was helfen dem Strategen oder Rollenspieler schon seitenweise **Doom 3**-Messwerte. Darüber hinaus haben nicht nur echte Mäuse prinzipiell wenig in einem Labor zu suchen. Wir testen die Nager deshalb ebenso wie Lenkräder, Gamepads, Joysticks und Tastaturen vornehmlich im harten Alltagsbetrieb eines Spieleredakteurs. Damit bei den Tests nichts dem Zufall überlassen bleibt, verwenden wir bei den insgesamt vier Test-PCs (plus Uralt-PC für »wie gut läuft's auf alten Kisten«-Tests) nur edle, als Referenzen anerkannte Standardkomponenten: Mainboards von Asus, Abit und Aopen, 485-Watt-Netzteile von Enermax, Speicher von Kingston, Corsair und TwinMOS, DVD-Laufwerke von Plextor, Festplatten von Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Unser Testsystem im Detail

Um einzelne Produkte innerhalb ihrer Kategorie tadellos miteinander vergleichen zu können, haben wir uns ein aufwändiges, dennoch einfach nachzuvollziehendes Testsystem ausgedacht. Die Gesamtwertung (im gleichen 100er-System wie bei den Spieletests) ergibt sich aus vier unterschiedlich gewichteten Einzelwertungen. Die variieren je nach Art des Gerätes, um der jeweiligen Produktsparte bestmöglich gerecht zu werden – so würden etwa für Grafikkarten zutreffende Einzelwertungen bei Joysticks oder DVD-Brennern überhaupt keinen Sinn machen. Selbst bei Kopfhörern legen wir andere Kriterien an als bei Lautsprecherboxen.

Michael Galuschka

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.

GENAU ERKLÄRT: DER PC POWERPLAY HARDWARE-WERTUNGSKASTEN

GIGAWORKS S750

Typ		Surround-Boxenset
ca. Preis		420 Euro
Hersteller		Creative
Internet		de.europe.creative.com
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(50%)	88
Pegelfestigkeit	(20%)	89
Ausstattung	(20%)	84
Bedienung	(10%)	79
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 1 (von 11 getesteten Surround-Boxensets)

FAZIT

»Gut 400 Euro sind ein heftiger Preis für ein Boxenset, doch das S750 ist jeden Cent wert. Bis auf die fehlenden Decoder und eine suboptimale Bedienung leistet es sich keine Schwächen.«

87

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.

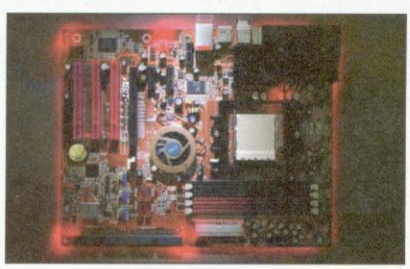
HARDWARE NEWS

SLI-6800 ULTRA-PAKET MIT WASSERKÜHLUNG

Wer schlappe 1.700 Euro auf der hohen Kante hat, dem bietet Gainward ein spezielles Bundle aus zwei wassergekühlten **Geforce 6800 Ultra**-Karten an. Je 256 MByte GDD3-Speicher, eine Taktung von 450/1.200 MHz und eben die geräuscharme Wasserkühlung sind im Highend-Paket enthalten. Wer nicht ganz so viel ausgeben möchte, greift auf die kleinere Version mit nur einer übertaktungsfähigen **Geforce 6800 Ultra** zurück – für »nur« 900 Euro.
Hersteller: Gainward
Termin: erhältlich



ABIT FATAL1TY AN8 FÜR ATHLON 64



Der neuste Spross aus Abits **Fatala1ty**-Produktreihe ist das Mainboard **AN8**. Der Profi-Spieler Jonathan »Fatal1ty« Wendel dient als Namensgeber für die Sockel-939-Platine (Athlon 64, 64FX) mit einem Nforce-4-Ultra-Chipsatz. Das Board unterstützt bis zu 4,0 GByte DDR-400 RAM. Zudem sind zahlreiche Übertaktungs-Features implementiert. Als besonderes Schmankerl für alle Case-Modder hat Abit dem Board eine rote Hintergrundbeleuchtung spendiert. Ein Preis ist noch nicht bekannt.
Hersteller: Abit | Termin: Februar/März 2005

USB LEATHER FORCE FEEDBACK STEERING WHEEL

Wer auf die Multikompatibilität des **4 in 1 Leather FF Wheel** (Test in Ausgabe 12/04, Wertung 64 Prozent) verzichten kann, bekommt mit dem **USB Leather FF Steering Wheel** ein ansonsten baugleiches Lenkrad samt Pedalen exklusiv für den PC. Die fehlenden Allrounder-Qualitäten machen sich besonders im Preis bemerkbar: Statt 80 Euro für das Multiplattformlenkrad zahlen Sie beim USB Wheel nur etwa 65 Euro.
Hersteller: Speedlink | Termin: erhältlich



COMMODORE 64 DTV

Der C64 ist zurück! Der Brotkasten feiert ein Revival in Form eines batteriebetriebenen Competition-Pro-Joysticks, der per Cinch-Kabel direkt an den Fernseher angeschlossen werden kann.
30 Spiele sind integriert, darunter Perlen wie **Summer Games**, **Impossible Mission** oder **Paradroid**. Diese werden über ein Menü direkt gestartet – ein LOAD"*",8 ist nicht nötig. Die amerikanische NTSC-Version des Joysticks ist bereits erhältlich, eine PAL-Variante folgt noch in diesem Jahr.
Hersteller: Haman Media
Termin: erhältlich /April 2005 (PAL)



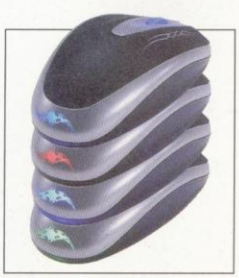
COMPAD MAXXPAD

Compads Mauspad-Lösung für alle Spieler, die eine niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugen, ist nun auch in Silber erhältlich. Die sehr großzügige Dimensionierung von 40 mal 30 Zentimetern des **Maxxpads** erlaubt stundenlanges Spielen ohne lästiges Absetzen. Allerdings sollte eine entsprechend große Tischfläche zu Verfügung stehen. Das **Maxxpad** ist auch in Schwarz erhältlich und hat in beiden Versionen einen empfohlenen Verkaufspreis von 15,95 Euro.
Hersteller: Compad | Termin: erhältlich



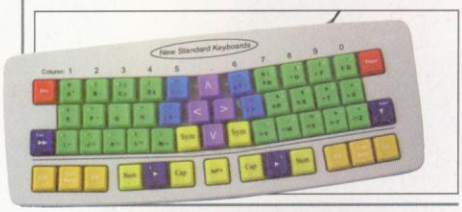
REVOLTEC LIGHTMOUSE PRECISION

Die **Lightmouse Precision** von Revoltec bietet was fürs Auge: Das Scrollrad leuchtet blau, und das eingearbeitete Tattoo an der Rückseite wechselt automatisch zwischen fünf verschiedenen Farben. Der optische Sensor der Kabelmaus schafft eine Abtastrate von 800 dpi. Mit nur drei Tasten spart Revoltec allerdings ein wenig am Komfort des Nagers. Dieses Manko wird aber durch den günstigen Preis von gut 14 Euro wieder wettgemacht.
Hersteller: Revoltec
Termin: erhältlich



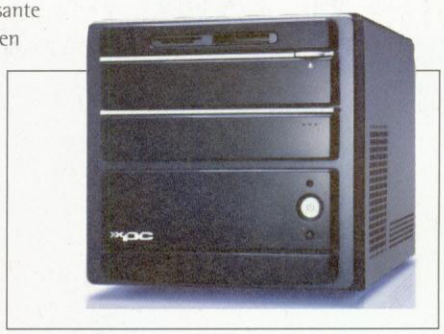
ALPHABETISCHE TASTATUR

Kein Witz: Der US-amerikanische Hersteller New Standard Keyboards hat sich vorgenommen, das Tastaturlayout zu revolutionieren. Das von einem Psychologen entwickelte Keyboard hat 53 statt der üblichen 101 Tasten, von denen die Buchstaben alphabetisch angeordnet und farblich markiert sind. Nach Aussage des Herstellers soll so ein ergonomischeres und schnelleres Arbeiten möglich sein. Wir sind gespannt, wann die bekannte WASD-Steuerung gegen BEFG ausgetauscht werden muss.
Hersteller: News Standard Keyboards
Termin: 2. Halbjahr 2005

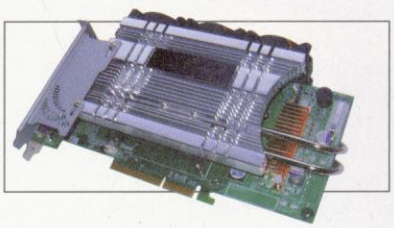


SHUTTLE P 8100G / G4 8500 GA

Shuttles XPC-Reihe wird um zwei für Spieler interessante Rechner erweitert. Der **P 8100G** hat trotz des knappen Barebone-Designs eine Menge Power unter der Haube: Mit einem Pentium 4 3,4 GHz, 1,0 GByte RAM, 250 GByte Festplatte, 8-Kanal Sound und einer ATI Radeon X600 Pro laufen alle aktuellen Spiele selbst bei höchsten Einstellungen flüssig. Etwas schwächer ausgestattet, aber dafür billiger ist der kleine Bruder **G4 8500GA** (Athlon 64 3200+, 200 GByte Festplatte, Geforce FX5900 XT). Die Rechner kosten 1.560 und 1.418 Euro.
Hersteller: Shuttle | Termin: erhältlich

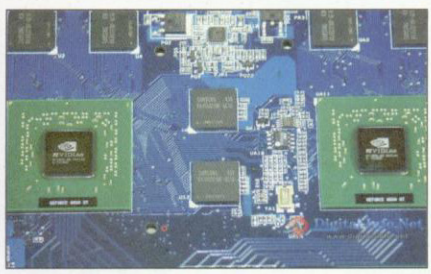


GRAFIKKARTEN-KÜHLER



Eine leise Alternative zu den oft recht lauten Grafikkarten-Kühlern ist der **Northq 3801**. Der dänische Hersteller gibt an, dass der massive Aluminiumkörper mit doppelten Heatpipes bei vielen Grafikkarten bereits im passiven Betrieb für ausreichend Kälte sorgt. Falls der Grafikchip dennoch zu heiß wird, können drei 50mm-Lüfter hinzugeschaltet werden, was auch den Betrieb des **3801** auf Hochleistungskarten ermöglicht. Der 400 Gramm schwere Kühler kostet etwa 30 Euro.
Hersteller: Northq | Termin: erhältlich

ASUS: ZWEI GRAFIKCHIPS AUF EINER PLATINE



Nach Gigabyte ist Asus der nächste Hersteller, der eine Karte mit gleich zwei Grafikchips entwickelt hat. Die **EN6600 GT Dual** vereint zwei GPUs vom Typ Geforce 6600 GT auf einer Platine. Ein Verbund mehrerer Karten per SLI-Schnittstelle soll möglich sein, entsprechende Anschlüsse sind enthalten.
Hersteller: Asus | Termin: unbekannt

LOGITECH PRECISION PC GAMING HEADSET

Das **Precision PC Gaming Headset** ist Logitechs neues Headset speziell für Spieler. Die Stereokopfhörer werden mit einem Nackenbügel auf dem Kopf fixiert, und das Mikrofon besitzt eine aktive Rauschunterdrückung. Das Gerät kostet knapp 50 Euro.
Hersteller: Logitech
Termin: erhältlich



VIA: FLEXIBLER CHIPSATZ FÜR PENTIUM 4

Vias neuer P4-Chipsatz **PT880 Pro** ist besonders für Benutzer interessant, die zwar auf Intels neuste Prozessorgeneration (Sockel 775) umsteigen wollen, ihre AGP-Grafikkarte und den DDR-Speicher aber vorerst behalten möchten. Später ist die Aufrüstung auf eine PCI-Express-Karte und DDR2-Speicher möglich. Auch der gleichzeitige Betrieb einer AGP und einer PCIe-Karte funktioniert, Nvidias SLI-Technologie wird allerdings noch nicht unterstützt.
Hersteller: Via | Termin: 1. Halbjahr 2005

HEISSE AUFLAGE FÜR ANGESPANNTE HÄNDE

Eine Handballenauflage der etwas anderen Art präsentiert der deutsche Hersteller Pearl mit den Manga-Gel-Mauspads. Als Hintergrund dienen leichtbekleidete Comic-Girls auf elastischem Stoff, die ihre Vorzüge in geradezu herausragender Art präsentieren. Je nach Pad sind Hinterteil oder Dekolleté mit einer gel-artigen Masse gefüllt, die der Hand als Unterstützung dient. Vier verschiedene Varianten gibt's zum Preis von je 6,90 Euro exklusiv bei Pearl. (www.pearl.de)
Hersteller: Pearl | Termin: erhältlich



HARDWARE-TICKER

USB-Stick mit Festplatte

Incoder Tech erweitert das riesige Angebot an USB-Sticks mit dem **PJ25** Watch. Das Besondere ist die integrierte Festplatte mit 4,5 GByte Speicherkapazität. Dabei sind die Abmessungen mit 56x72x8 mm erstaunlich handlich ausgefallen. Der Winzling ist mit einem Straßenpreis von 129 Euro wesentlich günstiger als ein üblicher USB-Stick gleicher Kapazität.

Gefore 6200 und 6600 AGP im Handel

Die bislang exklusiv für PCI-Express erhältlichen Grafikkarten sind nun auch für Mainboards mit AGP-Port verfügbar. Die Kompatibilität macht sich im Preis bemerkbar: Während die PCI-Express-Version einer Geforce 6200 unter 100 Euro kostet, wird Albatrons **AGP6200** mit ca. 120 Euro deutlich teurer ausfallen.

Asrock steigt ins VGA-Geschäft ein

Asrock wird in Zukunft auch Grafikkarten produzieren. Bislang war der Hersteller eher für seine günstigen Mainboards bekannt. Dabei werden Chips sowohl von Ati als auch von Nvidia zum Einsatz kommen. In der zweiten Jahreshälfte erscheinen die ersten Karten, Preise hat der Hersteller bislang noch nicht genannt.

Audigy-2-Alternative von Audiotrak

Die Audiotrak Prodigy 7.1 ist eine günstige Alternative zu den Soundblaster-Karten von Creative. Das 99 Euro teure Gerät bietet stolze acht analoge Ausgänge, zwei Eingänge, einen 24-Bit/96-kHz-A/D-Wandler und einen 24-Bit/192-kHz-D/A Wandler. Die Karte unterstützt alle gängigen Surround-Standards.

PREMIERE in DVD VISION

„Der Untergang“ auf DVD – großer Exklusiv-Test!



- Exklusiv: Großer DVD-Test und alle Infos zu „Der Untergang“
- Vorschau 2005 – DVD-Highlights, die Sie nicht verpassen sollten
- DVD Award 2005: Heimkinos im Wert von € 20.000 zu gewinnen
- 3 x DVD VISION für nur 6 € testen – Telefon 01805 / 90 90 88 (0,12 €/Min.)

DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

3D-TEST-CENTER

Wie gut sind die neuen Radeon-X800-Karten? Baut Ati oder Nvidia die beste Grafikkarte bis 200 Euro? **Im Benchmark-Parcours** sind wir diesen Fragen auf den Grund gegangen.

Fast könnte man meinen, Ati und Nvidia gehen sich derzeit ein bisschen aus dem Weg. Zumindest bei der neuen PCI-Express-Schnittstelle: Während Ati im Highend-Bereich schon eine Art Update seiner **X800**-Reihe auf den Weg bringt, gibt es Nvidias Topmodell, die **Geforce 6800**-Serie, erst seit kurzem für PCIe zu kaufen. Aber auch nur theoretisch: Fast alle Verfügbarkeits-Ampeln bei den einschlägigen Händlern stehen auf »Rot«, speziell bei den GT- und Ultra-Varianten. So grenzt es fast schon an einen Lotteriegewinn, wenn man tatsächlich eine PCIe-**6800** ergattern kann.

Volltreffer 6600 GT

Trotz dieser Knappheit muss Nvidia nicht nervös werden. Immerhin hat man als Zugpferd noch die **6600 GT** im Stall, die im populären Preisbereich bis 200 Euro alles abräumt. Hier steht Atis Gegenstück, die **X700 Pro**, zumindest in Spielerkreisen derzeit auf verlorenem Posten. Das lang angekündigte Spitzenmodell der oberen Mittelklasse, die **X700 XT**, kommt erst gar nicht auf den Markt. Stattdessen erweitert Ati mit der normalen **X700** und der **X700 SE** das Angebot nach unten.

Duell ohne Konkurrenz

Die folgenden Benchmarks sollen die Leistungsfähigkeit aktueller 3D-Karten aufzeigen – und zwar vom kaum 100 Euro teuren Budget-Modell bis hin zur nagelneuen Highend-**Radeon X850 XT**. Wir haben uns dabei auf die PCIe-Schnittstelle beschränkt. Nicht zuletzt deshalb erhebt das Testfeld keinen Anspruch auf Vollständigkeit, wobei es die wichtigen Eckpfeiler im aktuellen Grafikkarten-Angebot sehr gut abdeckt.

Falls sie Nvidias **6800**-Reihe vermissen: Den Grund dafür haben wir schon weiter oben erklärt. Und falls Sie nicht so im Thema drinstecken und sich fragen, warum wir überhaupt nur Modelle von Ati und Nvidia testen: Die Konkurrenz ist so gut wie eliminiert; zwar bauen auch noch S3 und XGI (langsame) Consumer-3D-Karten, doch spielen die faktisch keine Rolle auf dem deutschen Markt.

Nur Action-Tests

Bei den Leistungstests haben wir ein bewährtes Paket geschnürt: Neben den Benchmark-Spezialisten **3DMark05** und **Aquamark** klopften wir die Karten mit **Doom 3**, **Half-Life 2** und **Unreal Tournament 2004** ab. Damit sind einerseits die derzeit wichtigsten 3D-Engines vertreten, andererseits gehören alle drei Spiele zu den Ego-Shootern. Das ist zwar in gewisser Weise repräsentativ, strapaziert doch dieses Genre wie kein anderes derart intensiv die Karte. Außerdem hängt bei den Shootern das Spielerlebnis zu einem guten Teil von Framerate und Bildqualität ab.

Trotzdem hätten wir gerne ein etwas abwechslungsreicheres Testpaket: Eine Rennsimulation oder ein grafisch aufwändiges Echtzeit-Strategiespiel zusätzlich wären nicht schlecht. Doch leider sieht es am Benchmark-Himmel derzeit recht düster aus; die Hersteller geizen mit eingebauten Testprogrammen. Das ist schade, ärgerlich und unverständlich. Der Aufwand für eine implementierte Benchmark-Funktion hält sich in Grenzen, der Nutzen in Form von ständiger Erwähnung des Spiels in Grafikkartentests ist nicht zu unterschätzen. Immerhin hat Ubisoft angekündigt, dass **Splinter Cell 3** umfangreiche und sehr detaillierte Optionen zum Testen der Grafikkarte eingebaut haben soll.

Testfeld und Testsystem

Das Testfeld bestand aus folgenden sieben Kandidaten: In der Spitzenklasse haben wir die neuen Radeons **X850 XT** und **X800 XL** gegen eine »alte« **X800 XT** verglichen, in der Mitteklasse treten von Nvidia der **6600** und **6600 GT** gegen die Ati-Modelle Radeon **X700 Pro** und **X600 Pro** an. Dabei kamen interessante Varianten zum Einsatz: Während die **Sapphire X700 Pro** in der Toxic-Version mit ihrem gigantischen Kühlsystem Leistungssteigerungen durch problemloses Übertakten verspricht, setzt Gigabyte bei seinem **6600 GT**-Modell **GV-NX66T128VP** auf eine komplett passive und somit lautlose Heatpipe-Kühlung.

Als Test-PC kam eine S775-Plattform zum Einsatz, bestehend aus dem Mainboard **Asus P5GD2 Premium**, einem **Pentium 4 3,2 GHz** und 1,0 GByte DDR2-400-Speicher. Die weiteren Komponenten: eine S-ATA-Festplatte von Western Digital (**WD1600JD**), eine Creative-Soundkarte (**Audigy 2 ZS**) und ein 480-Watt-Netzteil von Enermax.

Michael Galuschka

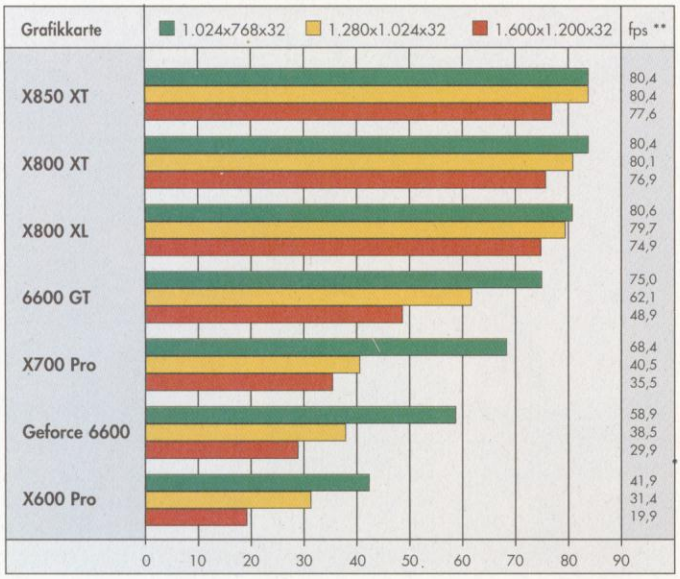


Interessante **Kühlkonstruktionen** liegen im Trend: Sapphire setzt auf einen riesigen Lüfter samt Abluftkanal, Gigabyte auf eine passive Heatpipe-Lösung.

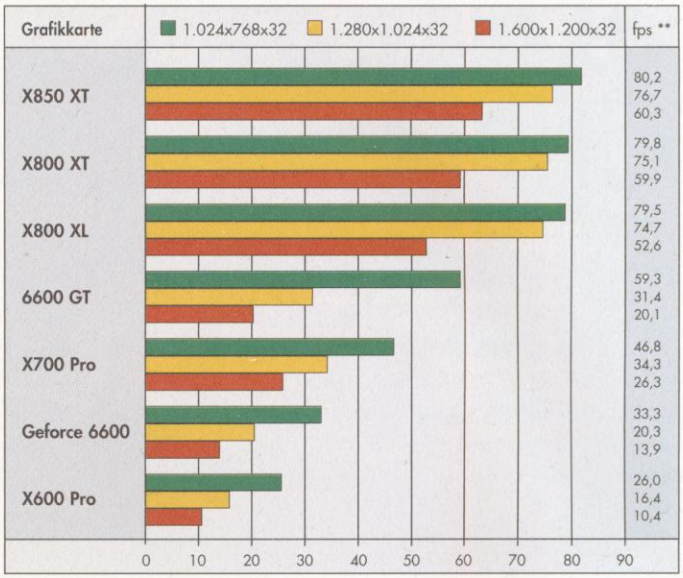


Der **3DMark05** basiert zwar auf keinem aktuellen Spiel, darf als universelle Vergleichsplattform in keinem Benchmark-Test fehlen.

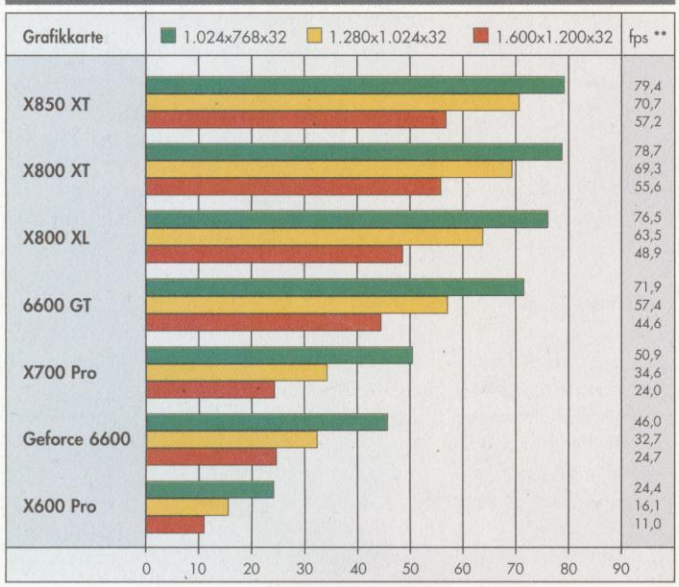
HALF-LIFE 2



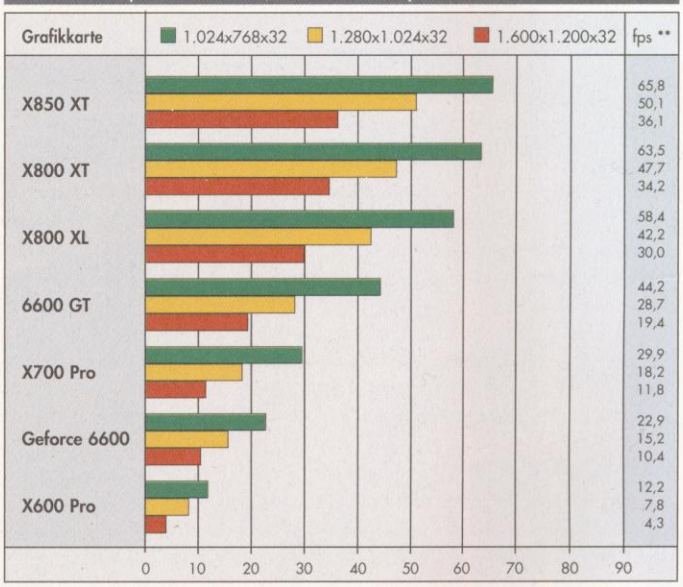
HALF-LIFE 2 (4FACH AA, 8FACH AF)*



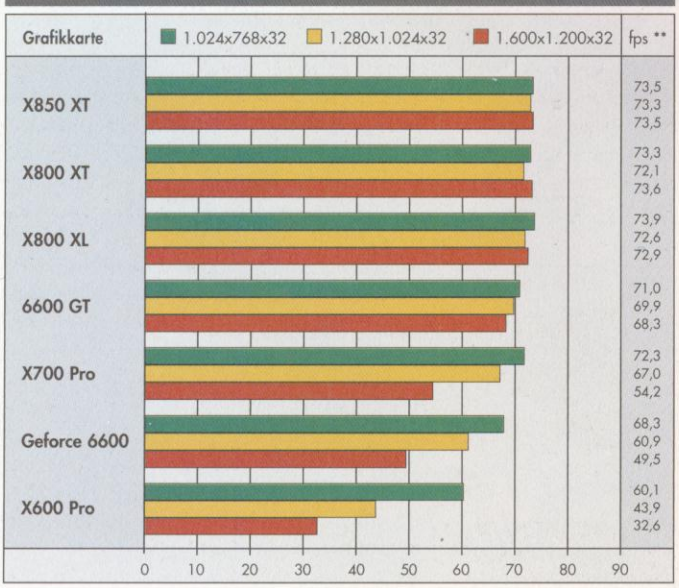
DOOM 3



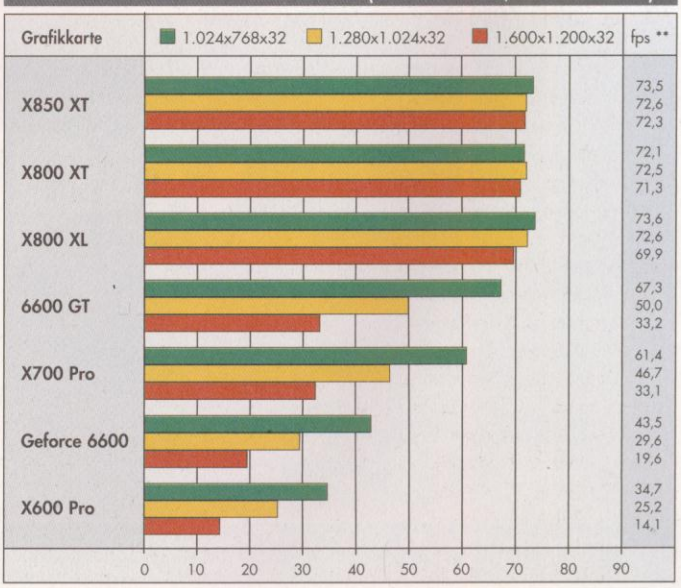
DOOM 3 (4FACH AA, 8FACH AF)*



UNREAL TOURNAMENT 2004

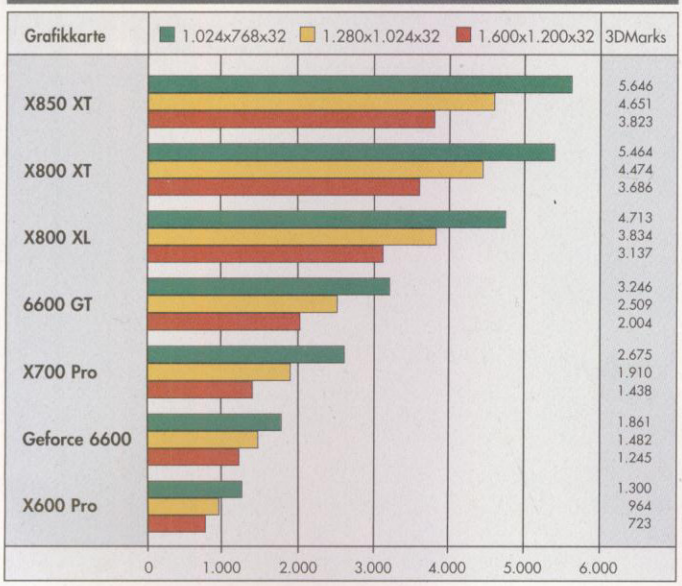


UNREAL TOURNAMENT 2004 (4FACH AA, 8FACH AF)*

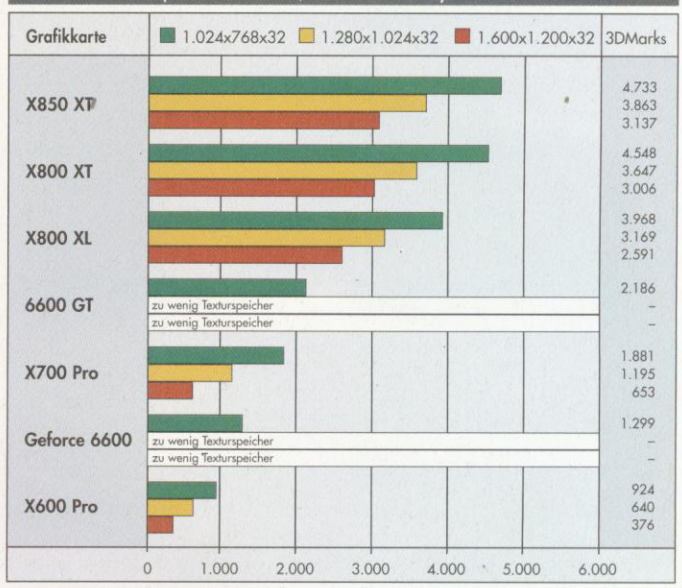


** 4fach-Antialiasing; 8fach anisotropische Filterung ** Bilder pro Sekunde*

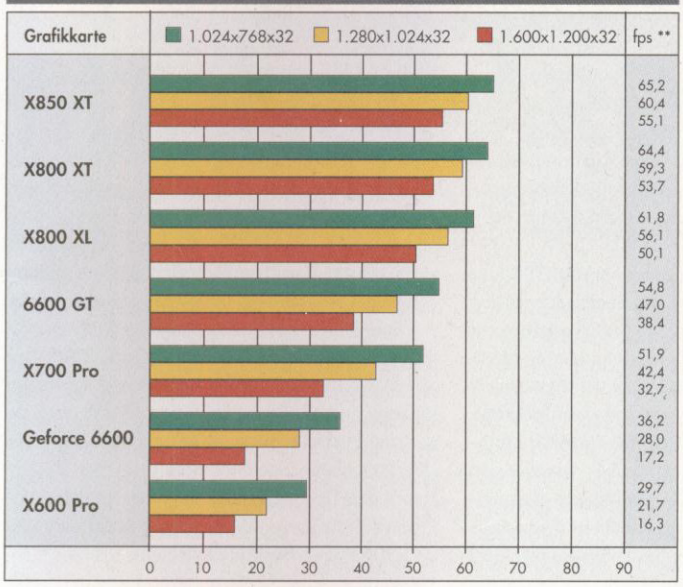
3DMARK05



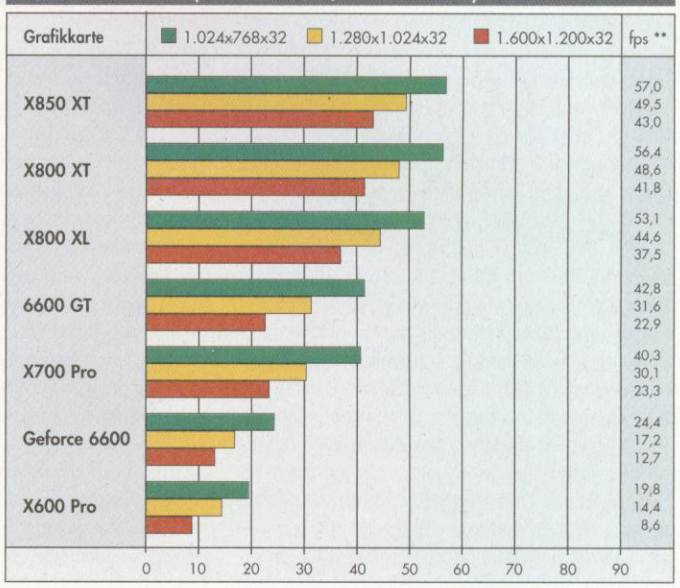
3DMARK05 (4FACH AA, 8FACH AF)*



AQUAMARK 3



AQUAMARK 3 (4FACH AA, 8FACH AF)*



** 4fach-Antialiasing; 8fach anisotropische Filterung ** Bilder pro Sekunde*

FAZIT: SPITZENMITTELKLASSE

Atis Doppelangriff auf höchste 3D-Weihen ist nur halb geglückt. Der **Radeon X850 XT** läuft zwar tatsächlich schneller als der Vorgänger, die Unterschiede sind aber minimal. Laut Ati ist das keine Überraschung: Für den Chip sei nie ein Leistungssprung geplant gewesen, vielmehr solle durch eine deutlich bessere Ausbeute beim Produktionsprozess endlich das Problem der permanenten Lieferschwierigkeiten bewältigt sein.

Wollen wir mal hoffen, dass dem tatsächlich so ist. Die Manager der Hardwarehersteller raufen sich wahrscheinlich seit Monaten die Haare beim Gedanken daran, wie viele Leute gerne 500 Euro für eine Grafikkarte ausgeben würden, es aber mangels Produkten schlicht nicht können.

XL ganz groß

Das Problem könnte sich aber auch durch den Radeon **X800 XL** entschärfen. Der beweist nämlich, dass man für satte 200 Euro weniger fast das Gleiche bekommt. Mögen auch die reinen Benchmark-Zahlen merklich auseinander driften – im Spiel selbst ist der Unterschied nur selten zu spüren. Für rund 350 Euro ist die XL deshalb ein tolles Angebot, wenn es mal was Besseres sein darf, ohne es gleich übertreiben zu wollen.



Atis **neue Radeon X850 XT** ist gegenüber dem Vorgänger kein großer Fortschritt.

Noch mehr als die XL beweist aber die »Volksklasse« in Form der **6600 GT** und **X700 Pro**, dass die Unterschiede im Preis deutlich größer ausfallen als in der Leistung. Klar, bei hohen Auflösungen oder aktiviertem Antialiasing geht ihnen schnell die Puste aus. Allerdings verschiebt sich diese Grenze immer mehr Richtung 1.600 mal 1.200 Pixel. Ein nicht zu unterschätzender Effekt ist dabei die rasend schnelle Verbreitung von Flachbildschirmen. Die können in den gebräuchlichen, da bezahlbaren, 17- und 19-Zoll-Klassen maximal 1.280 mal 1.024 Pixel darstellen. Ein Trend, der zumindest ein bisschen die Hatz nach immer höherer, kaum nutzbarer Leistung zu Irrsinnspreisen eindämmen könnte.

Oder, um es mal ganz einfach und deutlich zu sagen: Etwas besseres und vor allem teureres als eine **Geforce 6600 GT** oder schnelle **Radeon X700 Pro** braucht eigentlich kein Mensch.

Michael Galuschka

SAPPHIRE

RADEON X800 XL



Hardware-Kategorie 3D-Grafikkarte

Die XL schlägt perfekt die Brücke zwischen Ober- und Spitzenklasse.

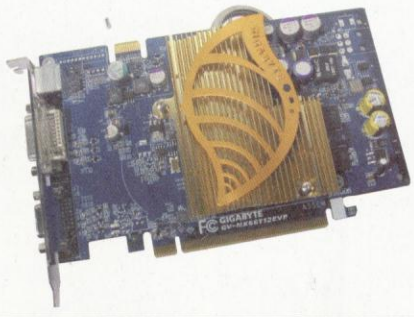
Mit rund 350 Euro Einstandspreis zielt die brandneue XL-Version von Atis X800-Chip ganz klar gegen die normale **Geforce 6800**. Technisch ist sie im inzwischen recht unübersichtlich gewordenen X800/X850-Portfolio eine Art Deluxe-Billigversion. Das heißt, dass einerseits der Chip mit 400 MHz vergleichsweise niedrig getaktet wird, sie andererseits auf die vollen 16 Pixelpipelines der XT-Modelle zurückgreifen kann. Bis auf die dezent windig wirkende Kühleinheit und das blau-violette Outfit bleiben Besonderheiten ansonsten aus.

Das Platinenlayout entspricht dem der XT-Brüder. Ein positives Merkmal von PCI-Express kann die **Radeon X800 XL** bereits ausnutzen: Trotz ihrer Leistungsfähigkeit kommt sie ohne lästige externe Stromversorgung aus. Richtig profilieren kann sich die bis dahin eher unauffällige Karte dann bei den Benchmarktests. Sie bleibt der **X850 XT** teilweise dicht auf den Fersen und ist damit selbst hohen Ansprüchen gewachsen. Direkte Vergleichswerte fehlen zwar noch, aber auf ein AGP-System umgerechnet dürfte die Performance eher der teureren GT-Version des **Geforce 6800** entsprechen als der normalen **6800**. Damit legt Ati ein ordentliches Pfund hin, wenn es um die Herrschaft in der großen Lücke zwischen 200-Euro-Mittelklasse und 500-Euro-Highend geht.

Michael Galuschka

GIGABYTE

GV-NX66T128VP



Hardware-Kategorie 3D-Grafikkarte

Mehr Geld für weniger Lüfter: Gigabytes lautlose Heatpipe 6600 GT.

Zum (lauten) Betriebsgeräusch eines PCs tragen Grafikkarten erheblich bei. Deren Lüfter sind zwar meist klein, drehen aber sehr schnell und geben ein relativ hochfrequentes, unangenehmes Dröhnen von sich. Ausladende Konstruktionen wie bei der **Sapphire X700 Pro Toxic** sind ein Lösungsansatz, der andere ist die Umstellung auf eine komplett passive, lüfterlose Kühlung. Letzteren Weg hat Gigabyte bei der **GV-NX66T128VP** eingeschlagen. Die aufwändige Konstruktion mit ausladenden Kühlrippen auf beiden Seiten und eine sie verbindende Heatpipe hat ihren Preis: 20 Euro mehr als die Lüfterversion kostet die VP.

Dank des verbauten **Geforce 6600 GT**-Chips gehört unser Testmodell zu den derzeit schnellsten erhältlichen, komplett lautlosen Grafikkarten. Recht heiß wird sie allerdings schon im Standardbetrieb. Das mitgelieferte Tuningtool hätte sich Gigabyte da sparen können, denn viel Spielraum zum Übertakten bleibt nicht. Dennoch ist die Karte für Lärmempfindliche ein höchst attraktives Angebot. An Ausstattung fehlt es nicht – jede Art von Ausgängen, inklusive dazugehörigen Kabeln und Adaptern, ist ebenso dabei wie zwei gute Vollversionen (**Joint Operations, Thief 3**). Und dank des allgemein niedrigen Gigabyte-Preisniveaus liegt sie trotzdem noch knapp unter der 200-Euro-Grenze.

Michael Galuschka

SAPPHIRE

HYBRID RADEON X700 PRO TOXIC



Hardware-Kategorie 3D-Grafikkarte

Bunt und schnell: Sapphires Edel-Version einer Radeon X700 Pro.

Sapphires »normale« **Radeon X700 Pro** ist eine eher schlichte Karte. Mit der neuen, 20 Euro teureren **Toxic**-Version geht man in die Vollen: Eine ausladende Lüfter-Plastikkonstruktion thront auf der Karte, die so auf vielen Boards einen PCI-Steckplatz blockieren wird. Immerhin arbeitet die Lösung relativ leise und effizient und erhöht damit das Übertaktungspotenzial. Und davon hat die **Toxic** genug: Ati verbaut hier die offiziell von Ati gecancelte XT-Version des X700-Chips und schnelleren Speicher. Folglich legt Sapphire gleich mehrere Tools bei: APE schraubt auf Wunsch den Speichertakt automatisch auf einen stabilen Level hoch. Das zusätzliche Redline-Tool entspricht der von anderen Herstellern bekannten, manuellen Tuning-Software.

Schon im Standardbetrieb ist die **Toxic** ein wenig schneller als eine normale **Radeon X700 Pro**. Mit aktiviertem APE gehen die Werte um einige Prozent hoch, wobei der Wirkungsgrad von der ganzen PC-Umgebung abhängig ist. Auch das Übertakten von Speicher und Chip per Redline klappt gut: Unser Exemplar lief auch mit knapp 15 Prozent gesteigerten Werten noch stabil. Für eine als **X700 Pro** vermarktete Karte gibt Sapphires **Toxic**-Variante eine hervorragende Figur ab. Sogar gegen eine **Geforce 6600 GT** kann sie nun leistungsmäßig fast bestehen.

Michael Galuschka

RADEON X800 XL

Typ		3D-Grafikkarte über 300 Euro
ca. Preis		340 Euro
Hersteller		Sapphire
Internet		www.sapphiretech.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	82
Bildqualität	(25%)	85
Technik	(15%)	82
Ausstattung	(10%)	72
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 3 (von 3 getesteten Grafikkarten über 300 Euro)

FAZIT

»Dank der ausnehmend attraktiven Preisgestaltung ist die Sapphire Radeon X800 XL eine der zur Zeit günstigsten PCIe-Offerten mit echten Spitzenklasse-Leistungen.«

82

GV-NX66T128VP

Typ		3D-Grafikkarte bis 300 Euro
ca. Preis		200 Euro
Hersteller		Gigabyte
Internet		www.gigabyte.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	73
Bildqualität	(25%)	85
Technik	(15%)	78
Ausstattung	(10%)	76
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 2 (von 6 getesteten Grafikkarten bis 300 Euro)

FAZIT

»Sehr schnell und dabei trotzdem leise: Gigabytes komplett passiv gekühlte 6600-GT-Variante ist ein hervorragender Kompromiss aus Geschwindigkeit und Komfort.«

77

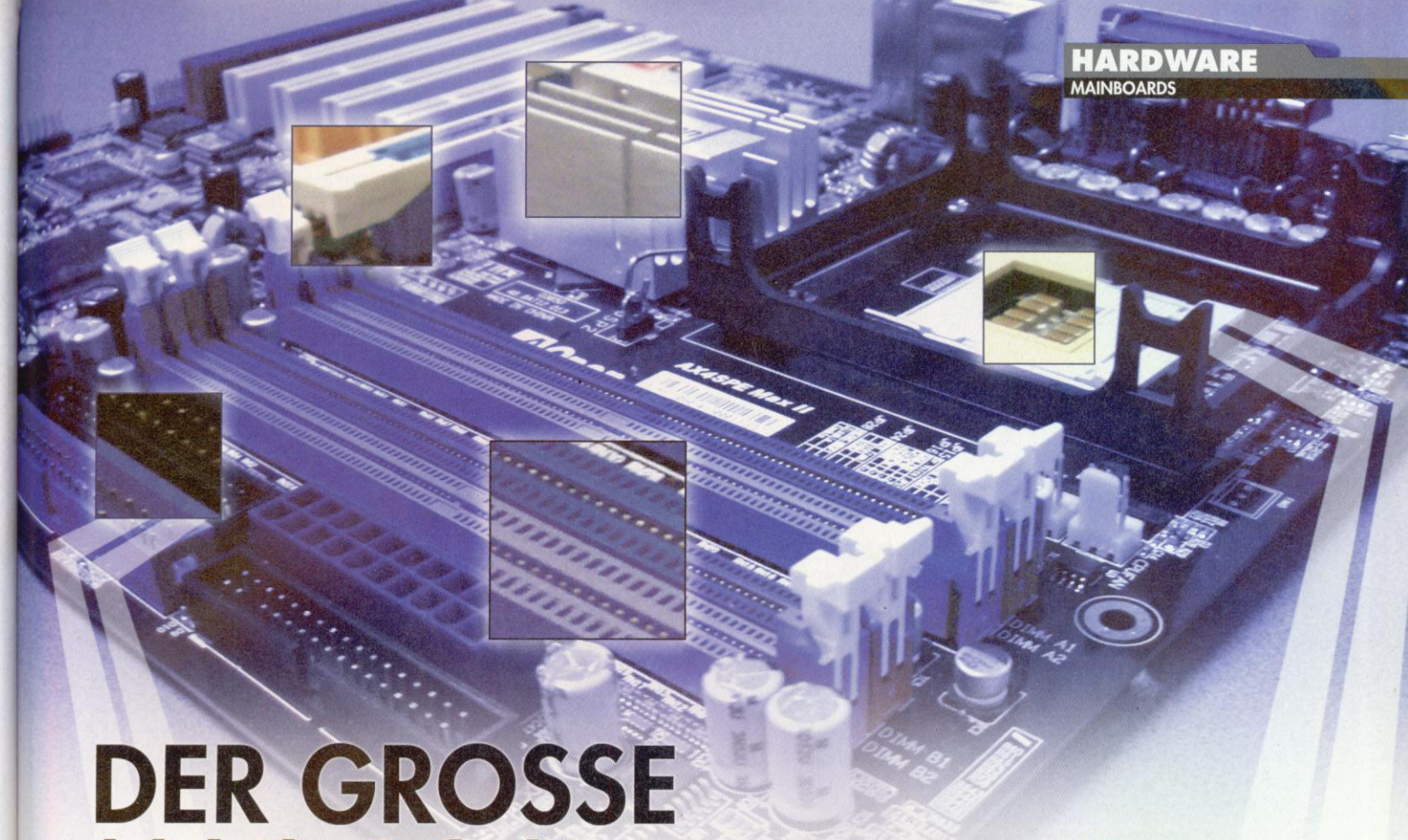
HYBRID RADEON X700 PRO TOXIC

Typ		3D-Grafikkarte bis 300 Euro
ca. Preis		200 Euro
Hersteller		Sapphire
Internet		www.sapphiretech.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	70
Bildqualität	(25%)	84
Technik	(15%)	83
Ausstattung	(10%)	75
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 6 getesteten Grafikkarten bis 300 Euro)

FAZIT

»Sapphires aufgebohrte Toxic-Version ist gegenüber der normalen X700 Pro ein echter Fortschritt. Allerdings wird das monströse Ding in viele Rechner nur schwer reinpassen.«

76



DER GROSSE MAINBOARD-RATGEBER

Wie schnell ein PC ist, hängt nur sehr eingeschränkt mit dem Motherboard zusammen. Trotzdem **gehört es als eine Art Schaltzentrale zu den wichtigsten Komponenten überhaupt** – wir sagen Ihnen, worauf Sie beim Kauf achten sollten.

Um einen Vergleich mit der Anatomie zu bemühen: Das Mainboard ist das Skelett eines PCs. Es hält nicht nur die restlichen Komponenten zusammen, sondern stellt auch den Ausgangspunkt bei der Überlegung nach einem neuen oder aufgerüsteten Rechner dar. Zum einen trägt es selbst maßgeblich zur Stabilität und Leistungsfähigkeit eines Systems bei, zum anderen beeinflusst es entscheidend die Wahl anderer Komponenten.

Geschwindigkeit ist nicht alles

Für die reine Geschwindigkeit, die ein PC vorlegt, ist das Mainboard kein entscheidender Faktor. Die wichtigen Chipsätze einer Plattform unterscheiden sich da nur geringfügig, die Platinen einzelner Hersteller mit dem gleichen Chipsatz bestenfalls marginal. Dennoch gibt es genug Kriterien, um die für die eigenen Ansprüche geeigneten Mainboards von den ungeeigneten auszusortieren – und das durchaus wiederum abhängig vom verwendeten Chipsatz.

Bei der Suche nach der geeigneten Platine muss man sich erst einmal über den so genannten Sockel im Klaren sein. Er stellt die Schnittstelle zwischen Board und Prozessor dar und variiert je nach Bauform der CPU. Sowohl AMD als auch Intel haben aktuell zwei Sockeltypen im Programm, die für einen Spielerechner in Frage kommen.

Zwei Paar Sockel

Sowohl der **Sockel 478** (Intel) als auch der **Sockel A/Sockel 754** (AMD) sind dabei eine Art Auslaufmodell, da inzwischen keine neuen Prozessoren mehr dafür auf den Markt kommen. Auch aktuelle Entwicklungen wie PCI-Express gehen an ihnen vorüber. Zwar sind sie momentan mit maximal 3,4 GHz (Intel) beziehungsweise 3,7 GHz (AMD) Prozessortakt durchaus noch auf der Höhe der Zeit, andererseits spart man weder beim Mainboard noch bei den Prozessoren gegenüber den moderneren **Sockel 775** (Intel) und **Sockel 939** (AMD) spürbar Geld. Wann und warum man sie bei einem Neukauf dennoch in Betracht ziehen kann, steht im Sockelwegweiser ab Seite 132.

Die **Sockel 775** und **939** werden nicht nur mittelfristig mit den neuesten CPUs versorgt, ständig weiterentwickelte Chipsätze halten sie auch auf dem technisch neuesten Stand. Und da hat sich in letzter Zeit wirklich einiges getan. Da wären etwa der neue, vor allem für Grafikkarten interessante Steckplatz-Standard PCI-Express oder die Unterstützung von extraschnellem DDR2-Speicher. Dazu gesellen sich Chipsatz-spezifische Merkmale wie integrierte, hochwertige Soundmodule oder Nvidias Doppelgrafikkarten-Technik SLI.

Gut bestückt

Doch nicht nur neue Technologien sorgen dafür, dass einem in den Mainboard-Beschreibungen dutzende Fachbegriffe und kryptische Abkürzungen um die Ohren fliegen: Die durchschnittliche Ausstattung der Platinen stieg in den letzten Jahren rapide an. Und das Schöne dabei ist, dass es sich selten um nutzlose Gimmicks, sondern größtenteils um sinnvolle Zugaben handelt. So finden sich immer mehr Spezialchips auf den Platinen, für deren Funktionalität man früher unter Umständen in Form von Zusatzkarten sogar extra Geld ausgeben musste. Gigabit-Netzwerk-Anschlüsse, Mehrkanal-Sound, Raid-Controller, Firewire, jede Menge USB-2.0-Anschlüsse sowie umfangreiche Tools zur System- und Temperaturüberwachung sind inzwischen selbst bei 100-Euro-Boards fast selbstverständlich. Ab Seite 130 können Sie nachlesen, welche Ausstattungsdetails Sie wirklich brauchen.

Fehlkauf unwahrscheinlich

An einer weiteren Entwicklung werden sich nur Nostalgiker stören: Konnte früher die Wahl des Mainboards über Wohl und Wehe eines PCs entscheiden – erwähnt sei hier die »legendäre« Kombination AMD K5 und Via-Chipsatz – so gestaltet sich heute die Auswahl des passenden Boards weitaus gefahrloser. Sowohl technischer Standard als auch Qualitätsniveau liegen allgemein recht hoch, echte Gurken erwischt man kaum mehr. Nur bei einer völlig frischen Plattform wartet man besser erst mal ein paar Bios-Revisionen ab, bis das Hightech-Board den nötigen Reifegrad erreicht hat.

Michael Galuschka

INHALT

Technik-Ratgeber	S. 130
Übersicht: Mainboard-Plattformen	S. 132
Kauftipps **Intel-Mainboards**	S. 133
Kauftipps **AMD-Mainboards**	S. 134
Mainboard-Spezialisten	S. 135

MAINBOARD-CHECKLISTE

Moderne Technik-Features und eine praxistaugliche Ausstattung sind **die wichtigsten Punkte beim Mainboard-Kauf**: Wir sagen Ihnen, worauf Sie bei der Auswahl des passenden Modells achten müssen.

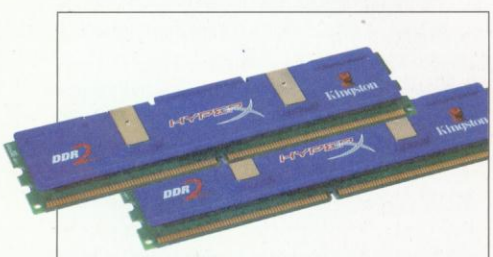
Unabhängig von speziellen Kauftipps gibt es einige grundsätzliche Dinge, auf die man beim Mainboard-Kauf achten sollte. Und auch einige, auf die man nicht zu achten braucht: Nicht jedes erst mal toll klingende Feature bringt Ihnen in der Praxis wirklichen Nutzen oder gar Mehrwert ein. Doch nicht nur Ausstattung und Technik sind wichtig, auch beim Layout der Platine selbst lauern einige gern übersehene Stolperfallen.

LEISTUNG UND TECHNIK

DDR2-Speicher

Mit großem Getöse führte Intel bei seinem Sockel 775 den DDR2-Speicher in den Markt ein. Diese superschnelle RAM-Art setzt gegenüber dem üblichen DDR1-Typ vor allem auf flottere Taktraten: Statt 333 oder 400 MHz sind es schon beim Basismodell 533 MHz. Nach und nach drängeln zudem 667-MHz-Module auf den Markt, doch fehlen dafür noch die passenden Chipsätze.

Bislang lohnt es sich grundsätzlich nicht, nur wegen DDR2 auf den Sockel 775 umzusteigen. Gegenüber DDR1-Speicher beträgt der Performance-Zuwachs bislang zwischen Null und ein paar wenigen Prozenten. Das liegt daran, dass DDR2-Speicher mit niedrigeren Settings/Timings betrieben werden muss, was den potenziellen Vorteil der höheren Taktrate wieder zunichte macht. Erst mit den 667- und erst recht den künftig auftauchenden 800-MHz-Riegeln wird der DDR2-Speicher seine Vorteile wirklich in die Praxis ummünzen können. Bis dahin bleibt er ein relativ nutzloses Unterfangen, zumal die Preise gegenüber vergleichbaren DDR-RAMs um satte 20 bis 40 Prozent höher liegen.

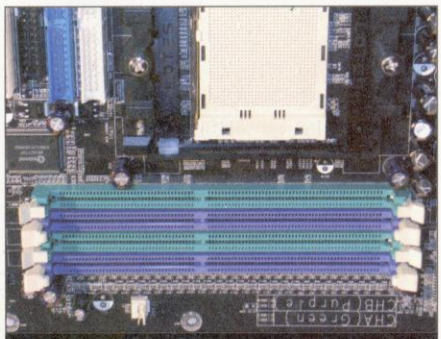


DDR2-Speicher verspricht einiges für die Zukunft, lohnt sich derzeit aber noch nicht.

Dual-Channel

Bei der Dual-Channel-Technik findet der Datenfluss vom System zum Speicher auf zwei Kanälen anstatt wie früher üblich auf nur einem statt. Der Vorteil ist vor allem, dass es seltener zum Datenstau kommt. Beziehungsweise das System zwei Speicheraktionen gleichzeitig ausführen kann – zum Beispiel vom einen RAM-Riegel lesen und auf den anderen schreiben.

Für den Dual-Channel-Betrieb braucht man als Grundvoraussetzungen einen dafür tauglichen Sockel beziehungsweise Chipsatz. Ist der Support vorhanden, müssen auch die Speicherbänke entsprechend ausgeführt sein; meist sind sie zur leichteren Erkennung farblich markiert. Und schließlich braucht man zwei identische Speicherriegel. Oft bieten die RAM-Hersteller spezielle Kits an, mit denen Dual-Channel garantiert problemlos läuft.



Dual-Channel-taugliche Boards erkennt man an den **Farbmarkierungen** der RAM-Bänke.

Bleibt die Frage: Was bringt es in der Praxis? Im Prinzip nicht viel; eine Dual-Channel-Konfiguration erreicht Benchmark-Werte, die im mittleren einstelligen Prozentbereich über denen einer ansonsten gleichen Single-Channel-Konfiguration liegen. Da für Dual-Channel normalerweise kein echter finanzieller Mehraufwand nötig ist, gehört es aber auch nicht zur Sorte sinnloser Marketinggags.

PCI-Express

Intels neuer Schnittstellen-Standard wird bislang (als x16-Variante) hauptsächlich von Grafikkarten genutzt. Eine ausführliche Abhandlung darüber hatten wir bereits in der Ausgabe 11/04 gebracht, deshalb hier nur noch mal eine kurze Zusammenfassung: PCIe bringt für 3D-Spiele leistungsmäßig bislang rein gar nichts, schadet aber auch nicht. Prinzipielle Vorteile wie die bessere Stromversorgung direkt über den Slot existieren durchaus, zudem sind manche Modelle als PCIe-Version merklich billiger als ihre AGP-Pendants.

Neben dem Grafik-Steckplatz finden sich auf aktuellen Mainboards hauptsächlich die superkurzen PCIe-x1-Slots. Dafür sollen künftig Komponenten wie Sound- oder Videoschnittkarten erscheinen. Steht also ein Rechnerneukauf im Bereich Sockel 939/775 an, raten wir wegen der besseren Zukunftsaussichten zu einem PCIe-System.



Bislang können **PCIe-Grafikkarten** keine großen Vorteile gegenüber AGP verbuchen.

64-Bit-Technik



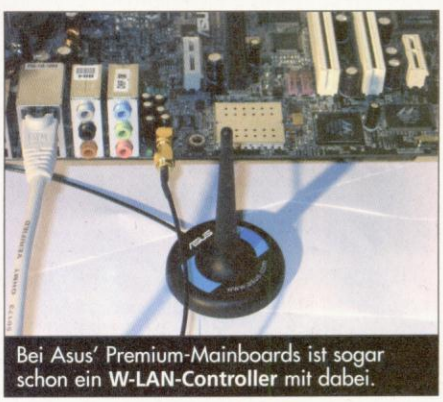
Wie es der Name schon sagt: Seit geraumer Zeit arbeitet AMDs aktuelle Athlon-Generation mit 64 Bit anstatt wie die Konkurrenz mit 32. Mal davon abgesehen, dass AMD mit dem **Athlon 64** an sich ein hervorragender Wurf gelang, bringt es in der Praxis wenig. Als »Hauptschuldiger« muss das bei Spielern übliche Betriebssystem Windows XP genannt werden, das noch nicht im 64-Bit-Zeitalter angekommen ist. Unter einer speziellen Linux-Version hingegen lassen sich die in der Theorie enormen Vorteile einer 64-Bit-Architektur schon hin und wieder nutzen.

DIE AUSSTATTUNG: SINNVOLLES UND SINNLOSES

Warum soll es Mainboards anders gehen als den restlichen PC-Komponenten: Die Erfolgschancen hängen auch von einer möglichst langen Feature-Liste ab. Der Kunde ist beeindruckt und schlägt zu – egal, ob er die Funktionalität des 18. Zusatzchips braucht oder nicht. Lassen Sie sich beim Kauf nicht von der reinen Ausstattungsliste irritieren, sondern machen Sie sich schon vorher Gedanken, was Sie auf jeden Fall gerne an Board hätten.

LAN/Netzwerk

Es gibt, gerade als Spieler, wohl kaum jemanden, der freiwillig auf einen DSL-Zugang ins Internet verzichtet. Und wer noch keinen hat, nimmt es sich zumindest für die nächste Zeit vor. Da kommen die aktuellen Mainboards gerade recht: Selbst fast jedes Billigmodell hat entweder über den Chipsatz oder einen zusätzlichen Baustein LAN-/Netzwerktauglichkeit on Board. Das spart bares Geld, dementsprechend gehören externe Netzwerkkarten zu einer langsam aussterbenden Gattung.

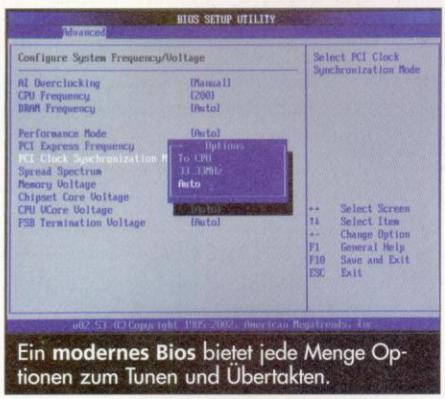


Bei Asus' Premium-Mainboards ist sogar schon ein **W-LAN-Controller** mit dabei.

Ob 100 MBit oder gar 1,0 Gigabit ist für den DSL-Internetzugang oder ein kleines Netzwerk völlig egal; die Bandbreite reicht auf jeden Fall aus. Nur wer wirklich mehrere Rechner per Hub/Switch zusammenhängen will, sollte nach einer hochwertigen Gigabit-Lösung Ausschau halten.

Luxus-Bios

Zu einem teuren Edel-Mainboard gehört heutzutage fast zwangsweise ein ausuferndes Bios, an dem vor allem Tuning-Freaks und passionierte Übertakter ihre Freude haben. Etwas Fachkenntnis vorausgesetzt, gibt es daran auch wenig auszusetzen. Das Overclocking funktioniert meist relativ zuverlässig



Ein **modernes Bios** bietet jede Menge Optionen zum Tunen und Übertakten.

und zögert den fälligen Neukauf schnellerer Komponenten etwas hinaus. Wer sein System hingegen im Urzustand belassen will, braucht auf das Bios keinen besonderen Wert zu legen, zumal sich an der Benutzerfreundlichkeit speziell für Laien in den letzten Jahren wenig getan hat.

S-ATA-Controller

S-ATA-Anschlüsse findet man inzwischen ebenfalls bei fast jeder Hauptplatine. Und das zu Recht: Zum einen steigern sie die Festplatten-Performance, zum anderen halten sie die IDE-Ports für die restlichen Laufwerke frei. Die sechs oder acht Stück mancher Luxus-Platinen mögen übertrieben sein, mindestens zwei Stück sollten es aber schon sein.

RAID-Controller

Immer mehr hochwertige Spielerechner werden mit sündhaft teuren RAID-Systemen angeboten. Darunter versteht man im Prinzip den Parallelbetrieb zweier Festplatten. RAID gibt es in diversen Versionen, unterteilt in Level, wobei 0 und 1 die gebräuchlichsten sind: RAID Level 1 dient vor allem der Sicherheit, indem es Daten doppelt speichert. Level 0 ist hingegen Performance-orientiert: Es speichert Daten in so genannten Stripes abwechselnd auf die beiden Platten.

Großer Nachteil von RAID 0: Geht auch nur ein Laufwerk kaputt, sind sämtliche Daten unrettbar verloren. Da Spiele von einem RAID 0 wenig bis gar nicht profitieren, ist ein solcher Controller auf einem Mainboard in der Regel verzichtbar.

USB 2.0

USB 2.0 wartete gegenüber der Vorgänger-Technik USB 1.0/1.1 mit frappant gestiegenen Übertragungsdaten auf. Peripherie wie MP3-Player, Speichersticks oder externe Festplatten profitieren enorm vom seit ungefähr drei Jahren etablierten 2.0-Standard. Da er zudem abwärtskompatibel ist, fällt die Feststellung leicht: Ein modernes Board kann gar nicht genug USB-2.0-Buchsen haben.

Firewire

Schon vor USB 2.0 hatte sich Firewire (auch IEEE 1394 genannt) als Highspeed-Standard für den Anschluss externer Geräte etabliert. Die theoretischen Daten entsprachen bislang in etwa dem Konkurrenten (400 gegenüber 480 MBit/s). Die noch relativ neue Version 1394b verdoppelt den Datendurchsatz auf 800 MBit/s. Ein weiterer Vorteil von Firewire ist die integrierte Stromversorgung: Sie beträgt mit bis zu 1,5 Ampere das Dreifache gegenüber USB 2.0. Firewire wird hauptsächlich im Bereich externer Festplatten und Videoperipherie benutzt. Ansonsten kommt man auch ganz gut ohne aus, zumal Firewire-Controller die Kosten für ein Mainboard doch spürbar in die Höhe treiben.

Sound

Früher nur auf speziellen Modellvarianten zuhause, kommt heutzutage fast kein Mainboard mehr ohne integriertem Sound daher. Die Qualität reicht dabei vom simpelsten AC97-Codec bis hin zu brauchbaren 8-Kanal-Bausteinen. Für den Anfang oder zur Überbrückung reicht das; an die Qualität hochwertiger Zusatzlösungen wie etwa einer **Creative Audigy 2 ZS** kommen sie aber bei weitem nicht heran. Zudem läuft die Soundberechnung in Software ab, was zu einer höheren Prozessorauslastung führt. Für ambitionierte Spieler sollte Onboard-Sound deshalb nicht mehr als eine Notlösung sein.

Onboard-Grafik

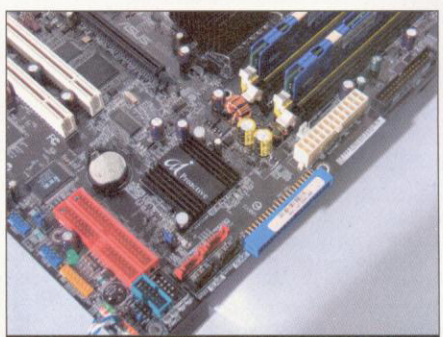
Egal ob Intel, Via, SiS, Nvidia oder neuerdings Ati: Jeder Chipsatz-Hersteller bietet auch Varianten mit integrierter Grafik an. Über die müssen wir aber gar nicht groß diskutieren – für Spieler fällt bislang keine dieser Lösungen auch nur halbwegs akzeptabel aus.

PLATZFRAGE

Ein Mainboard mag noch so gut sein: Wenn es in bei Platzierung und Dimensionierung seiner Komponenten patzt, kann das ein K.O.-Kriterium sein.

Positionierung der Anschlüsse

Achten Sie also vor dem Kauf darauf, wo bei Ihren Wunschkandidaten die Anschlüsse für Festplatten (IDE und/oder S-ATA), Floppy und sonstige Laufwerke platziert sind. Es kommt schnell vor, dass die Laufwerkskabel schlicht zu kurz sind, um etwa ein weit oben in einem Bigtower sitzendes DVD-Laufwerk mit einem ungünstig platzierten IDE-Anschluss zu verbinden. Auch der Haupt-Stromanschluss wird von den Board-Entwicklern gerne wild verteilt. Selbst wenn das Kabel vom Netzteil von der Länge her reicht: meist ist es relativ dick und unflexibel und steht so schnell im Weg oder unterbricht den reibungslosen Luftstrom der Gehäusekühlung.


Schlecht: Alle **IDE-/S-ATA-Anschlüsse** sind in der unteren Hälfte des Boards platziert.


Manch **extradicke 3D-Karte** macht selbst bei theoretisch ausreichendem Abstand zum ersten PCI-Slot (oben) diesen unbenutzbar.

Freiheit für die Lüfter!

Gewaltige Kühler-Konstruktionen sind in. Die meisten Mainboard-Modelle tragen inzwischen dem Trend Rechnung und halten großzügig den Platz rund um den Prozessor-Sockel frei von störenden Bauteilen. Dennoch kann es immer wieder mal vorkommen, dass ein Kondensator einem ausschweifenden Kühlkörper in die Quere kommt. Ähnliches gilt für den Grafikkarten-Steckplatz, wenngleich dieses Manko nur noch höchstselten vorkommt.

Pseudo-PCI-Slots

Grafikkarten werden immer dicker. Inzwischen gibt es etliche, die selbst die doppelte Bauhöhe überschreiten. Da lohnt es sich, beim Mainboard-Layout auf den Abstand zwischen AGP/PCIe-Slot und dem darunter liegenden Steckplatz zu achten. Ist er zu gering, geht schnell einer der Slots verloren, zumal man auch dem Grafikkarten-Lüfter ein wenig Platz zum effektiven Arbeiten gönnen sollte. Gerade bei Barebones ist dieser Punkt nicht zu unterschätzen.

Breites Brett

Auch das Mainboard selbst kann die falschen Dimensionen haben. Viele Mini- und Miditower haben in die Tiefe recht wenig Platz. Selbst wenn die Platine noch gerade so ins Gehäuse passt, kommt sie mitunter benachbarten Komponenten gefährlich nahe oder stößt sogar daran an. Die Folgen können von schlichten Platzproblemen über ein verwundenes Board bis hin zu einem Kurzschluss reichen. Achten Sie darauf, dass die Größe von Gehäuse und Platine gut miteinander harmoniert.

Michael Galuschka



DARAUF KÖNNEN SIE BAUEN

Fünf Mainboard-Plattformen für Desktop-Computer gibt es derzeit. Und alle sind sie für den Spieler auf ihre ganz eigene Art interessant. Wir sorgen für Klarheit: Unsere Aufstellung zeigt, welche wofür was taugt.

Muss es bei einem Mainboard unbedingt das Neueste sein? Taugen nur **Sockel 775** (Pentium 4) und **Sockel 939** (Athlon 64) wirklich was? Oder sind auch die Vorgänger noch auf der Höhe der Zeit? Wir haben die fünf aktuellen Mainboard-Plattformen für Sie zusammengefasst. Auf den Workstation/Server-Markt zielende Plattformen (**Sockel 603/604, Sockel 940**) haben wir außen vor gelassen.

Sockel A (462)

Lange Zeit war der **Sockel A** AMDs Erfolgsplattform. Von den moderneren Sockel-Kollegen 754 und 939 wird er langsam aufs Altenteil gedrängt, und CPU-technisch ist bei 3,2 GHz Schluss. Als Ausgangsbasis für einen billigen, voll spieletauglichen Rechner ohne künftige Aufrüstgedanken ist der Sockel A aber immer noch attraktiv. Empfehlenswerte Chipsätze für diese Plattform gibt es vier: Von Via den **KT600** und den **KT880**, von Nvidia den **Nforce2 400** sowie **Nforce2 Ultra 400**. Der Unterschied: **KT600** und **Nforce2** (ohne Ultra) unterstützen keine Dual-Channel-Konfiguration.

Preis/Leistung	gut – sehr gut
Aufrüstbarkeit/Zukunftssicherheit	mangelhaft
Einschätzung	bedingt empfehlenswert

Sockel 478

Intels erste P4-Plattform dürfte immer noch die meistverbreitete sein. Allerdings zeigt Intel wenig Interesse daran, den 478er konkurrenzfähig zu halten. Neue Prozessoren bringt man nur noch als **Celeron**. Zwar reichen die maximal 3,4 GHz des schnellsten **Pentium 4** für ein aktuelles System locker aus, eine besonders gute Zukunftsperspektive bietet ein S478-System aber nicht mehr.

Auch budgetmäßig kann sich der Sockel nur begrenzt profilieren. Mainboards gibt es in allen Preisklassen ab 30 Euro, die Prozessoren sind aber kaum günstiger als ihre S775-Pendants. Als Chipsätze bieten Intels **i875P** und **i865PE** hervorragende Performance und eine komplette Feature-Liste. Preisgünstige Alternativen kommen von Via (**PT880**, etwas langsam) und SiS (**655FX/TX, 648FX**).

Preis/Leistung	befriedigend
Aufrüstbarkeit/Zukunftssicherheit	ausreichend
Einschätzung	bedingt empfehlenswert

Sockel 754

AMDs **Sockel 754** wird nach und nach vom **Sockel 939** abgelöst. Noch zeigt er sich aber voll konkurrenzfähig: Das Fehlen von PCIe und Dual-Channel-Support ist zu verschmerzen, die verfügbaren Prozessoren reichen immerhin bis 3,7 GHz. Und ausgereifte Chipsätze gibt in Hülle und Fülle. Die gebräuchlichsten sind dabei der Nvidia **Nforce3** (achten Sie hier auf die schnellere »250«-Version) und der Via **KT880/880 Pro**. Zu Mainboards mit diesen Chipsätzen kann man in der Regel bedenkenlos greifen; selbst Luxusmodelle liegen selten über 100 Euro. Als Geheimtipp fungiert der SiS **755**, der sehr schnell und gleichzeitig billig ist.

Preis/Leistung	sehr gut
Aufrüstbarkeit/Zukunftssicherheit	befriedigend
Einschätzung	empfehlenswert

Sockel 939

Gemächlich startete AMDs aktueller **Sockel 939** seine Laufbahn. Zwar gab es mit Nvidia **Nforce3**, Via **K8T800 Pro** und SiS **755FX** vom Start weg drei Chipsätze zur Auswahl, die Boards waren schnell, zuverlässig und gut ausgestattet. Mit technischen Innovationen konnten hingegen keiner der Chipsätze glänzen. Erst mit dem Nvidia **Nforce4** folgte der Umstieg auf die zukunftsträchtige PCIe-Schnittstelle. Zusätzlich erweckte Nvidia damit die SLI-Technik wieder zum Leben. Mit dem Via **K8T890** und dem Ati **RS/RX480** folgten kürzlich weitere PCIe-Chipsätze. Auf DDR2 verzichtet AMD weiterhin, was aber sicher kein Fehler ist.

Alles in allem präsentiert sich der **Sockel 939** als uneingeschränkt empfehlenswerte Spielplattform. Wer nicht aus Prinzip nur Intel kauft, wird mit dem S939 aus Spielersicht am besten bedient.

Preis/Leistung	sehr gut
Aufrüstbarkeit/Zukunftssicherheit	gut
Einschätzung	sehr empfehlenswert

Sockel 775

Der **Sockel 775** ist die aktuelle, noch relativ neue P4-Hauptplattform. Im Vergleich zum **S478** krempelte Intel die Technik gehörig um. Das fängt beim Sockel selbst an: Die empfindlichen Pins sind jetzt dort integriert. Außerdem führte Intel mit dem **S775** den neuen Steckplatz-Standard PCIe ein.

An für Spieler interessanten Chipsätzen sind vor allem Intels **915P** und **925X** zu nennen, die sich hauptsächlich in ihrer Funktionalität unterscheiden. Von Via und Nvidia folgen demnächst weitere attraktive Bausteine. Mit dem Via **PT880** Pro kann ein Mainboard mit AGP- und PCIe-Slot gleichzeitig bestückt werden, und die **S775**-Version des **Nforce4** beherrscht auch die SLI-Technik.

In Sachen Innovation streicht der **Sockel 775** die volle Punktzahl ein. PCIe-Grafik und DDR2-Speicher machen einen Rechner aber kaum schneller. Als reiner Spiele-PC ist ein **S775**-System einem gleich teuren **S939**-Modell minimal unterlegen.

Preis/Leistung	gut – befriedigend
Aufrüstbarkeit/Zukunftssicherheit	sehr gut
Einschätzung	empfehlenswert

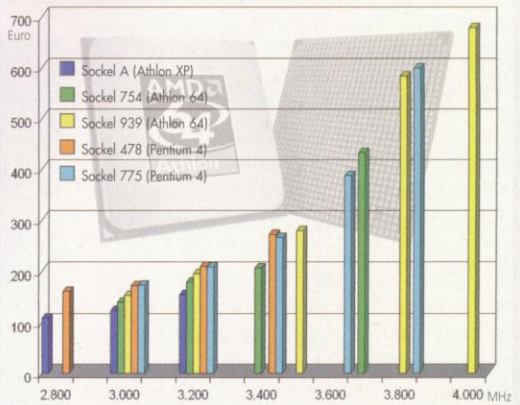
Michael Galuschka

ATHLON 64 ODER PENTIUM 4?

Welcher ist besser? Der Klassiker unter den Prozessor-Fragen ist aktuell wie eh und je. Grundsätzlich bietet sowohl AMDs als auch Intels Modellpalette derzeit Leistung im Überfluss bei vertretbaren Preisen. Bei Spielen hat der Athlon 64 minimal die Leistungs-Nase vorn. Der Pentium 4 rechnet dafür dank seiner Hyperthreading-Technik bei Anwendungen wie Mpeg-Encodierung deutlich schneller.

Preislich nehmen sich die Kontrahenten wenig; im Schnitt sind AMD-Prozessoren einen Tick günstiger zu haben. Ein 3,0-GHz-Prozessor kostet je nach Sockel rund 150 bis 170 Euro. Viel mehr braucht man aktuell auch nicht. Oberhalb der 3,4 GHz folgt der so genannte Preisknick: Für ein paar Megahertz mehr wird es dann gleich richtig teuer.

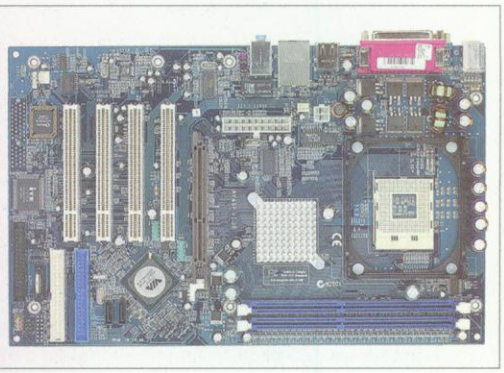
Preistabelle: Aktuelle Prozessoren



INTEL-TIPPS

Nur vom Feinsten: Mit diesen Pentium-4-Platinen **zwischen 50 und 200 Euro** können Sie nichts falsch machen.

SOCKEL 478: SHUTTLE AV49 PN

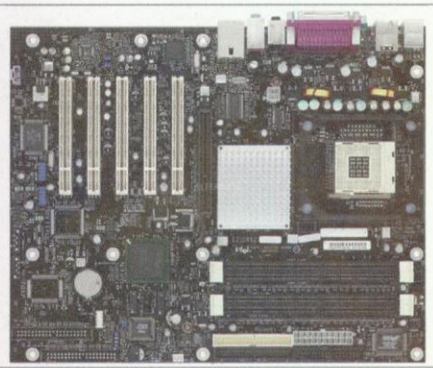


In edlem Blau erstrahlt das **Shuttle AV49 PN** und lässt erst gar nicht den Verdacht aufkommen, dass es schon für unter 30 Euro zu haben ist. Möglich macht dies ein billiger Via-Chipsatz namens **PT800**, der unter anderem auf Dual-Channel-Unterstützung verzichten muss und deshalb einem Intel **875P**- oder **865PE** in Sachen Leistung dezent hinterherhinkt. Auch die neueren Prescott-**Pentium 4** und **Celeron D** werden nicht unterstützt.

Angesichts des Preises kann man das aber verschmerzen, zumal sich Shuttle ansonsten nicht lumpen lässt: Die aufgeräumt layoutete Platine kann auf einen AC97-Soundchip, zwei S-ATA-Anschlüsse samt RAID-Funktionalität, vier USB-2.0-Buchsen sowie einen Netzwerk-Controller mit 100 MBit Bandbreite verweisen. In Sachen-Preis-Leistungs-Verhältnis gehört das **AV49PN** damit zu den eindeutig besten seiner Zunft – für einen Budgetrechner die ideale Ausgangsbasis.

Name	Shuttle AV49 PN
ca. Preis	30 Euro

SOCKEL 478: INTEL D865PERL

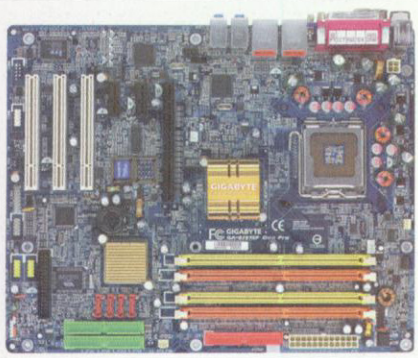


Bis vor wenigen Jahren hatten Intel-Mainboards ein ähnliches Image wie gehäkelte Klopapierrollen auf der Hutablage: spießig, langweilig, irgendwie geschmacklos. Doch die Zeiten ändern sich, und in unserer Empfehlungsliste taucht mit dem D865PERL auf einmal ein Intel-Board auf.

Von früherer Behäbigkeit keine Spur mehr – die hochwertigen Komponenten sind vornehmlich auf Leistung optimiert; die D865-Modelle gewannen schon so manchen Benchmark-Vergleich. Selbst zu Übertaktungsmöglichkeiten im Bios ließ sich Intel hinreißen. Weitere Pluspunkte sind das äußerst durchdachte Layout sowie eine ordentliche Ausstattung. Nur mit der LAN-/Netzwerkfunktionalität knausert Intel etwas: Einen (hochwertigern) 100-MBit-Controller gibt's erst in der gut 30 Euro teureren **PERLK**-Version, ein 1,0-Gigabit-Baustein kostet noch mal 10 Euro extra. Viel Holz für ein zugegebenermaßen tolles Sockel-478-Brett.

Name	Intel D865PERL
ca. Preis	80 Euro

SOCKEL 775: GIGABYTE GA-8I915P DUO

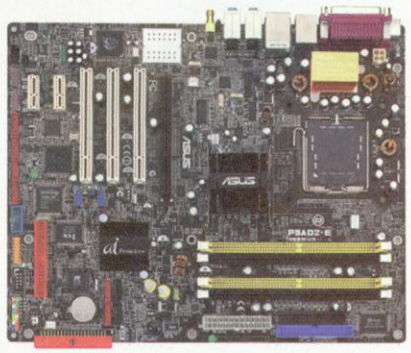


Gigabytes Mainboards sind nicht nur qualitativ gut, zu den Firmenstärken gehört auch eine fein abgestimmte Modellpalette. Das **GA-8I915P Duo** richtet sich dabei an diejenigen, die eine moderne Platine mit 915P-Chipsatz für unter 100 Euro möchten. Das Ergebnis ist eine schnörkellose Konstruktion ohne überflüssigen Schnickschnack.

Dabei ist die Ausstattung nicht nur reichhaltig, sondern setzt sogar einige kleine Highlights. So befinden sich neben den üblichen Speicherbänken für DDR2-RAM auch noch zwei für klassische DDR1-Module. Damit können etwa Umsteiger von anderen Sockeln ihren Speicher weiter benutzen, ohne unsinnig Geld für teure, aber kaum schnellere DDR2-Riegel ausgeben zu müssen. Ein Gigabit-Ethernet-Chip fürs Netzwerk, ein HD-Audio-Baustein und insgesamt sieben Laufwerksanschlüsse (4x S-ATA, 3x IDE) vervollständigen ein Paket, mit dem besonders Spieler glücklich werden dürften.

Name	Gigabyte GS-81915P Duo
ca. Preis	90 Euro

SOCKEL 775: ASUS P5AD2-E PREMIUM



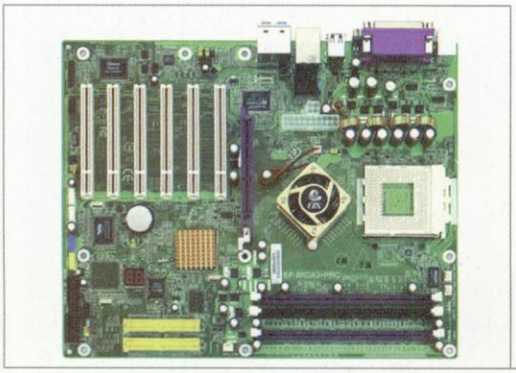
Landauf, landab ist sich die Fachwelt einig: In Sachen S775-Mainboard geht nichts über das **P5AD2-E Premium**. In dieses weit über 200 Euro teure Prachtstück steckt Asus so ziemlich alles, was im Mainboardbau derzeit als hip gilt. Bis zu 14 Festplatten lassen sich maximal anschließen, davon acht als S-ATA; diverse RAID-Konfigurationen dürfen natürlich auch nicht fehlen. Dazu kommen Firewire-Controller, HD-Audio, gleich zwei Gigabit-LAN-Anschlüsse, und sogar fürs W-Lan bringt das P5GD2-E Premium alles mit.

Kein Wunder, dass das Board nicht nur mit Chips gespickt ist, sondern auch zig Anschluss-übersäte Slotbleche in der Packung liegen. Doch das Brett ist auch noch sauschnell: Der **925XE**-Chipsatz in Verbindung mit luxuriösen Übertaktungsoptionen garantiert jederzeit optimale Performance. Mit einer minimal schlechteren Ausstattung gibt's das Ganze als **P5GD2 Premium** auch 50 Euro billiger.

Name	Asus P5AD2-E Premium
ca. Preis	230 Euro

ATHLON-TIPPS

Empfehlenswerte Athlon-Boards für die Sockel A, 754 und 939 von **40 bis 160 Euro**.

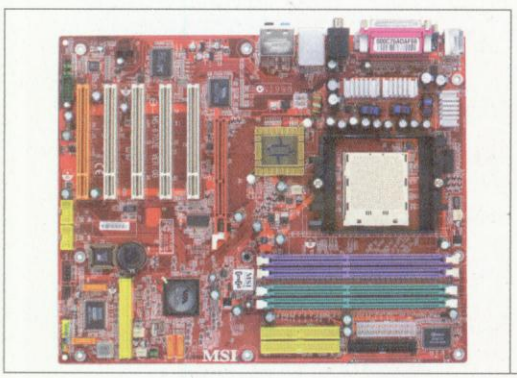


SOCKEL A: EPOX EP-8RDA3+ PRO

Das **Epox EP-8RDA3+ Pro** steht stellvertretend für eine ganze Reihe exzellenter, ausgereifter Sockel-A-Boards. Seine Merkmale gelten in sehr ähnlicher Form auch für die Spitzenmodelle von Abit, Asus, Gigabyte und MSI: **Nforce2 Ultra 400**-Chipsatz mit ausgezeichneter Performance, üppige Ausstattung, ausreichende Übertakt-Optionen und ein Preis von unter 100 Euro. Zusammen mit einem **Athlon XP 3000+** ist dieses gerade mal 200 Euro teure Gespann eine ausgezeichnete Kombination für einen günstigen und doch schnellen Rechner.

Unser Budget-Tipp: Ebenfalls auf den schnellen **Nforce2 Ultra 400** setzt das nicht mal halb so teure **Elitegroup N2U400A**. Für rund 40 Euro ist dafür an Ausstattung nur das Nötigste dabei, was man dem etwas nackig wirkenden Board auch sofort ansieht. Zudem muss man wegen der stark eingeschränkten Bios-Optionen auf jegliche Overclocking-Ambitionen verzichten.

Name	Epox EP-8RDA3+ Pro
ca. Preis	90 Euro

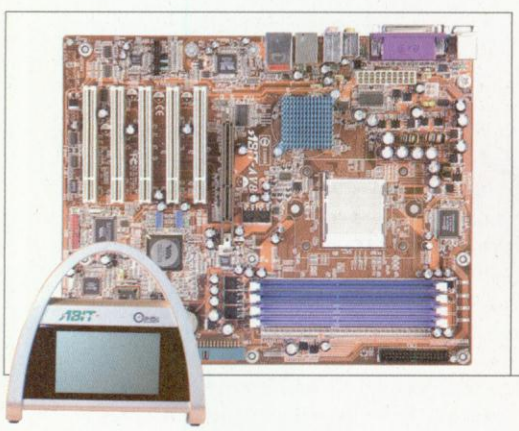


SOCKEL 754: MSI K8T NEO-FSR

Während beim Sockel A nichts über Nividias **Nforce2**-Chipsatz geht, erwächst ihm auf der Sockel-754-Plattform mit dem **Via K8T800** ein ernsthafter Konkurrent. Zu seinen Vorzügen gehört bei ähnlicher Funktionalität und fast gleichwertiger Performance ein niedrigerer Preis. So bietet das **MSI K8T Neo-FSR** schon für rund 70 Euro eine umfassende und pfiffige Ausstattung.

Ein Clou dieses Boards ist die Verbindung aus AMDs Cool'n'Quiet-Technologie und dem MSI-eigenen »CoreCell«-Chip. Erstere fährt bei einer Unterforderung des Prozessors dessen Taktrate in 200-MHz-Schritten nach unten, wofür speziell der Kühler sehr dankbar ist. Der CoreCell wiederum macht genau das Gegenteil: Wird das System von einer Anwendung stark beansprucht, übertaktet er es automatisch dynamisch um einen fest vorgegebenen Wert. Alles in allem gehört das **K8T Neo-FSR** nicht umsonst zu MSIs absoluten Erfolgsmodellen.

Name	MSI K8T Neo-FSR
ca. Preis	70 Euro

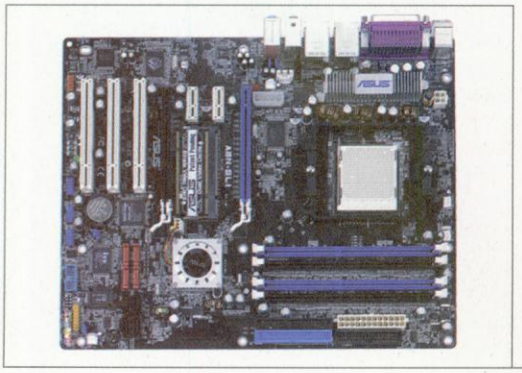


SOCKEL 939: ABIT AV8 1.5 THIRD EYE

Das **Abit AV8** hat das dritte Auge. Dahinter versteckt sich ein in Sichtweite aufzustellendes, Guru-Clock genanntes LCD-Display, mit dessen Hilfe man bequem diverse System- und Temperatureinstellungen überwachen und Overclocking-Einstellungen kontrollieren kann. Keine Frage, dass Asus dazu sein übliches, übertaktfreundliches Bios bereithält.

Ansonsten gibt sich das **AV8 1.5** grundsolide. Als Chipsatz hält ein **Via K8T800 Pro** her, der Grafiksteckplatz ist daher noch ein »alter« AGP-Port. Die Ausstattung ist nicht überragend, die Komponenten sind dafür von ausgewählter Qualität. Die 1.5 im Titel soll darauf hinweisen, dass dieses Board im Gegensatz zum normalen **AV8** auch mit der neuesten Athlon-64-Variante **Winchester** bestens klar kommt. Zum relativ günstigen Preis von rund 115 Euro bietet das **Abit AV8 1.5 Third Eye** also jede Menge und eignet sich mit seiner Guru-Clock vor allem für Kontroll-Freaks und Spielkinder.

Name	Abit AV8 1.5 Third Eye
ca. Preis	115 Euro



SOCKEL 939: ASUS A8N-SLI DELUXE

Das Schlechte vorneweg: Der Chipsatzlüfter ist recht laut. Ansonsten ist das **A8N-SLI Deluxe** von Asus zu Recht das bislang bekannteste SLI-Board für den Betrieb zweier Nvidia-Grafikkarten gleichzeitig. Zur bewährten Asus-Qualität gesellt sich ein durchdachtes Layout wie etwa die sehr weit auseinander liegenden PCIe-Slots, wodurch auch wuchtige 3D-Brummer genügend Platz haben.

Wie immer umfasst die Ausstattung bei der »Deluxe«-Variante alles, was im Mainboard-Bau derzeit zum guten Ton gehört: Firewire, Gigabit-LAN, RAID-Controller und genügend S-ATA-Schnittstellen. Typisch für Asus ist auch die Unmenge an Kabeln, Adaptern und Slotblenden, um diverse Zusatzanschlüsse nach außen zu führen. In Anbetracht des Gebotenen sind die verlangten 160 Euro mehr als angemessen; allerdings haben die beiden großen Konkurrenten Gigabyte und MSI ähnlich hochwertige SLI-Platinen im Angebot.

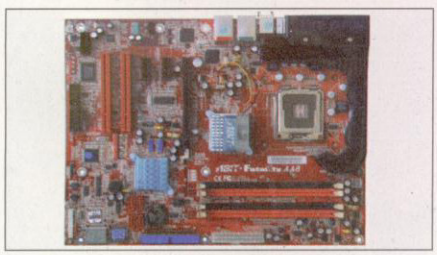
Name	Asus A8N-SLI Deluxe
ca. Preis	160 Euro

DIE SPEZIALISTEN KOMMEN

Ob doppelter Sockel oder doppelter Anwender – im riesigen Angebot an Mainboards finden sich etliche **wirklich originelle Varianten**. Hier finden Sie fünf besonders interessante Vertreter.

Unsere Einkaufstipps haben es gezeigt: Einfach nur gute oder prall ausgestattete Mainboards gibt es wirklich genug. Wenn Sie trotzdem nicht fündig wurden, haben Sie eventuell einen ganz besonderen Einsatzzweck für Ihre Wunsch-Platine im Sinn. Auch hier können wir helfen: Die folgenden fünf Kandidaten sind echte Spezialisten.

Abit Fatal1ty AA8XE

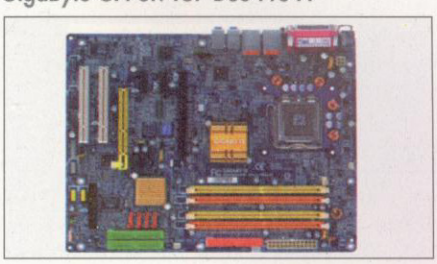


Speziell an die Zielgruppe der Overclocker, LAN-Profis und Case-Modder richtet sich das **Fatal1ty AA8XE**. Den l33t-Namen lieh sich Abit von einem der bekanntesten eSportler überhaupt, Jonathan »Fatal1ty« Wendel. Der soll künftig für eine ganze Reihe von hochwertigen Mainboards stehen. Damit will Abit auch seinen exzellenten Ruf restaurieren: Früher absolute Lieblingsmarke von Übertaktern und Leistungsfetischisten, konnte sich Abit in den letzten Jahren nur noch begrenzt profilieren.

Deshalb packte man nur die feinsten Komponenten auf das Board: Etwa Intels 925XE-Chipsatz sowie allerlei Chips für S-ATA, Firewire, Gigabit-LAN und massig USB-Anschlüsse. Dazu kommen fünf Aktivkühler für Northbridge, Spannungswandler und Speicher, was zusammen mit dem üppigen Bios und allerlei Tools eine exzellente Übertaktbarkeit garantieren soll. Für die standesgemäße Show sorgen etliche LEDs an der Platinen-Unterseite: Da läuft selbst der kühlste Rechner rot an.

Name	Abit Fatal1ty AA8XE
ca. Preis	220 Euro
Einsatzzweck	für Profispieler und Extrem-Übertakter

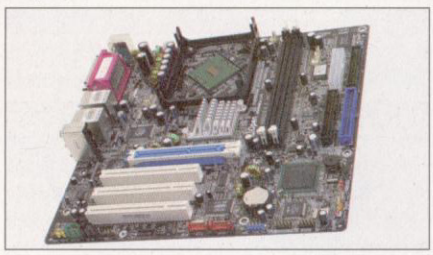
GigaByte GA-8I915P Duo Pro-A



Gigabyte ist derzeit besonders umtriebig, wenn es um spezielle Mainboard-Lösungen für den Sockel 775 geht. Ein Beispiel ist das rund 130 Euro teure **GA-8I915P Duo Pro-A**. Auch hier wird doppelt gemoppelt: Das Mainboard weist für Grafikkarten sowohl einen PCIe- als auch AGP-Steckplatz auf. Dabei handelt es sich natürlich um keine SLI-Konstruktion; die beiden Slots sind nicht gleichzeitig nutzbar.,Unserer Meinung nach macht der doppelte Port durchaus Sinn. Im Gegensatz zu Asrocks zweifachem CPU-Sockel ist das **GA-8I915P Duo Pro-A** für die viel beschworenen Aufrüster tatsächlich eine runde Sache. So kann man etwa seine noch gute AGP-Karte erst mal weiter behalten und das restliche System aufrüsten.

Name	GigaByte GA-8I915P Duo Pro-A
ca. Preis	130 Euro
Einsatzzweck	für Aufrüster mit AGP-Grafikkarte

AOpen i855GMEm-LFS

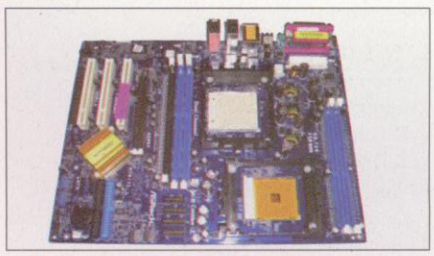


Selbst wenn die Geschwindigkeit nicht das oberste Kriterium darstellt, sind die Billig-CPUs **Celeron** und **Sempron** nicht immer eine gute Wahl. Sie fressen viel Strom, werden sehr warm und benötigen dadurch recht laute Lüfter. Da kommen die Notebook-Pentiums auf Sockel-479M-Basis mit Codenamen **Dothan** gerade recht: Die arbeiten ausreichend schnell, passen ansonsten aber ihre Power und damit auch den Stromverbrauch der gerade anstehenden Belastung an.

Für leise Barebones und Wohnzimmer-PCs sind die **Pentium M** also ideale Prozessoren. Das dachte sich auch AOpen und entwickelte mit dem **i855GMEm-LFS** ein Mainboard, mit dem man die Laptop-CPUs in einen »ausgewachsenen« Rechner stecken kann. Die Platine im Micro-ATX-Format ist mit knapp 200 Euro zwar nicht billig, dafür aber auch komplett ausgestattet. Praktisch: Auch ein besonders leiser Lüfter purzelt aus der Packung.

Name	AOpen i855GMEm-LFS
ca. Preis	180 Euro
Einsatzzweck	für Strom sparende, besonders leise PCs

Asrock P4 Combo/K8 Combo-Z

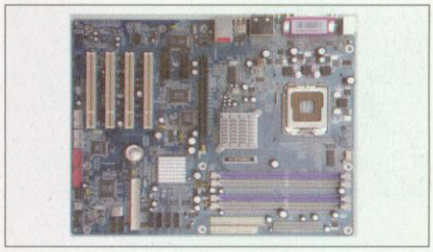


Normalerweise ist Asrock für biedere und dabei supergünstige Mainboard-Alternativen bekannt. Unter den Namen **P4 Combo** und **K8 Combo-Z** haben die Billigheimer aber auch zwei richtige Exoten im Angebot. Beide Boards weisen ein Dual-Sockel-Layout auf. Beim Intel-Board **P4 Combo** sind es der 478 und 775, bei der AMD-Variante **K8 Combo-Z** der 754 und 939. Gleichzeitig können die beiden CPU-Slots allerdings nicht benutzt werden.

Damit sollen sich die Modelle besonders für Aufrüster und diejenigen eigenen, die möglichst lange das gleiche Board einsetzen wollen. So schön sich das in der Theorie anhört, bleibt in der Praxis die Frage nach dem Sinn: Hat man bereits ein Sockel-478/754-System, kann man gleich beim bisherigen Mainboard bleiben oder direkt auf S775/939 aufrüsten. Ist der bisherige Rechner noch älter, muss man eh umsteigen und sollte sich dann gezielt für eine Plattform entscheiden können. Fazit: nett gedacht, aber wohl ohne richtige Zielgruppe.

Name	Asrock P4 Combo/K8 Combo-Z
ca. Preis	55/70 Euro
Einsatzzweck	theoretisch für Auf- und Umsteiger, praktisch für keinen

Jetway 915P-TWIN



Zwei Personen, die einen ganz normalen PC gleichzeitig und unabhängig voneinander benutzen: So phantastisch das klingt, letztendlich braucht es dazu nicht viel mehr als Windows XP und das **915P-TWIN**-Mainboard von Jetway. Dabei handelt es sich um ein leicht modifiziertes, handelsübliches S775-Mainbaord, dessen Clou in der mitgelieferten TWIN-Software liegt. Die erlaubt nämlich, dass zwei unter XP eingeloggte Nutzer tatsächlich gleichzeitig Zugriff auf das System haben. Doppelt vorhandene Hardware (Soundchips, DVD-Laufwerke) kann gezielt einem Nutzer zugeteilt werden.

Für zwei moderne Spiele gleichzeitig reicht die Performance dieser Lösung zwar nicht, aber die Kombination Spiele plus Anwendung soll je nach verwendeter Hardware locker möglich sein. Das 915P ist dabei zwar das neueste, aber beileibe nicht einzige TWIN-Mainboards. Vor allem für den Sockel 478 gibt es eine ganze Reihe von Varianten.

Update: In letzter Minute erfuhren wir, dass Jetway das **915P-TWIN** wieder aus dem Programm nimmt und durch einen Hardware-Dongle ersetzt, mit dem praktisch jedes aktuelle Jetway-Mainboard TWIN-tauglich gemacht wird.

Name	Jetway 915P-TWIN
ca. Preis	noch nicht erhältlich
Einsatzzweck	gleichzeitige Nutzung eines PCs von zwei Personen

Michael Galuschka

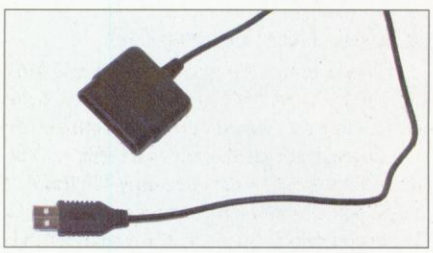
KONSOLENPADS AM PC

Die besten PC-Pads kommen von Sony und heißen Dualshock 2! Kein Witz, allerdings braucht es für den Betrieb am Rechner ein kleines Helferlein: den so genannten Pad-Konverter.

Gamepads gibt es für den PC mehr als genug. Dennoch schielt man neidisch zu den Konsolen rüber: Die kommen serienmäßig mit Kontrollern daher, mit denen es kein PC-Pad aufnehmen kann. Pfiffige Bastler entwickelten Adapter, mit denen die Konsolen-Modelle auch an den USB-Port des Rechners angeschlossen werden können. Inzwischen ist der Pad-Konverter zum Massenartikel avanciert.

Das Prinzip ist immer das Gleiche: Nicht das Joypad wird vom Rechner erkannt, sondern der Adapter selbst. Dank USB kann das Gerät dabei beliebig viele Signale an den PC schicken. So sind Knopfmonster ebenso wenig ein Problem wie zwei Pads gleichzeitig. Da die Adapter nur ein Hilfsmittel sind, verzichten wir auf eine ausführliche Bewertung und geben nur eine Einschätzung ab.

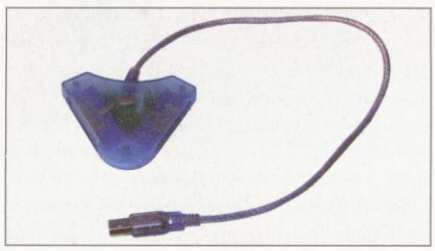
Speedlink PSX2 Gamepad Konverter



Der **PSX2 Konverter** von Speedlink ist auf das Minimum reduziert: Statt einer kleinen Box besteht es aus einem simplen Kabel. Dementsprechend kann auch nur ein Pad angeschlossen werden. Der Treiber kommt auf einer Mini-CD daher, das Konfigurations-Panel entspricht dem des **Pearl C-Enter**. Im Praxistest funktionierte der Adapter ohne Probleme. Spielen Sie grundsätzlich nur alleine am Rechner oder per Internet, ist das Speedlink-Exemplar eine gute und mit rund 13 Euro preisgünstige Wahl.

Modell	PSX2 Gamepad Konverter
Hersteller	Speedlink
ca. Preis	13 Euro
Internet	www.speedlink.de
Einschätzung	empfehlenswert

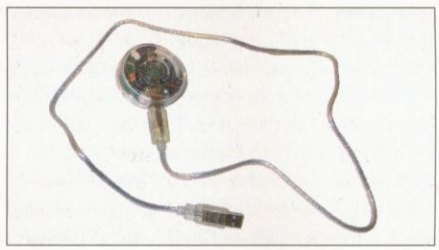
Mayflash Super Dual Box



An die **Super Dual Box** finden gleich zwei PS2-Pads Anschluss – heiße **Pro Evo**- oder **Fifa**-Duelle machen damit vor dem PC endlich genau so viel Spaß wie an der PlayStation 2. Auch dieses Gerät funktioniert einwandfrei. Wie bei allen Doppel-Konvertern muss man allerdings aufpassen, den richtigen Controller zuzuweisen: Windows und somit auch das Spiel benennt beide Pads identisch. Die **Super Dual Box** kostet schlanke 15 Euro und ist bei www.gamefreax.de zu beziehen. Da es sich um typische China-Massenware handelt, bietet Gamefreax zum gleichen Preis immer wieder mal anders benannte, aber fast identische Modelle an.

Modell	Super Dual Box
Hersteller	Mayflash
ca. Preis	15 Euro
Internet	www.gamefreax.de
Einschätzung	sehr empfehlenswert

Mayflash Super Joy Box 13



Die **Super Joy Box 13** kostet ebenfalls 15 Euro, ist ebenfalls von Gamefreax und wird ebenfalls hin und wieder durch ähnliche Modelle ersetzt. Aller-

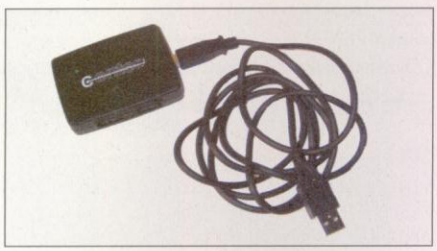
DER PRAXISTEST: AUSGEWÄHLTE GAMEPAD-SPIELE IM KOMPATIBILTÄTS-CHECK

	Playstation2-Pad/Adapter	Xbox-Pad/Adapter	GameCube-Pad/Adapter
Colin McRae Rally 2005	Ok	Analogtrigger werden nicht erkannt, ansonsten ok	Kommt mit den Analogtriggern nicht zurecht, gibt automatisch Gas; quasi unspielbar
FIFA Football 2005	Keine Button-Konfiguration möglich; trotzdem ordentlich spielbar	Keine Button-Konfiguration möglich; trotzdem ordentlich spielbar	Keine Pad-Konfiguration möglich, aktiver Spieler läuft immer nach oben
Flat Out	Ok	Ok	Ok
Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Ok	Analogtrigger werden nicht erkannt, ansonsten ok	Analogtrigger werden nicht erkannt, ansonsten ok
MTX Mototrax	Pad-Konfiguration verschwindet nach ein paar Sekunden von selbst	Adapter wird in der Steuerungs-Konfiguration nicht erkannt	Adapter wird in der Steuerungs-Konfiguration nicht erkannt
Need for Speed Underground 2	Keine Button-Konfiguration möglich; trotzdem ordentlich spielbar	Adapter wird nicht erkannt, automatische Tastenzuweisung funktioniert nicht richtig, gibt automatisch Gas; fast unspielbar	Adapter wird nicht erkannt, automatische Tastenzuweisung funktioniert nicht richtig, gibt automatisch Gas; fast unspielbar
NHL 2005	Keine Button-Konfiguration möglich; trotzdem ordentlich spielbar	Keine vernünftige Button-Konfiguration möglich; trotzdem ordentlich spielbar	Steuerung setzt bisweilen komplett aus; unspielbar
Prince of Persia: Warrior Within	Konfiguration mühsam, ansonsten ok	Konfiguration mühsam, ansonsten ok	Konfiguration mühsam, ansonsten ok
Pro Evolution Soccer 4	Ok	Keine vernünftige Button-Konfiguration möglich; unspielbar	Keine vernünftige Button-Konfiguration möglich; unspielbar
Silent Hill 4	Ok	Keine vernünftige Button-Konfiguration möglich; unspielbar	Keine vernünftige Button-Konfiguration möglich; unspielbar
Tony Hawk's Underground 2	Pad-Konfiguration verschwindet nach ein paar Sekunden von selbst	Adapter wird in der Steuerungs-Konfiguration nicht erkannt	Adapter wird in der Steuerungs-Konfiguration nicht erkannt
Top Spin	Ok	Ok	Ok
Trackmania	Ok	Kommt mit Analogtriggern nicht zurecht; ansonsten ok	Kommt mit Analogtriggern nicht zurecht; ansonsten ok

dings passt an diesen Adapter in Scheibenform nur ein Pad – und zwar eines vom GameCube. Das ist für den PC eine relativ exotische und auf Dauer unbefriedigende Wahl. Im Test arbeitet der Konverter selbst zwar ohne Einschränkungen, die überwiegende Zahl der Spiele kommt jedoch mit einem GC-Pad nicht zurecht: Bei **FIFA Football 2005** etwa läuft der aktive Spieler immer nach oben.

Modell	Super Joy Box 13
Hersteller	Mayflash
ca. Preis	15 Euro
Internet	www.gamefreax.de
Einschätzung	bedingt empfehlenswert

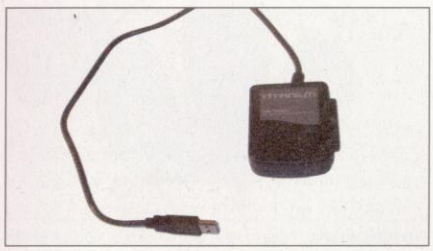
Pearl C-Enter PS2-PC USB-Konverter



Hinter dem kryptischen Namen des Pearl-Modells steckt ein **Smartjoy** 2-Adapter. Smartjoy wurde zu einer Art Synonym für Pad-Adapter, gibt es ihn doch unter den verschiedensten Bezeichnungen und immer wieder leicht variierenden Outfits von etlichen Anbietern. Unser Testmuster funktioniert – auch mit zwei angeschlossenen Controllern – einwandfrei, aber erst im zweiten Anlauf: Ein zwar nagelneues, aber defektes Original-**Dualshock**-Pad zerlegte beim ersten Anlauf nicht nur den C-Enter-Konverter, sondern legte auch den USB-Controller des Rechners lahm.

Modell	PS2-PC USB-Konverter
Hersteller	C-Enter
ca. Preis	20 Euro
Internet	www.pearl.de
Einschätzung	empfehlenswert

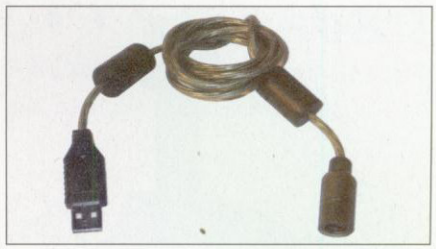
Pearl Titanium S-Joy Converter



Ebenfalls zur großen Familie der Smartjoy-basierenden Adapter gehört der **S-Joy Converter** von Titanium, ebenfalls bei Pearl zu kaufen. Für fünf Euro weniger bietet er aber auch nur einen PS2-Port an. Wie auch sein Pearl-Kollege machte der **S-Joy-Konverter** im Test einmal Probleme: Beim Einstecken des Kabels ging kurzerhand der komplette Rechner aus. Ansonsten funktionierte der Adapter problemlos und lief erwartungsgemäß auch mit den Treibern der anderen Smartjoy-Derivate. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist nur mittelmäßig: Bei Gamefreax gibt's zum gleichen Preis bereits die zwei-Port-Variante, das mindestens genauso gute Speedlink-Modell ist billiger.

Modell	S-Joy-Converter
Hersteller	Titanium
ca. Preis	15 Euro
Internet	www.pearl.de
Einschätzung	empfehlenswert

Pearl TigerGame Xbox-USB-Adapterkabel



Auch der **Xbox-Adapter** von Pearl besteht lediglich aus einem Kabel. Mit Hilfe der Treiber-Disk funktioniert er einwandfrei, auch wenn extrem auf das PS2-Pad angepasste Spiele, etwa **Pro Evo 4**, mit dem anderen Layout eines Xbox-Pads nicht viel anfangen können. So empfiehlt sich dieser günstige Konverter vor allem für bestimmte Genres beziehungsweise für diejenigen, die mit Xbox-Pads prinzipiell am besten zu Recht kommen.

Modell	Xbox-USB-Adapterkabel
Hersteller	TigerGame
ca. Preis	10 Euro
Internet	www.pearl.de
Einschätzung	empfehlenswert

Fazit: Viel Nutzen für wenig Geld

Schon bei zwei oder drei typischen Gamepad-Titeln lohnt sich die Anschaffung eines Adapters. Selbst wenn man noch keinen Konsolen-Controller besitzt, liegen die Gesamtkosten im erträglichen Rahmen. Wir empfehlen dabei eindringlich das PS2-**Dualshock 2**. Deutlich verbesserungswürdig ist die Anpassung der PC-Spiele an die Adapterlösung – speziell bei den Xbox- und Gamecube-Pads.

Michael Galuschka

SONY **DUALSHOCK 2**



Selbst im größten Systemstreit sind sich die Konsoleros einig: Das beste Pad kommt von Sony, ist für die PS2 und heißt Dualshock 2. Zwar stimmen auch Materialqualität und Verarbeitung, doch das eigentlich faszinierende ist die überragende Ergonomie – und das ganz ohne Griffmulden, Gummi-Ummantelungen und bemüht originelles Design. Alle Sticks und Tasten sitzen da, wo sie hingehören, das digitale Steuerkreuz ist nicht nur jeder PC-, sondern auch der Xbox- und Cube-Konkurrenz überlegen. Die doppelten Schultertasten werden in vielen Spielen optimal ausgenutzt. Und nicht zuletzt orientieren sich viele Konsolenumsetzungen mit Pad-Unterstützung am PS2-Layout. Das DualShock ist unsere klare Empfehlung!

Modell	Dualshock 2
Hersteller	Sony
ca. Preis	30 Euro
Einschätzung	sehr empfehlenswert

MICROSOFT **XBOX-CONTROLLER S**



Am Anfang war das Gespött: Der in Europa ursprünglich mit der Xbox ausgelieferte »normale« Controller war riesig und ähnlich klobig wie ein Ziegelstein. Nachdem die Kritik sich häufte, wurde bald auf ein kleineres, mit dem Zusatz S versehenes Modell umgestellt. Und das kann vollends überzeugen: Verarbeitung, Tastenverteilung und Präzision sind hervorragend, das Pad liegt gut in Händen jeder Größe. Details wie das extralange Kabel samt Stolperschutz zeugen von der durchdachten Konstruktion. Dank seiner analogen Schultertasten mit extralangem Hebelweg ist es je nach Genre (zum Beispiel Action-Rennspiel) erste Wahl, bei anderen (etwa Sportspiele) macht sich das fehlende zweite Schultertastenpaar negativ bemerkbar.

Modell	Controller S
Hersteller	Microsoft
ca. Preis	40 Euro
Einschätzung	empfehlenswert

NINTENDO **GAMECUBE CONTROLLER**



Von den drei Originalpads können wir den Nintendo-Controller am wenigsten für den Einsatz am PC empfehlen. Das liegt weniger an seiner Güte; bis auf das grenzwertige Digitalpad steht es in Sachen Ergonomie, Präzision, Tastenqualität und Verarbeitung den PS2- und Xbox-Kollegen kaum nach. Doch erstens hat das Cube-Pad nur acht Tasten, zweitens sind Anordnung und Größe einiger Bedienelemente (vor allem der Tasten) recht ungewöhnlich. Mehr als bei den beiden anderen lässt sich bei einigen Spielen deshalb keine wirklich überzeugende Zuordnung der Funktionen auf die Tasten finden; auch die Spiele haben vermehrt Probleme mit dem eigenwilligen Layout.

Modell	Gamecube Controller
Hersteller	Nintendo
ca. Preis	35 Euro
Einschätzung	bedingt empfehlenswert

SAITEK

ST290 PRO



Hardware-Kategorie: Joystick

Modern designter, voll flugtauglicher **Allround-Joystick**.

Mit schöner Regelmäßigkeit bringt Saitek neue Joystick-Modelle auf den Markt, die sich wohltuend vom Asia-Plastik-Einerlei abheben. Der **ST290 Pro** fällt dabei preislich mit knapp 25 Euro in die untere Mittelklasse. Die dafür gebotene Ausstattung zielt vor allem auf die Anhänger von Flugsimulationen ab: Sechs Feuerknöpfe, ein Coolie-Hat, ein satt laufender Schubregler und der um die Hochachse rotierbare Stick ergeben ein ordentliches Paket, auch wenn Force Feedback fehlt.

Gelegenheitsarbeiter

Der **ST290 Pro** benötigt keine Treiber. An den USB-Port angeschlossen, erkennt ihn Windows automatisch. Umständlich: Der Stick ist zwar programmierbar, die passende Software muss man aber erst von der Saitek-Homepage herunterladen. Im Praxistest sammelt unser Testgerät Punkte und Sympathien. Der Knüppel steuert sich ausreichend exakt und weder zu leicht- noch zu schwergängig. Dank seines symmetrischen Aufbaus und der umsteckbaren Handauflage ist er voll linkshändertauglich. Weniger gut gefallen uns die zu eng beieinander liegenden Feuerknöpfe sowie der übertrieben knackige Acht-Wege-Schalter. Als günstiger Allrounder erledigt der **ST290 Pro** seine Arbeit dennoch astrein – mehr Joystick braucht (fast) kein Mensch.

Michael Galuschka

ST290 PRO		
Typ		Joystick
ca. Preis		25 Euro
Hersteller		Saitek
Internet		www.saitek.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	79
Ergonomie	(20%)	68
Ausstattung	(20%)	81
Verarbeitung	(10%)	74
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 6 (von 7 getesteten Joysticks)

FAZIT

»Auch der ST290 Pro ist ein typischer Saitek-Knüppel: Er kann viel und kostet dabei wenig. Schade, dass es heutzutage nur noch so wenige richtige Joystick-Spiele gibt.«

77

TEAC

POWERMAX HP-10



Hardware-Kategorie: 5.1-Headset

Preislich attraktiver **Surround-Kopfhörer** mit ansprechenden Qualitäten.

Zu den Herstellern, die dem Erfolg des **Speedlink Medusa** nacheifern wollen, gehört auch Teac mit seinem **PowerMax HP-10**. Für rund 50 Euro liest sich die Ausstattung erfreulich umfangreich: Dank Mikrofon ist es auch LAN/Multiplayer-tauglich, die Anschlussbox präsentiert sich mit zwei Kopfhörerausgängen, Aux-Eingang und Master-Volume komplett bestückt. Dazu gesellen sich am Kabel nochmals Rädchen für die einzelnen Kanal-Lautstärken. Jede Menge Adapter und sonstige Strippen machen das **HP-10** universell einsetzbar.

Klang im Kopf

Für den Klang bleibt da nicht mehr viel übrig; sowohl die Qualität als auch Pegelfestigkeit sind absolut gesehen nur gehobenes Mittelmaß. Immerhin gibt sich der **HP-10** recht bassstark. Die eingebaute Vibrationsfunktion bei besonders tiefen Tönen kitzelt aber nur unangenehm die Ohrläppchen. Trotz der sechs verbauten Membranen will sich echter Surroundsound bei Filmen oder Spielen nicht einstellen: Prinzipbedingt klingen Töne von hinten eher so, als würden sie im Kopf stattfinden. Für eine befriedigende Ortung etwa bei 3D-Shootern reicht es aber. Der Tragekomfort ist insgesamt gut, leidet aber unter der straffen Spannung – Brillenträgern kann es schon mal das Gestell verschieben.

Michael Galuschka

POWERMAX HP-10		
Typ		5.1-Headset
ca. Preis		50 Euro
Hersteller		Teac
Internet		www.teac.de
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	64
Tragekomfort	(20%)	76
Ausstattung	(10%)	84
Verarbeitung	(10%)	72
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 2 (von 3 getesteten 5.1-Kopfhörern)

FAZIT

»Wenn es ein Surround-Kopfhörer sein soll, der nicht mehr als 50 Euro kosten darf, ist der PowerMax HP-10 von Teac eine gute Wahl – mit prinzipbedingt kleinen Schwächen.«

69

PLANTRONICS

GAMECOM PRO 1



Hardware-Kategorie: Stereo-Headset

Komplettpaket: Dieser Kopfhörer bringt seine **eigene USB-Soundkarte** mit.

Als erstes fällt am **Gamecom Pro 1** von Plantronics ein ins Kabel integriertes Kästchen auf. Darin befindet sich ein DSP, der als externe Soundkarte fungiert. Sobald man das Kabel mit einem USB-Port verbindet, wird das **Gamecom** ganz ohne Treiberinstallation als solches erkannt. Eine durchaus praktische Idee: Wer eh fast ausschließlich mit Headset am Rechner sitzt, spart sich erstens eine interne Soundkarte und zweitens jede Menge an nervigen Kabeln. Allerdings ist das mit dem Sparen relativ; gegenüber der DSP-losen Variante kostet das **Pro 1** übertriebene 50 Euro Aufpreis.

Sound als Tempobremse

Der Einsatzzweck ist relativ beschränkt. Der Kopfhörer gibt nur normales Stereo aus, dem digitalen Signalprozessor fehlen jegliche 3D-Modi. Klanglich schwingt sich das System bei mäßigen Lautstärken zu befriedigenden Leistungen auf. Doch frühzeitig einsetzende Knackser und Verzerrungen bereiten dem Spaß schnell ein Ende. Ein weiterer Nachteil ist die höhere Beanspruchung der CPU; deren Leistungswerte gehen zwischen drei und zehn Prozent in den Keller. Im Spiele-Check führte das aber zu keinen spürbaren Geschwindigkeitseinbußen. Da auch der Tragekomfort zu wünschen übrig lässt, fällt das Ergebnis insgesamt ernüchternd aus.

Michael Galuschka

GAMECOM PRO 1		
Typ		Stereo-Headset
ca. Preis		85 Euro
Hersteller		Plantronics
Internet		www.plantronics.de
EINZELWERTUNGEN		
Klangqualität	(60%)	62
Tragekomfort	(20%)	67
Ausstattung	(10%)	71
Verarbeitung	(10%)	78
Preis/Leistung		mangelhaft
Bestenliste		Platz 3 (von 3 getesteten Headsets)

FAZIT

»Das Gamecom Pro 1 wird dank des außergewöhnlichen Konzepts sicher seine Nische finden. Objektiv betrachtet lässt das Preis-Leistungs-Verhältnis aber stark zu wünschen übrig.«

65

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihre alte Grafikkarte will nicht mehr so recht? Das neue Mainboard macht Mucken? Ab sofort beantworten wir an dieser Stelle die **meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen** rund ums Thema Hardware.



DSL: ZEIT ODER VOLUMEN

CHRISTOPH GAUGLITZ Ich will demnächst auf einen DSL-Anschluss umsteigen. Da mir eine richtige Flatrate zu teuer ist, muss ich mich zwischen einem 5-GByte-Volumen- und einem 40-Stunden-Zeittarif entscheiden. Ich werde den Anschluss hauptsächlich für Online-Spiele nutzen und neige deshalb wegen des wahrscheinlich ständigen Datenflusses zur Zeit-Variante. Was würden Sie mir raten?



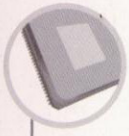
PC POWERPLAY Es ist richtig, dass bei Online-Spielen oder MMORPGs ständig Daten hoch- und runtergeladen werden. Es ist allerdings ein weit verbreiteter Irrtum, dass Volumen-Tarife deshalb ungeeignet sind. Denn selbst bei einem datenintensiven Spiel wie der aktuellen Source-Version von Counterstrike reichen fünf Gigabyte, um damit fast den kompletten Monat rund um die Uhr zu spielen. 40 Stunden sind hingegen arg wenig, wenn man erst einmal der Online-Sucht verfallen ist.



GEFORCE 6600

NORBERT WEIßMANN Ich will mir in nächster Zeit eine neue Grafikkarte zulegen: eine Nvidia Geforce 6600. Nun habe ich gesehen, dass es dieses Modell sowohl mit 128 als auch 256 MB Speicher gibt. Was bringen mir die? Wie viel schneller wird die Karte durch die zusätzlichen 128 MB?

PC POWERPLAY Der zusätzliche Speicher dient nicht einer besseren Geschwindigkeit, sondern erlaubt höhere Auflösungen. So ist mit 128 MByte bei 1.280 mal 1.024 Bildpunkten und Kantenglättung in der Regel Schluss. 256 MB hingegen ermöglichen auch noch 1600 mal 1200 Pixel inklusive Antialiasing und anisotropischem Filtering. Das stellen bei aktuellen Spielen in der Regel nur die schnellsten Karten auch wirklich flüssig dar. Bei langsameren Modellen (unter anderem auch der 6600) lohnen sich die 256 MB deshalb nicht.



TAKTRATEN AMD ATHLON 64

THOMAS SADLEDER Ich habe einen halbwegs neuen Laptop und möchte jetzt verschiedene Spiele darauf ausprobieren. Das Notebook hat einen Prozessor vom Typ AMD Mobile Athlon 64 3000+ und läuft mit 1,8 GHz. Wenn nun die Mindestanforderung für ein Spiel zum Beispiel bei 2,4 GHz liegt, funktioniert das Spiel dann auch auf meinem Laptop?

PC POWERPLAY Die verwirrenden Zahlenangaben bei AMD-Prozessoren beruhen auf dem so genannten P-Rating (für Pentium). Moderne AMD-CPUs arbeiten intern mit relativ niedrigen Taktfrequenzen (in Ihrem Fall 1.8 GHz), sind damit aber genauso schnell wie deutlich höher getaktete Pentium-4-Pendants. Um das deutlich zu machen, gibt AMD die mit einem entsprechenden P4 vergleichbare Taktrate an. Ihr Laptop würde selbst mit Titeln laufen, die 3,0 GHz als Mindestvoraussetzung angeben.



ALTER ODER NEUER SPEICHER

JOHANNES WOLLNIK Ich habe mir vor eineinhalb Jahren einen PC beim Discounter gekauft. Die wichtigsten Komponenten: Pentium 4 2,6 GHz, Geforce 4 Ti 4800 SE, 512 MByte DDR Arbeitsspeicher. Da mein PC langsam zum alten Eisen gehört und ich mit einem kompletten Neukauf noch etwas warten will, soll zumindest der Speicher aufgerüstet werden. Ein Freund hat mir gesagt, dass ich dann zum einen auch höhere Auflösungen fahren kann, und zum anderen alle Spiele flüssiger laufen. Stimmt das?

Wenn ja, kann ich dann bei meinem alten Speicher bleiben und ihn nur verdoppeln? Ich habe CL 2,5, PC-2700/DDR-333 von Samsung. Ist der überhaupt noch gut?

PC POWERPLAY Grundsätzlich können Sie tatsächlich den Rechner einfach mit zusätzlichem Speicher aufrüsten und den bereits vorhandenen weiter nutzen – vorausgesetzt, Sie haben tatsächlich vier RAM-Steckplätze auf Ihrem Mainboard. Schnelleren Speicher als den bereits vorhandenen PC-2700-Typ können Sie zwar kaufen und benutzen, er bringt bei Ihrem aktuellen System aber nichts.

Die Menge des Hauptspeichers hat nichts damit zu tun, welche Auflösung Sie bei einem Spiel einstellen können. Wirklich schneller laufen Spiele damit auch nicht: Die Ladezeiten werden aber deutlich kürzer, und oft fallen lästige Nachladeruckler weg – was wiederum zu einem »flüssigeren« Spielgefühl beiträgt.



LOGITECH DRIVING FORCE PRO

FLORIAN WOSINSKI Ich habe eine Frage bezüglich des Lenkrad-Tests im Januar-Heft. Sie haben geschrieben, dass man beim Driving Force Pro vom Logitech den 900-Grad-Modus mit einer Tastenkombination freischalten kann. Wie lautet denn diese Kombination?



PC POWERPLAY In den 900-Grad-Modus (und wieder zurück) gelangen Sie mit der Tastenkombination Select/R3/rechtes Schaltpaddel (gleichzeitig drücken). Da 900 Grad eine arge Kurbelei sind, können Sie mit dem kleinen Tool DXTweaker (auf unserer DVD) den Lenkradeinschlag in mehreren Stufen begrenzen. Mit Select/R3/linkes Paddel können Sie zudem die FF-Kraft zwischen 100 % und 60 % umschalten.



FEHLER IN DER BESTENLISTE

MANFRED MOHR In Ihrer Bestenliste ist bei den Mainboards das Biostar K8NHA Pro auf Platz 5. Laut Tabelle verwendet es den K8T800-Chipsatz von Via. Irgendwas kann nicht stimmen: Das angeführte K8NHA Pro benutzt einen Nforce3-Chipsatz, der K8T800 kommt beim K8VHA Pro zum Einsatz. Welches Board meinen Sie nun?

PC POWERPLAY Vielen Dank für den Hinweis. In der Tat meinen wir das K8VHA Pro mit dem Via-Chipsatz. Die Bestenliste wurde inzwischen dementsprechend geändert.

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 Anregungen, Fragen oder einfach Gedanken rund um die Hardware-Welt!

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden:** Die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

AGP-GRAFIKCHIPS

Platz	Name	verbaut in	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Gesamtwertung
SPITZENLASSE						
1	NVIDIA GEFORCE 6800 ULTRA	(z.B. Leadtek A400 Ultra TDH, Gigabyte GV-N68U256D)	550 Euro	12/04	gut	SEHR GUT
2	ATI RADEON XT800 XT PE	(z.B. Asus AX800 XT/TVD, Club 3D Radeon X800 XT)	550 Euro	12/04	gut	SEHR GUT
3	NVIDIA GEFORCE 6800 GT	(z.B. Aopen Aeolus 6800 GT-DV256, Gigabyte GV-N68T256D)	380 Euro	12/04	sehr gut	SEHR GUT
4	ATI RADEON X800 PRO	(z.B. Abit RX800 Pro, Sapphire Atlantis Radeon X800 Pro)	380 Euro	12/04	sehr gut	SEHR GUT
5	NVIDIA GEFORCE 6800	(z.B. Asus V9999/TD, MSI NX6800-TD128)	300 Euro	12/04	sehr gut	GUT
MITTELKLASSE						
1	NVIDIA GEFORCE 6600GT	(z.B. Asus N6600 GT/TD, Gainward Ultra/1960 XP, XFX 6600 GT)	220 Euro	–	sehr gut	GUT
2	ATI RADEON 9800 PRO	(z.B. HIS Rad. Excalibur 9800 Pro IceQ, MSI RX9800 Pro-TD128)	200 Euro	12/04	sehr gut	GUT
3	NVIDIA GEFORCE 6800 LE	(z.B. Gainward PowerPack Ultra/2100LE, MSI NX6800 LE-TD128)	250 Euro	12/04	gut	GUT
4	NVIDIA GEFORCE FX 5900XT	(z.B. Leadtek A350 XT TDH, Sparkle 8835XT-DT)	170 Euro	12/04	sehr gut	BEFRIEDIGEND
5	ATI RADEON 9600XT	(z.B. Abit R9600 XT, Asus A9600 XT/TD)	130 Euro	12/04	gut	BEFRIEDIGEND
EINSTIEGSKLASSE						
1	ATI RADEON 9600 PRO	(z.B. Club3D Radeon 9600 Pro, Sapphire Atl. Radeon 9600 Pro)	120 Euro	12/04	gut	AUSREICHEND
2	NVIDIA GEFORCE FX5700	(z.B. Leadtek Winfast A360 TDH128, MSI FX5700-TD128)	110 Euro	12/04	gut	AUSREICHEND
3	NVIDIA GEFORCE FX5700 LE	(z.B. AOpen Aeolus FX5700LE-DV128LP, Asus V9570 LE)	90 Euro	12/04	ausreichend	MANGELHAFT
4	ATI RADEON 9600 SE	(z.B. MSI RX9600 SE-T128, Sapphire Atlantis Radeon 9600 SE)	80 Euro	12/04	ausreichend	MANGELHAFT
5	NVIDIA GEFORCE FX5500	(z.B. PNY Verto FX5500, Sparkle SP8855-DT)	70 Euro	12/04	ausreichend	MANGELHAFT

MAINBOARDS

Platz	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Ausstattung (20%)	Technik (20%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
PENTIUM 4 (SOCKEL 775)										
1	ASUS P5AD2 PREMIUM	230 Euro	i925X	–	sehr gut	86	95	94	90	92
2	ASUS P5GD2 PREMIUM	190 Euro	i915P	–	sehr gut	85	95	93	90	91
3	GIGABYTE 8ANXP-D	220 Euro	i925X	–	gut	89	95	85	90	90
4	MSI 915P NEO2	120 Euro	i915P	–	sehr gut	86	95	76	90	86
5	ABIT AA8 DURAMAX	150 Euro	i925X	–	gut	84	95	74	90	85
6	MSI 915G COMBO-FR	110 Euro	i915G	–	sehr gut	83	95	74	90	85
ATHLON 64										
1	ASUS K8V DELUXE	120 Euro	Via K8T800	–	sehr gut	90	82	92	90	88
2	MSI K8T NEO FIS2R	105 Euro	Via K8T800	–	sehr gut	90	88	82	77	86
3	GIGABYTE K8NNXP	170 Euro	Nvidia Nforce3	–	gut	83	88	81	86	84
4	ALBATRON K8X800 PRO II	90 Euro	Via K8T800	–	sehr gut	87	86	83	68	83
5	BIOSTAR K8VHA PRO	85 Euro	Via K8T800	–	gut	84	88	70	53	78
6	SOLTEK SL-K8AV2-RL	80 Euro	Via K8T800	–	befriedigend	89	88	59	57	77

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

NVIDIA GEFORCE 6600 GT



Hardware-Kategorie	Grafikchip
ca. Preis	220 Euro
Preis/Leistung	sehr gut

NVIDIA GEFORCE 6800



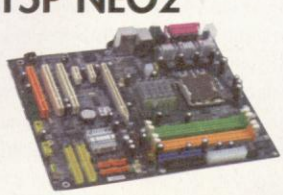
Hardware-Kategorie	Grafikchip
ca. Preis	300 Euro
Preis/Leistung	sehr gut

EXCELSTOR J680S



Hardware-Kategorie	S-ATA-Festplatte
ca. Preis	55 Euro
Gesamtwertung	75

MSI 915P NEO2



Hardware-Kategorie	Pentium-4-Mainboard
ca. Preis	120 Euro
Gesamtwertung	86

SOUND-SYSTEME

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klangtest (50%)	Pegelfestigkeit (20%)	Ausstattung (20%)	Bedienung (10%)	Gesamtwertung
STEREO-BOXENSETS										
1	HARMAN/KARDON SOUNDSTICKS 2	160 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedgend	81	79	72	66	**77**
2	LOGITECH Z-3	75 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	74	82	70	78	**75**
3	JBL CREATURE 2	80 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	68	71	62	64	**67**
4	SHARKOON AUDICS 2.1	30 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	57	63	71	73	**63**
5	X-TENSIONS FULL METAL 2.1	100 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	mangelhaft	56	52	78	77	**62**
SURROUND-BOXENSETS										
1-	CREATIVE GIGAWORKS S750	420 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
2	LOGITECH Z-5500	320 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
3	LOGITECH Z-5300	150 Euro	Surround-Boxenset	02/05	sehr gut	80	82	70	74	**78**
4	JBL ESCXCITE	270 Euro	Surround-Boxenset	02/05	ausreichend	76	83	70	76	**76**
5	CREATIVE INSPIRE T7900	120 Euro	Surround-Boxenset	02/05	sehr gut	74	79	71	59	**73**

EINGABEGERÄTE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Gesamtwertung
MÄUSE										
1	RAZER DIAMONDBACK	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	95	92	87	89	**92**
2	LOGITECH MX510	35 Euro	optische Kabelmaus	–	sehr gut	92	85	86	90	**90**
3	LOGITECH MX1000	65 Euro	Funk-Lasermaus	–	gut	85	91	81	91	**86**
4	RAZER VIPER 1000	35 Euro	optische Kabelmaus	–	befriedigend	78	83	68	55	**72**
5	RAPTOR-GAMING M1	40 Euro	optische Kabelmaus	12/04	ausreichend	77	85	62	51	**70**

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarbeitung (10%)	Gesamtwertung
GAMEPADS										
1	THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL POWER 3	30 Euro	Rumble-Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
2	SAITEK P880 DUAL ANALOG	20 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
3	LOGITECH WINGMAN RUMBLE PAD 2	25 Euro	Rumble-Gamepad	–	gut	73	79	78	77	**75**
4	THRUSTMASTER DUAL TRIGGER GAMEPAD	20 Euro	Gamepad	12/04	befriedigend	61	65	78	72	**66**
5	SPEEDLINK HORNET FORCE PAD TOUCH ED.	20 Euro	Rumble-Gamepad	–	ausreichend	58	64	68	55	**59**
JOYSTICKS										
1	SAITEK X52	100 Euro	Flightstick mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK CYBORG EVO	35 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH WINGMAN FORCE 3D	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER FF JOYSTICK	70 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK X45 FLIGHT SYSTEM	100 Euro	Flightstick mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
LENKRÄDER										
1	LOGITECH DRIVING FORCE PRO	120 Euro	Force-Feedback-Wheel	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
2	THRUSTMASTER F1 FF WHEEL	170 Euro	Force-Feedback-Wheel	01/05	befriedigend	81	85	83	86	**83**
3	LOGITECH MOMO RACING	130 Euro	Force-Feedback-Wheel	–	gut	90	88	86	20*	**82**
4	SAITEK R440 FORCE	60 Euro	Force-Feedback-Wheel	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
5	MICROSOFT SIDEWINDER FF WHEEL	80 Euro	Force-Feedback-Wheel	–	gut	75	72	71	83	**75**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

BIOSTAR K8NHA PRO



Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	85 Euro
Gesamtwertung	78

SAITEK P880 DUAL ANALOG



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	25 Euro
Gesamtwertung	77

LOGITECH MX510



Hardware-Kategorie	Optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	90

SAITEK R440 FORCE



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76

TFT-MONITORE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 ZOLL										
1	IIYAMA **PROLITE E435S**	280 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	88	96	81	70	**86**
2	VIEWSONIC **VP171B**	380 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	86	87	85	77	**85**
3	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1770NX**	370 Euro	TN+Filme-Display	NEU	sehr gut	83	88	89	92	**85**
4	EIZO **FLEXSCAN L557**	530 Euro	MVA-Display	–	gut	93	80	71	83	**84**
5	HYUNDAI **IMAGEQUEST L17T+**	410 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	88	81	76	82	**83**
6	PHILIPS **170P5ES**	340 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	81	83	82	85	**82**
7	SAMSUNG **SYNCMASTER 172N**	330 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	82	77	87	80	**82**
19 ZOLL										
1	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1980SX**	820 Euro	MVA-Display	–	befriedigend	89	78	92	71	**84**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 930P**	670 Euro	MVA-Display	NEU	sehr gut	86	75	84	92	**84**
3	ADI **MICROSCAN A925**	500 Euro	MVA-Display	NEU	sehr gut	91	78	71	72	**81**
4	SAMSUNG **SYNCMASTER 913N**	475 Euro	TN+Film-Display	NEU	sehr gut	82	89	74	69	**80**
5	SAMSUNG **SYNCMASTER 193P**	600 Euro	MVA-Display	–	gut	90	76	78	61	**80**
6	VIEWSONIC **VP191S**	540 Euro	MVA-Display	–	gut	89	75	76	61	**79**
7	IIYAMA **PROLITE 481S**	420 Euro	IPS-Display	–	gut	73	78	80	75	**76**

LAUFWERKE

Platz	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**	155 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	gut	92	94	51	75	**84**
2	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	130 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	77	72	87	**77**
3	EXCELSTOR **J680S**	55 Euro	80 GB, 7.200 U/min	–	sehr gut	73	74	76	83	**75**
4	SAMSUNG **SPINPOINT SP1614C**	95 Euro	160 GB, 7.200 U/min	–	gut	70	65	89	86	**74**
5	SEAGATE **BARRACUDA SATA 7200.7**	115 Euro	200 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	80	69	49	72	**71**
DVD-LAUFWERKE						Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	
1	TEAC **DV-516E**	26 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	88	82	76	87	**85**
2	ARTEC **DHM-G48**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	85	81	75	91	**83**
3	ASUS **DVD-E616**	28 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	79	89	87	68	**82**
4	LITE-ON **LTD-163**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	76	87	87	74	**81**
5	SONY **DDU1621**	26 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	84	70	71	81	**78**
DVD-BRENNER						Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	
1	PLEXTOR **PX-712A**	90 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4-fach	–	gut	91	92	86	89	**90**
2	PLEXTOR **PX-716A**	120 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4-fach	–	befriedigend	90	93	85	89	**90**
3	BENQ **DW1620**	70 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	sehr gut	89	89	84	86	**88**
4	PHILIPS **DVDR1640K**	95 Euro	IDE-Brenner 16/8/4/4/2,4-fach	–	gut	88	88	83	88	**87**
5	MSI **DR-16B**	95 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	gut	87	84	85	84	**85**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

IIYAMA E435S



Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	330 Euro
Gesamtwertung	86

VIEWSONIC VP191S



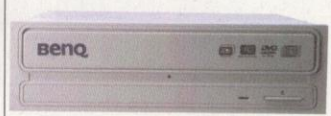
Hardware-Kategorie	19-Zoll-TFT
ca. Preis	540 Euro
Gesamtwertung	79

ARTEC DHM-G48



Hardware-Kategorie	DVD-Laufwerk
ca. Preis	24 Euro
Gesamtwertung	83

BENQ DW1620



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	70 Euro
Gesamtwertung	88

JETZT PC POWERPLAY FÜR 3 AUSGABEN TESTEN UND SATTE 33% SPAREN

33% SPAREN:
Nur 2,00 € statt 2,99 € pro Ausgabe

KOMPETENTE KAUFBERATUNG
Von erfahrenen Spieletestern

RANDVOLLE DUAL-DVD
Jeden Monat mit Top-Vollversion

KOSTENLOSE ZUSTELLUNG
Direkt zu Ihnen nach Hause



NEU! Bestellen per SMS
POWERPLAY M per SMS an 72866

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) 01805/909088
Fax: (0049) 01805/909089
E-Mail: abo@pcpowerplay.de
Web: www.pcpowerplay.de
SMS: Bestellcode an Service-Nr. 72866 schicken

SMS-Preis: Ihr Basistarif OHNE Premium-Aufschlag. Bei Ihrer ersten Bestellung wird alles Weitere per Rück-SMS abgefragt. SMS-Bestellung ist derzeit in Deutschland verfügbar! Bitte zwischen POWERPLAY und dem nächstem Buchstaben ein Leerzeichen lassen.

☐ **Ja, ich will PC PowerPlay im Mini-Abo testen**

Ich bestelle PC PowerPlay im Mini-Abo (3 Ausgaben) portofrei zum Vorteilspreis von nur € 6,00. 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 € 33,60 (Ausland € 36,00, Schweiz sFr 65,40). Das Abo läuft mindestens für ein Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden. PCM035

Als Geschenk zu meinem Mini-Abo erhalte ich das PC PowerPlay Schlüsselband gratis, das ich auf jeden Fall behalten darf.

AB DIE POST!
Einfach Bestellcoupon ausfüllen 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.



Everquest wagte den Sprung in die 3D-Welt und hatte Erfolg.



Vanguard – Saga of Heroes lockt Spieler mit großen Außenarealen.



Im März klinken Sie sich mit **The Matrix Online** in die Matrix ein.



Für viele Fans gilt **Ultima Online** als Pionier der heutigen MMORPGs.

DAS PHÄNOMEN ONLINE-ROLLENSPIELE

Die Verkaufsrekorde von World of WarCraft beweisen: Online-Rollenspiele sind ganz groß im Kommen. Grund für uns, Sie auf eine Reise in die Vergangenheit mitzunehmen und **die Wurzeln dieses faszinierenden Genres zu untersuchen.**

Spätestens seit der Veröffentlichung von **World of WarCraft** haben die Online-Rollenspiele den Sprung von der leicht belächelten Randerscheinung hin zu einem der angesagtesten Genres überhaupt geschafft. Das intensive Multiplayer-Erlebnis und nicht zuletzt die angestiegene Verbreitung von Breitband-Internetanschlüssen sorgten in den letzten Monaten und Jahren für einen enormen Popularitätsschub. Grund genug, um dieses vergleichsweise noch recht junge (ist es das wirklich?) Genre mal etwas genauer unter die Lupe zu nehmen.

Breitband-Internet sorgt für Popularitätsschub

Eigentlich ist es nicht gerade verwunderlich, dass die Online-Rollenspiele erst jetzt so richtig zur Hochform anlaufen – zumindest in Deutschland. Immer mehr Haushalte haben mittlerweile Zugang zum Internet und benutzen dabei sogar verstärkt einen pfeilschnellen Breitbandanschluss. Das eröffnet für viele Spieler zwangsläufig neue Möglichkeiten. Der Reiz, sich mit anderen Menschen aus der ganzen Welt gemeinsam in ein packendes Abenteuer zu stürzen, versteckte Schätze zu finden, riesige Drachen zu erlegen oder einfach »nur« die Welt zu retten, bekommt durch diese technische Entwicklung einen sehr viel größeren Stellenwert.

Die Entwicklerstudios haben diesen Trend bereits vor einigen Jahren erkannt und bieten aktuell eine Vielzahl an Online-Rollenspielen an. Das Spektrum reicht dabei von klassischen Fantasy-Szenarien samt wilder Trolle und eleganter Elfen bis hin zur futuristischen Superhelden-Stadt; nahezu jeder Geschmack wird bedient. Einige (selbsternannte) Branchenexperten prophezeiten diesem aufstrebenden Genre eine glorreiche Zukunft – doch es zeigte sich bald, dass nicht alles, was glänzt, auch wirklich Gold ist. Aber lassen Sie den Blick zunächst einmal in die Vergangenheit schweifen, um die Anfänge der heutigen Online-Rollenspiele zu beleuchten.

Von Mailboxen und Analog-Modems

Auf der Suche nach den Wurzeln dieses Genres stößt man schnell auf die ersten Hindernisse. Es ist eigentlich gar nicht möglich, sich einen bestimmten Titel rauszupicken und diesen als Quell aller MMORPGs (»massively multiplayer online role-playing games«) zu preisen. Vielmehr kommt es auf die Betrachtungsweise und Genauigkeit des Forschers an, die unterschiedliche Schlüsse zulässt. Ganz penible Naturen sehen die Anfänge in der Blütezeit der alten Mailboxen, als man sich Ende der 80er-Jahre noch mit seinem geliebten Analogmodem einwählt, Nachrichten mit Gleichgesinnten austauscht oder einzelne Dateien auf den heimischen Rechner zieht. Schon damals gibt es erste Multiplayer-Spiele, die nach einem abgewandelten Prinzip der ebenfalls



World of WarCraft machte die Online-Rollenspiele salonfähig und für die breite Masse interessant.

bekannten Mail-by-Mail-Spiele funktionieren. Dieses quasi rundenbasierte Spielprinzip ist enorm zeitaufwändig und eignet sich nur für geduldige Naturen.

Um den Bezug zu den heutigen Online-Rollenspielen etwas deutlicher herstellen zu können, muss der Blick des Beobachters dann aber doch noch einige Jahre weiter in die 90er-Jahre schweifen. ***Meridian 59*** aus dem Hause 3DO kommt der aktuellen Vorstellung eines modernen MMORPGs schon sehr viel näher. Mehrere Hundert Spieler treffen sich 1996 in einer grafisch recht ordentlich präsentierten Fantasy-Welt und stürzen sich gemeinsam in das Online-Abenteuer. Den Großteil der Zeit verbringen die Leute eigentlich eher mit einer gemütlichen Chat-Runde, da die angebotenen Handlungsmöglichkeiten noch nicht allzu vielfältig sind.

Der Pionier der Online-Rollenspiele

Die Situation ändert sich mit dem Release von **Ultima Online**, dem eigentlichen Pionier der heutigen MMORPG-Generation. Die Rollenspiel-Experten rund um Richard »Lord British« Garriott wagen das Experiment eines reinen Onlinetitels, der sich durch die monatlich eingehenden Gebühren der Spieler selbst finanzieren und große Gewinn einfahren sollte. Ursprünglich dachte man sogar über eine stundenweise Abrechnung nach, was jedoch wieder verworfen wurde. Angesiedelt in der aus der Rollenspiel-Serie **Ultima** bekannten Welt präsentieren die Entwickler von Origin 1997 ein riesiges Online-Spiel mit enormen Handlungsfreiheiten.

Die Teilnehmer können sich mit zahlreichen Monstern prügeln, Erkundungsreisen unternehmen oder aber einfach einem alltäglichen Beruf als Bäcker oder Gärtner nachgehen. Obwohl einige Kritiker **Ultima Online** nicht viele Chancen ausrechnen, gibt der große Erfolg dem engagierten



Asheron's Call – das dritte große Online-Rollenspiel erfreut sich bis heute großer Beliebtheit.

Team Recht. Kaum kommen die ersten Zahlen an die Öffentlichkeit, horchen andere Entwickler interessiert auf. Anscheinend lässt sich mit solchen Spielen tatsächlich gut Geld verdienen, denn neben den reinen Verkaufserlösen fließen jeden Monat die Gebühren der Teilnehmer in die Firmenkasse. Das Interesse ist geweckt, doch noch immer werden Online-Rollenspiele als freakige Nebenerscheinung mit kleinem Zielpublikum belächelt.

Die ersten Nachahmer

Zu dieser Zeit schauen europäische Online-Fans allerdings noch mehr oder weniger in die Röhre. Die Server von **Ultima Online** stehen zunächst ausschließlich in den USA, und die Zahlungsmethode per Kreditkarte stößt hierzulande auf wenig Begeisterung. Erst einige Monate später nimmt der erste Europa-Server den Betrieb auf. Das Feedback der Zielgruppe ist also sehr positiv, doch die Publisher und Entwickler halten sich noch immer zurück. Es vergehen gut zwei Jahre, bis plötzlich Sony Online Entertainment mit **Everquest** den Kampf um die noch junge Genre-Krone aufnimmt. Dank eines ausgefeilten Skillsystems, einer Vielzahl verschiedener Rassen und Klassen sowie einer beeindruckenden 3D-Grafik gelingt es tatsächlich, dem bisherigen Alleinherrscher der Online-Welt eine Vielzahl an Spieler abzuluchsen.

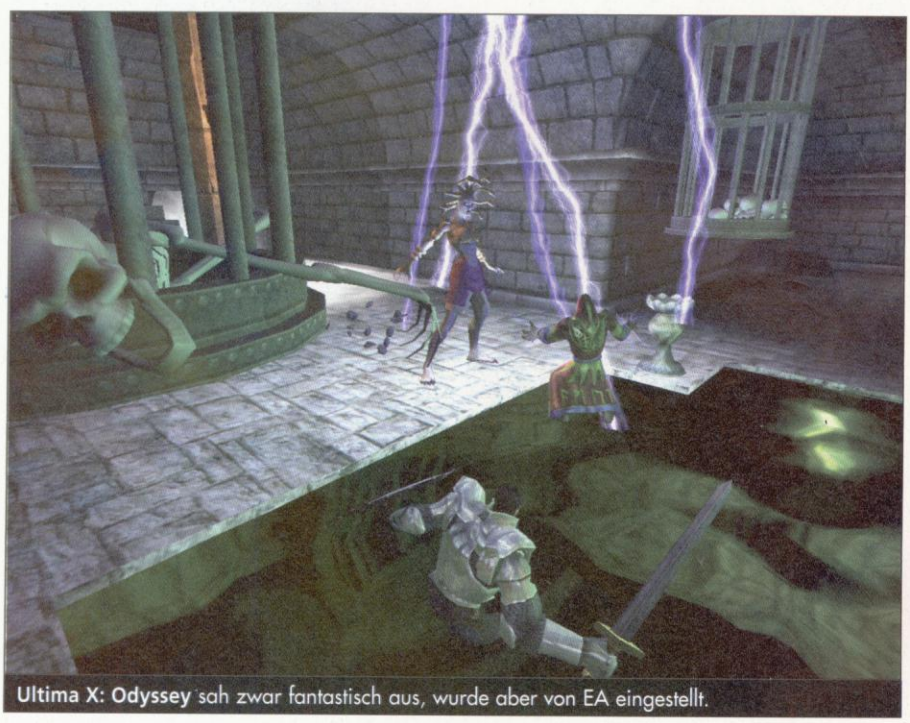
Auch Sony veröffentlicht wenige Monate nach dem offiziellen Startschuss von **Everquest** positive Zahlen, die wohl endgültig die gesamte Branche wachrütteln. Das oft belächelte und kritisierte Konzept geht auf – damit sind auch die letzten Bedenken zur Seite geschoben. Der erste Nachzügler erscheint noch im selben Jahr und stammt aus dem Hause Microsoft: **Asheron's Call**. So entbrennt ein Dreikampf um den Spitzenplatz im aufstrebenden MMORPG-Reich.

Große Euphorie und Überraschungssieger

Spätestens im Jahr 2000 scheint der gesamte PC-Markt plötzlich nur noch aus Online-Spielen zu bestehen. Branchenkenner prophezeien diesem Genre eine goldene Zukunft. Es vergeht kaum eine Spielemesse, bei der nicht ein neuer Titel angekündigt wird. Nahezu jeder Publisher präsentiert stolz ein MMORPG auf der frisch gedruckten Releaseliste, viele reiben sich angesichts der zu erwartenden Einnahmen vorfreudig die Hände. Alle wollen ein möglichst großes Stück vom augenscheinlich wohlschmeckenden Online-Kuchen abgreifen. Der andauernde Erfolg des erwähnten Dreigestirns (es folgten sogar mehrere Addons) bestärkt sie in ihrem Streben, und in den Entwicklerstudios rund um den Globus nehmen unzählige Programmierer und Designer die Arbeit auf.


Das Reichskampfsystem verhalf **Dark Age of Camelot** zu einem kometenhaften Aufstieg.

Im Jahr 2001 bekommt diese allgemeine Euphorie noch einen weiteren Schub. Die bisher recht unbekannte Softwareschmiede Mythic Entertainment veröffentlicht mit **Dark Age of Camelot** ein Online-Rollenspiel, das bis zum heutigen Tag zu den beliebtesten und erfolgreichsten Titeln dieses Genres zählt. Die tolle 3D-Grafik sowie das ausgefeilte Reichskampfsystem ziehen mehrere Tausend Spieler in ihren Bann. Allerdings tritt damit auch das ständige Streben nach noch besserer Ausrüstung und noch mächtigeren Zaubersprüchen verstärkt in den Vordergrund. Nur wer unzählige Stunden pro Woche durch die Reiche Hibernia, Albion und Midgard streift, kann in den epischen Player-vs.-Player-Schlachten so richtig abräumen. Gelegenheitsspieler bleiben da schon mal auf der Strecke.


Ultima X: Odyssey sah zwar fantastisch aus, wurde aber von EA eingestellt.

Ernüchterung und Massensterben

Noch während so mancher Firmenboss in Gedanken die sicher geglaubten Dollarscheine zählt, ziehen erste Momente der Ernüchterung auf. Im Zug der großen Euphorie übersehen einige Verantwortliche offenbar ein paar sehr wichtige und offensichtliche Fakten: Die Produktion und die nachfolgende Wartung eines Online-Rollenspiels verschlingen eine gehörige Portion Kapital. Erst nach einer gewissen Zeit erreichen die Spiele die begehrte Gewinnzone. Plötzlich sieht der so hoch gepriesene Online-Markt gar nicht mehr so lukrativ aus.

Hinzu kommt die simple Tatsache, dass die potenzielle Zielgruppe zwar groß, aber nicht sonderlich aufnahmefähig ist. Nur wenige Fans spielen mehrere MMORPGs zur gleichen Zeit und entscheiden sich für mehr als einen einzigen Titel. Diese Erfahrung kennt man aus anderen Genres nicht, denn Ego-Shooter beispielsweise sind nach wenigen Tagen durchgespielt, und der Fan braucht wieder Nachschub. Die Folgen dieser Erkenntnisse zeigen sich in den darauf folgenden Monaten. Immer mehr Studios geben bekannt, dass sie die Arbeiten an den laufenden Projekten einstellen. Viel versprechende Titel wie **Dragon Empires**, **Warhammer Online** oder das kürzlich gestoppte **Wish** erblicken nie das Licht der Spielewelt. Selbst finanzstarke Branchenriesen wie Electronic Arts ziehen bei **Ultima X: Odyssey** die Notbremse. Die MMORPGs durchschreiten ihr



Mit **Meridian 59** von 300 startete das erste größere Online-Spiel.

erstes Tief. War das Genre etwa doch noch nicht so reif und massentauglich, wie viele Analysten im Vorfeld bewiesen haben wollen?

Eine neue Ära?

Die große Euphorie hat sich gelegt, der Markt teilt sich nach wie vor unter den wenigen großen Spielen auf, die mit zusätzlichen Erweiterungen möglichst interessant gehalten werden. Doch noch immer haftet den Online-Rollenspielen der Ruf als Randerscheinung für Freaks an. Trotz der großen Erfolge in der Vergangenheit halten sich gerade Gelegenheitsspieler von ihnen fern. Mangelnde Zugänglichkeit, wirre Fachausdrücke und eine komplexe Steuerung schrecken einen Großteil des Massenmarkts ab. Nur wer viel Zeit in seine Charaktere investiert, kommt wirklich auf seine Kosten und kann mit anderen Spielern mithalten. Würde sich dies ändern, könnte das Genre endlich den lästigen Ruf alter Tage abstreifen und zu neuen Höhenflügen ansetzen – im November 2004 ist es soweit: Die kalifornische Spieleschmiede Blizzard Entertainment schafft es, mit **World of WarCraft** all die Vorzüge eines MMORPGs mit einer Vielzahl von einsteigerfreundlichen Elementen in einem Spiel zu vereinen. Getragen vom hohen Bekanntheitsgrad des **WarCraft**-Universums und dem allgemein noch immer großen Interesse an Online-Rollenspielen stößt dieser Titel endgültig das Tor zum breiten Massenmarkt auf und zieht auch die Skeptiker der Vergangenheit auf seine Seite. Endlich ist es möglich, sich auch nur mal für wenige Stunden in eine Online-Welt einzuloggen und seinen Spaß zu haben. Vom gestressten Familienvater über den jungen Schüler bis hin zur eher unbedarften Hausfrau – sie alle können ohne Berührungsängste Abenteuer mit Gleichgesinnten aus der ganzen Welt bestehen. Ganz ohne Gruppenzwang und dem weit verbreitetem »höher, weiter, schneller«-Prinzip der Genre-Kollegen. MMORPGs sind endlich salonfähig.



Trotz guter Ansätze wird **Dragon Empires** nie das Licht der Spielewelt erblicken.

Was bringt die Zukunft?

Ob **World of WarCraft** tatsächlich eine neue Online-Ära eingeläutet hat, muss sich in den nächsten Monaten und Jahren erst noch beweisen. Es gab in der Tat einen Umbruch. Viele Analysten sehen das vergangene Massensterben als notwendiges Gesundschrumpfen des gesamten Genres. Doch wie sieht die Zukunft genau aus? Es wird nach wie vor Spiele geben, die eher dem alten Ruf des Nischendaseins entsprechen und somit primär die eingefleischten Fans ansprechen. **Vanguard – Saga of Heroes** ist ein solcher Titel, der zwar schon jetzt sehr gut aussieht, aber nur wenige Leute anziehen dürfte. Andere Entwickler setzen auf bekannte Namen und eifern der Zugänglichkeit eines **World of WarCraft** nach.

So gehen in diesem Frühjahr die Server von **The Matrix Online** an den Start, das alleine schon durch die starke Lizenz für Aufmerksamkeit sorgt. Endlich kann sich jeder Fan in die mysteriöse Welt der Matrix einklinken und den großen Vorbildern aus der Kino-Trilogie nacheifern.

Sieht so die Zukunft aus? Große Namen als Aushängeschild und Kaufanreiz? Wenn das Spiel Spaß macht, kann es den Käufern doch nur recht sein. Diese Entwicklung beweist auch, wie hoch der Stellenwert der Online-Spiele geworden ist. Vor acht bis zehn Jahren hätte kein Entwicklerstudio den Zuschlag für eine große Filmlizenz bekommen, um ein MMORPG aufzuziehen. Online-Rollenspiele haben die Branche bereichert und werden dies auch in Zukunft tun. Sie sorgen weltweit für unvergessliche Multiplayer-Ereignisse und waren sogar richtungweisend für die Entwicklung. Ohne sie wäre die Welt der Spiele um eine aufregende und unterhaltsame Facette ärmer.

Was sich deutsche Spieler wünschen

Trotz aller positiven Aspekte herrscht besonders in Europa und Deutschland noch immer Nachholbedarf in einigen Bereichen. Glücklicherweise haben sich die Zustände im Vergleich zu den Anfängen schon deutlich gebessert; europäische beispielsweise zählen Server mittlerweile zum Standard. Vor allem die Zahlungsmodelle können und müssen aber noch überarbeitet werden. Kreditkarten sind hierzulande nicht so verbreitet wie etwa in den USA, so dass es gerade jungen Fans kaum möglich ist, das gefragte Plastikgeld vorzuweisen.

Final Fantasy X zeigt sehr deutlich, wie man trotz großem Spieler-Interesse viele Kunden bereits im Vorfeld vergrault: Nur wer eine Kreditkarte hat, darf sich einloggen. Mittlerweile bieten die Verantwortlichen anderer Spiele vermehrt bequeme Alternativen wie das Lastschriftverfahren an – weiter so! Ein weiterer Kritikpunkt ist der noch immer ausbaufähige, länderspezifische Support, der oftmals den Anforderungen nicht gewachsen ist. Dies sind Kosten, die Entwickler investieren sollten. Nur zufriedene Kunden bleiben einem Spiel treu.

Andre Linken



»... UND HALF-LIFE 2 IST AUCH NICHT SCHLECHT«

Schnell rein und schnell wieder raus – wer sich auskennt, bringt den Spielekauf in wenigen Minuten hinter sich und lässt die Verkäufer links liegen. Was aber, wenn man Beratung sucht? **Wir haben sechs Kaufhäuser und Elektromärkte getestet.**

Drei PC PowerPlayer, ein Auftrag: Michael Erlwein, Sara Stehlin und David Bergmann waren einen Tag lang als verdeckte Ermittler unterwegs, um Verkäufer in Software-Abteilungen aus Würzburg und Nürnberg auf die Probe zu stellen. Wie gut kennt sich das Personal mit PC-Spielen aus – nimmt es sich die Zeit für eine umfassende Beratung, oder lässt es uns im Regen stehen? Erwarten Sie aber keinen knallharten Test mit repräsentativen Ergebnissen. Dies soll vielmehr ein Erfahrungsbericht sein – dennoch mit einigen wichtigen und witzigen Erkenntnissen.

Testbedingungen

In jedem Geschäft stellen wir die gleichen Fragen. DVD-Redakteur Michael spielt den guten Kumpel: Seinem besten Freund möchte er **Half-Life 2** mitbringen, kennt aber dessen PC-Konfiguration nicht. Mit seiner Standard-Frage »Was braucht man denn da so?« wollen wir testen, ob uns die Verkäufer auf Steam aufmerksam machen. Ohne vorhandenen Internet-Anschluss ist Valves Vorzeigeshooter schließlich nicht spielbar. Und wo er schon mal da ist, hat Michael auch gleich noch ein **Chronicles of Riddick** für sich selbst eingepackt. Natürlich mit der Frage, ob der Ego-Shooter auf seinem System überhaupt läuft. Mit einem 2,2 GHzPentium und einer Radeon 9800 haben wir seinen imaginären Rechner etwas besser bestückt, als es laut Packungsrückseite erforderlich ist. Lediglich die 256 MB RAM entsprechen exakt den angegebenen Minimalanforderungen, reichen tatsächlich aber nicht aus, um **Riddick** durchweg flüssig zu spielen.

Sara mimt die Einsteigerin. Sie möchte gerne ein Spiel für ihren Freund kaufen, der auf Actionspiele steht. Wir wollen testen, welche Vollpreis- und Budgetspiele ihr die Verkäufer aus diesem Genre empfehlen. Möglichkeiten haben sie schließlich genug. Danach folgt der Härtetest: Ohne weitere Angaben von Vorlieben soll das Personal sein gesamtes Fachwissen bemühen und unserer Layout-Dame Spiele empfehlen, die möglichst unkompliziert und einsteigerfreundlich sind. Wir sind gespannt, wie gut sich die Händler mit den Spielen wohl auskennen.

MEDIA MARKT

Media Markt
Ich bin doch nicht blöd.



Der wohl bekannteste Elektromarkt Deutschlands steht als erstes auf unserer Liste. Schließlich wird man hier nach Werbeaussagen nicht verarscht. Das wollen wir selbstverständlich testen und geraten an einen jungen Verkäufer, den wir scheinbar aus seiner meditativen Mittagsruhe reißen. Nur widerwillig macht er sich auf die Suche nach geeigneten Spielen für Saras ballerfreudigen Freund und empfiehlt, wenig überraschend, **Half-Life 2**. Allerdings weist er sofort auf Steam hin: »Ohne Internetverbindung kann er das allerdings nicht spielen«. Vorbildlich. Als unsere Layouterin dann nach Budget-Alternativen und Empfehlungen für Einsteiger fragt, blüht der Verkäufer richtig auf. **Splinter Cell** empfiehlt er und referiert minutenlang über die Abenteuer Sam Fishers. Einsteigern rät der mittlerweile in Redeschwall geratene Verkäufer zu **Myst: Uru** – das steigere sich langsam im Schwierigkeitsgrad und käme zusammen mit Addon nur etwas über 20 Euro.

Auch Michael wird kompetent beraten. Im Fall **Riddick** weist der Verkäufer mit den Worten »das kann eng werden« auf den RAM-Engpass hin. »**Half-Life 2** lässt sich in den Optionen wesentlich besser auf schwächere Systeme anpassen«, fügt er hinzu und besteht den Steam-Test wenige Sekunden später ein zweites Mal.

Doppelerfolg

Wir sind positiv überrascht – so sehr, dass wir spontan die zweite Filiale in Würzburg ansteuern. Saras unglücklich formulierte Frage »Wen kann ich denn hier nach PC-Spielen fragen?« führt beinahe zum Eklat. Die Dame hinter der Theke fühlt sich persönlich angegriffen, macht sich dann aber doch auf den Weg in die Spieleecke. Saras Freund werden **Call of Duty** und **Far Cry** empfohlen. Außerdem nennt sie **Unreal Tournament 2004** und **Battlefield Vietnam**, die sich angeblich auch ohne Internet wunderbar spielen lassen. Eine gewagte These für zwei reinrassige Multiplayer-Shooter. Ansonsten glänzt die hilfsbereite Verkäuferin mit Hintergrundwissen zu allen empfohlenen Spielen, inklusive ihrem Einsteigertipp **Siedler 5**.

Michael gerät an ihren Kollegen. Der weiß zwar, dass man für **Half-Life 2** eine Internetverbindung benötigt, liest im Fall von **Riddick** aber stur von der Packung ab und bescheinigt uns einen flüssigen Spielablauf. Schade.

TOP 3 MARKT



Sollte Ihnen der Name nichts sagen: Der Top 3 Markt mit seinen drei Filialen in Würzburg, Schweinfurt und Bad Neustadt ist ein Elektromarkt ähnlich Saturn und Media Markt. Ob der Name mit der nächsten Filialeröffnung in Top 4 geändert wird, wissen wir nicht. Was wir wissen: Gute Beratung ist hier nicht obligatorisch. Besonders überrascht haben uns die Empfehlungen im Action-Bereich. Als erstes holt der dauerhaft grinsende Händler das gnadenlos gefloppte **Breed** aus dem Regal. Das ist zwar tatsächlich günstig, aber mehr auch nicht. Als zweites preist er **Chrome** an, welches qualitativ zweifellos eine Klasse über **Breed** steht; das gilt aber auch für die hohen Hardwareanforderungen. Die er verschweigt. Das reicht uns nicht – wir wollen mehr. Als nächstes zückt er **Doom 3** und landet damit endlich in Regionen, die eine Empfehlung rechtfertigen. Fast beiläufig erwähnt er dann noch Valves Werk: »... und Half-Life 2 ist auch nicht schlecht«.

Durchgefallen

Auch Michaels Fragen stellen den Verkäufer vor größere Schwierigkeiten. Um die Internet-Aktivierung von Valves Ego-Shooter weiß er ebenso wenig wie um die Schwierigkeiten, die **Chronicles of Riddick** mit 256 MByte RAM macht. »Das lädt höchstens mal nach. Heutzutage muss man da eigentlich nicht mehr großartig drauf achten«. Soso.

Wir kaufen **Half-Life 2** und kehren am nächsten Tag in den Markt zurück. Im Gepäck: Eine unverschweißte Packung, die wir umtauschen wollen. Zunächst stellt sich der Verkäufer stur: »Geöffnete Ware ist vom Umtausch ausgeschlossen«. Seltsam: Auf einmal weiß er, dass **Half-Life 2** nur nach der Internet-Aktivierung läuft, und »sich kurz mit einem Modem ein-

»Kurz mit einem Modem einwählen – das geht doch bei jedem Rechner«

wählen« sei ja von jedem Rechner aus möglich. Erst als Michael stur bleibt und auch noch seinen zuckersüßen Hundeblick aufsetzt, macht der Händler eine Ausnahme und nimmt das Spiel zurück. Na, immerhin.

KAUFHOF



Zwischen Buntfaltenhosen, Bettwäsche mit Blümchenmustern, geschmacklosen Damenhüten sowie zahlreichen Doppelherz-Kunden haben wir sie gefunden: eine kleine Ecke für PC- und Videospiele. Der erste Versuch einer Kontaktaufnahme schlägt fehl. Die nett dreinblickende Dame hat von Spielen leider keine Ahnung – könnte uns aber einen Telefonanschluss verkaufen. Wir lehnen dankend ab und treffen wenig später auf den wahren Herrscher über dieses kleine Reich. Einen Herrn, etwa Mitte vierzig. Da der Kaufhof keine Budgetspiele führt, empfiehlt er Sara **Half-Life 2** für ihren Freund. »Das ist Kult, benötigt aber Internet«.

Need for GTA Underground

Gerade haben wir die Vorurteile Marke »was weiß der schon über PC-Spiele« beiseite geschoben, setzt der Verkäufer zum Todesstoß an. Neben **Half-Life 2** empfiehlt er **Need for Speed Underground 2**, das er wie folgt beschreibt: »Da steigen Sie irgendwo in ein Auto ein, fahren durch die Gegend, steigen aus, mähen alles nieder und fahren weiter. Wie das

»Sie steigen aus, mähen alles nieder und fahren weiter.«

im deutschen Straßenverkehr eben so ist.« Wir lassen das so stehen und erkundigen uns nach einsteigerfreundlichen Spielen. Ratzfatz wird **Siedler 5** aus dem Regal gekramt. Das spielt unser Berater seit Weihnachten nämlich selbst. Entsprechend ausführlich erklärt er Sara, wie man Leibeigene durch die Gegend scheucht und Schlachten schlägt. Unsere Bilderschubserin

»... müssen Sie auf die Packung schauen, da kann ich Ihnen leider nicht helfen.«

fühlt sich immerhin hier gut beraten. Schlechter sieht's da schon aus, als Michael ins Spiel kommt. Bei **Riddick** und **Half-Life 2** »müssen Sie auf die Packung schauen, da kann ich Ihnen leider auch nicht weiterhelfen.« Ehrlich, aber schade.

MÜLLER

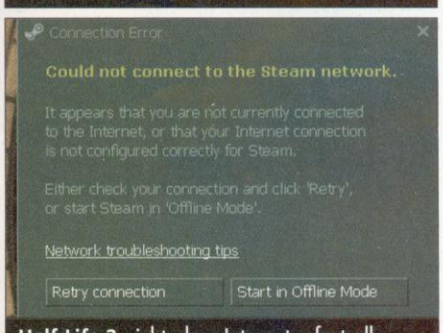


Kaum haben wir das Kaufhaus betreten, wird uns schwindelig. Wie in vielen vergleichbaren Geschäften ist hier die Parfümerie-Abteilung am Eingang untergebracht und attackiert mit Myriaden bösartiger und nicht miteinander harmonierender Duftmoleküle die arglosen Schleimhäute der Kundschaft. Nach diesem Schock geht es in den dritten Stock. Zwischen Schnappi, dem kleinen Kommerz-Krokodil und Sammlerboxen der **Rückkehr des Königs** stehen zwei Regalreihen mit PC-Spielen. Nach dem Bekenntnis »Uff, da kann ich Ihnen gar nicht helfen – ich spiele nicht selbst« erbarmt sich ein Verkäufer und ruft prompt weibliche Unterstützung.

Mit der Kollegin wuselt der gestylte Mittzwanziger um Sara herum. Fasst sich ans Kinn, an die Stirn. Dieser Vorgang ist weit spannender als das letztendliche Ergebnis: Es werden die Titel empfohlen, die sich am besten verkaufen. **Half-Life 2**, **Doom 3**. Immerhin hören wir hier zum ersten Mal **Die Sims 2** als Einsteigertipp. Und auch hier ist wenigstens bekannt, dass man mit Gordon Freeman nur nach einer Internet-Freischaltung auf Alienjagd gehen darf.



Wenn Sie **Waffen** in Need for Speed finden, schicken Sie uns bitte eine EMail.



Half-Life 2 nicht ohne Internet – fast alle Verkäufer wiesen uns darauf hin.

SATURN



Hinter einer unscheinbaren Fassade steht in der Nürnberger Innenstadt eine von 100 Saturn-Filialen in ganz Deutschland. Auf drei Stockwerken gibt's hier vom simplen Cinch-Kabel bis hin zum extrabreiten Plasmafernseher alles, was technikverliebte Spielkinder so brauchen – auch PC-Spiele. Aber wie sieht's mit der Beratung aus ... an einem Samstagvormittag? Zur besten Rushhour machen wir uns auf die Suche nach einem Verkäufer und müssen erst einmal Schlange stehen. Drei Kunden fertigt der junge Mann ab, bevor er sich unseren Fragen zu **Half-Life 2** und **Chronicles of Riddick** stellt.

Da werden wir geholfen

Und ähnlich wie Media Markt haben wir nicht viel zu meckern. Sofort weist er uns darauf hin, dass **Half-Life 2** über das Internet freigeschaltet werden muss. Auch über den zeitintensiven Download nach der eigentlichen Freischaltung werden wir informiert – offenbar hat er das Prozedere schon selbst hinter sich gebracht und erzählt uns entsprechend ausführlich, was zu tun ist. Vorbildlich. Auch bei **Chronicles of Riddick** weiß der Verkäufer Bescheid. Das Spiel würde zwar laufen, könne aber immer wieder ins Ruckeln kommen. Wunderbar – mehr wollten wir doch auch gar nicht hören.

»Bei Myst können Sie nur so Bilder durchklicken, aber Baphomet ist richtig spannend.«

GAMES GARDEN



Für den Abschluss unseres Tests haben wir uns den Games Garden in Nürnberg ausgesucht. Eine auf Video- und Computerspiele spezialisierte Kette, die neben diversen Ladengeschäften auch einen Versandhandel betreibt und Importtitel führt. Werden wir ausgelacht, wenn wir uns als Einsteiger ausgeben, oder erbarmt man sich unser?

Man erbarmt sich. Nachdem der junge Verkäufer den **Half-Life 2**-Test bravourös gemeistert und ausführlich die Funktionsweise von Steam erklärt hat, erkunden wir uns wieder nach einsteigerfreundlichen Spielen. »Da wäre zunächst einmal wichtig, was für einen Rechner Sie haben« sagt er zu Michael, der diesmal den Unwissenden mimt. Danach geht es um die Genre-Vorlieben unseres DVD-Redakteurs. Der entscheidet sich für Abenteuer.

Freundliche Helfer

Nachdem der Mann hinter der Theke das Prinzip von Point&Click-Adventures kurz umrissen hat, macht er sich wie sein Kollege vom Media Markt auf die Suche nach **Myst: Uru**. Und zwar in der Gebrauchtspiele-Ecke, denn »es muss ja nicht immer gleich 40 Euro kosten«. Es kommt sogar noch ein Stammkunde zu Hilfe und sucht zusammen mit dem Verkäufer nach dem letzten Teil von **Baphomets Fluch**. »Bei Uru können Sie nur so Bilder durchklicken, aber Baphomet ist richtig spannend«.

Als Michael sich am Ende als PowerPlay-Mitarbeiter outet, folgt ein kleiner Plausch, etwas Fachsimpelei – und wir sind überzeugt: Wer hier kauft, ist gut beraten.



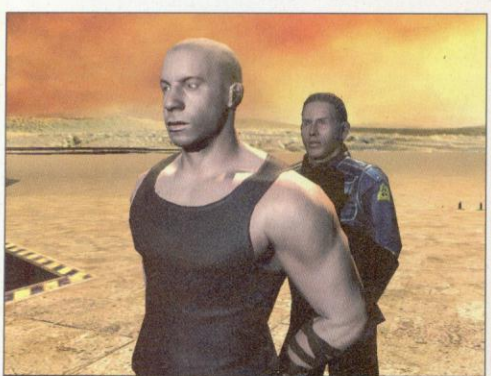
FAZIT

Ein allgemein gültiges Fazit lässt sich aus unserem Test kaum ziehen. Wie gut Sie beraten werden, hängt weniger vom Geschäft, als vielmehr vom Verkäufer ab. Mal hat man eben Glück, erwischt den Mittzwanziger, der selbst einen Großteil seiner Freizeit mit Spielen verbringt. Ein anderes Mal grinst einem ein älteres Semester zwar nett entgegen, verwechselt aber schon mal Need for Speed Underground mit GTA.

Keine falsche Scheu

Die Gleichung »Elektromarkt = Servicewüste« können wir bei unseren Testkaninchen jedoch widerlegen. Im Media Markt beispielsweise wurden wir vorbildlich beraten, der Verkäufer nahm sich ausreichend Zeit. Ebenso falsch die Scheu mancher Gelegenheitsspieler, sich nicht in Spezialgeschäfte wie den Games Garden zu trauen. Hier treibt sich keinesfalls nur elitäre Zocker-Klientel herum, die sich bei Fragen zu Einsteigerspielen lachend auf dem Boden wälzt oder mit Fachchinesisch um sich schmeißt. Im Gegenteil: Jeder ist willkommen, und neben Vollpreis- und Budgettiteln finden sich gebrauchte Spiele, die den Geldbeutel schonen.

David Bergmann



Dass Chronicles of Riddick mit 256 MByte RAM stark ins **Ruckeln** kommt, wussten nur wenige.



Einsteiger-Tipp: Siedler 5 lässt Aufbau-Fans zwar eher kalt, ist aber tatsächlich sehr **zugänglich**.



play The PlayStation ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

JETZT 3 x PLAY FÜR NUR 10 € TESTEN:

Du sparst über 30 %!
Tel. 0 18 05/90 90 88 (0,12 €/Min)
Mail: abo@playplaystation.com

ABGEFAHREN: GRAN TURISMO 4

Auf zur Probefahrt mit dem besten Rennspiel aller Zeiten. Plus DVD-Special!

ALLE TOPHITS AUF DVD!

Devil May Cry 3, Tekken 5, Splinter Cell 3, Suikoden IV, Viewtiful Joe 2 uvm.



STREITGESPRÄCH

»Deutsche Entwickler kriegen keine vernünftige Steuerung hin!« – »Spielemagazine werten an ihren Lesern vorbei!« Ist das wirklich so? In unserem Streitgespräch diskutiert PC PowerPlayer Florian Stangl mit Ralph Stock und Michael Stigler von Sixteen Tons (Emergency 3) über **Testkriterien, Zielgruppen und den Massenmarkt.**

Florian Stangl Ihr habt mit Emergency 3 kürzlich den dritten Teil einer erfolgreichen Serie veröffentlicht. Mir ist aufgefallen, dass wir und andere Magazine eure Spiele schlechter bewerten als ihr es für vielleicht richtig haltet. Die Verkaufszahlen sprechen für euch, obwohl wir über Jahre hinweg die selben Kritikpunkte haben, die aber nicht verändert werden.

Michael Stigler Ich hab mir mal den Spaß gemacht, und alle Wertungen angeschaut, die wir so bekommen haben. Im Mittel sind das bei 14 Wertungen 75%.

Ralph Stock Viele sind leicht drüber, nur zwei Magazine reißen nach unten aus, das seid unter anderem ihr mit 65%. Da ist für uns die Frage: Was lässt diese beiden Hefte anders bewerten als die restlichen Magazine? Unsere These ist: Eigentlich sind es eher die erfahrenen Leute, die das Spiel schlechter bewerten. Möglicherweise, weil die schon Emergency 1 getestet haben und wissen, dass die Mikrosteuerung zwar realistische Aktionen erlaubt, aber auch als schwierig, hakelig, deutsch empfunden werden kann. Und es kann ja sein, dass man den Testbericht quasi schon geschrieben hat, wenn man die Packung in der Hand hält.

Florian Stangl Ich halte es ganz allgemein für möglich, dass jemand mit viel Erfahrung im Spielebereich bestimmte Aspekte oder Elemente anders sieht als jemand, der keine Hefte liest und sich nur alle Jubeljahre mal ein Spiel kauft, wenn es ihn thematisch interessiert. Emergency 3 ist aber das erste Emergency, das ich jemals gespielt habe. Ich wollte es schon immer mal spielen, finde vor allem das Arbeiten auf der Mikroebene reizvoll – das ist wie Redaktionsarbeit, da gibt es auch dauernd kleine Brände, die ich löschen muss. Aber: Es ist für mich typisch deutsch. Man erkennt die geradlinige Denke, die deutsche Entwickler seit Urzeiten haben.

Ein amerikanischer Entwickler würde in dieses Szenario eine oder mehrere Hauptpersonen einbauen, mit denen ich mich identifizieren kann, die stellvertretend für mich immer besser werden. Und sie könnten mir Feedback geben, damit ich eben nicht aus Versehen ein Fahrzeug zu nahe an ein Feuer stelle, und dann explodiert es plötzlich. Ein deutsches Spiel ist nicht schlechter, was die Spielmechanik angeht, nur die Atmosphäre ist trockener.

Ralph Stock Diese Heldengeschichte nimmt ja immer mehr zu, das ist eine Evolution in den letzten zehn Jahren. Aber wir haben doch hier eigentlich eher namenlose Einheiten, die in den Einsatz geschickt werden. Und unsere Käufer merken, dass das Rettungswesen eben nicht über Helden, sondern über das Zusammenspiel von Menschen und Material funktioniert.

Michael Stigler Es ist reizvoll, mit Feuerwehrmann Joe Smith loszuziehen, der im Verlauf des Spiels immer besser wird und die Leute um sich herum motiviert, die dann schneller löschen oder so. Das Problem ist: Unsere primäre Zielgruppe, die Hobby-Feuerwehrleute, sagt »Was für ein Unsinn!« Die arbeiten als Team, jeder hat seine Aufgabe, die muss er erledigen, dann funktioniert deren Arbeit. Es ist unheimlich schwierig, unsere Stammkäufer zu behalten und gleichzeitig neue Spieler dazu zu gewinnen, die Helden und so aus herkömmlichen Strategiespielen kennen.

Florian Stangl Habt ihr denn von Anfang an auf diese Gruppe gezielt, oder auf die Käufer von Command & Conquer oder WarCraft?

Ralph Stock Ursprünglich wollten wir ein Echtzeit-Strategiespiel mit einem »klassischen« Setting machen, und wir hatten keine Ahnung vom Feuerwehr- oder Rettungswesen, ich persönlich kenne nicht mal einen Feuerwehrmann. Aber wir wollten halt nicht einfach nur die ganzen Ereignisse skripten, nach dem Motto: Da bricht jetzt ein Brand aus, dann wird gelöscht und dann wird das irgendwann als gelöscht akzeptiert.

Wir haben dagegen das ganze Terrain mit physikalischen Werten belegt, jeder Baum hat eine potenzielle Energie und eine Brandumsatzgeschwindigkeit. Wenn ich den Baum mit einem Streichholz anzünde, dann baut der Baum seine Energie ab und gibt sie als kinetische Brandenergie weiter an die Umgebung. Diese Hitzestrahlung nimmt im Quadrat zur Entfernung. Wenn ich einen Cluster an Bäumen habe *[gemeinhin als Wald bekannt, Anm. d. Red.]*, kann ein brennender Baum andere entzünden und so weiter. Dieses System haben wir auf das ganze Spiel, von vorne bis hinten, angewendet. Das merkt man, wenn man lange spielt - und die Spieltiefe, die so erzielt wird, trägt wesentlich zum Erfolg der Serie bei.

Florian Stangl Keine Frage, das ist euch gelungen, die Spielmechanik funktioniert hervorragend. Aber warum ist es immer noch nötig, so oft rumzuklicken? Ginge das nicht einfacher?

Ralph Stock Warum kommt keine Zeitschrift auf die Idee, diese Kritikpunkte an Emergency auch

auf den Microsoft Flight Simulator anzuwenden? Ich vermute, dass es in jeder Redaktion einen echten Freak gibt, der den Flugsimulator liebt. Da wird mit zweierlei Maß gemessen.

Florian Stangl Die Käufer des Flugsimulators lesen zum großen Teil keine PC-Spielemagazine. Wenn ein Produkt den Anspruch hat, realistisch zu sein, fällt es immer schwer, es nach Spielspaß-Kriterien zu beurteilen. Außer, ein Entwickler schafft es, den Spagat zwischen Spielspaß und Realismus so hinzukriegen wie bei Half-Life 2.

Für uns ist Emergency 3 ein PC-Spiel, und daher testen wir es wie alle PC-Spiele nach Spielspaß-Kriterien. Dabei sind uns eben Mängel aufgefallen, die vergleichbare Spiele nicht haben, dementsprechend kriegt es auch seine Wertung. Das mag aus eurer Sicht nicht immer dem Spiel gerecht werden. Aber wir schreiben natürlich für unsere Leser, und ich bin sicher, das sind nicht überwiegend nur Feuerwehrleute und Polizisten, sondern eine bunt gemischte Gruppe.

Ralph Stock Wenn wir alles dran setzen, für Emergency 4 85% oder mehr bei euch zu holen, dann besteht die Gefahr, dass wir soviel verkaufen wie manch andere deutsche Entwickler mit 85%-Wertungen – nämlich nix. Weil dann die Leute, die uns bisher gekauft haben, sagen: »Das ist nicht mehr unser Emergency!«

Aber etwas anderes: Ihr seid ein anspruchsvolles Magazin für erfahrene Leser, die sicher in der Lage sind, das Potenzial von Emergency 3 auszuschöpfen. Warum bewertet ihr es dann deutlich schlechter als andere? Wird das euren Lesern gerecht?



Ralph Stock: »Ist es angemessen, Emergency so zu testen wie andere Strategiespiele?«

Florian Stangl Im Gegensatz zu allen anderen mir bekannten Magazinen behaupten wir ja nicht, dass unsere Wertungen objektiv sind. Sie sind es nicht, und darum wollten wir von Anfang an jedem Redakteur ermöglichen, seine eigene Meinung frei in seinem Meinungskasten ausdrücken zu können, ohne sich irgendeinem Wertungsschema beugen zu müssen. Mehrere subjektive Meinungen sind objektiver als eine. Ob die Leser nun wirklich unsere Texte so aufmerksam lesen, wie wir uns das wünschen, ist eine andere Geschichte. Für viele ist halt die Zahl, die unten drunter steht, das wichtigste.

Jetzt kannst du als Entwickler das Glück haben, dass in einer Redaktion genau der Fan deines Spiels den Test macht und du dadurch eine hohe Wertung bekommst. Oder du stößt auf drei Leute, die unabhängig voneinander aufgrund ihrer Erfahrung zu drei niedrigeren Wertungen kommen – wie bei uns. Es mag durchaus sein, dass ein regelmäßiger Notruf-Gucker Mängel, die uns aufgefallen sind, anders wahrnimmt. Wir wissen, dass wir nicht allen Ansprüchen gerecht werden können, daher werten wir für unsere Leser und nicht für uns. Genauso sollt ihr ja die Spiele nicht für uns machen, sondern für eure Käufer. Aber wir müssen eine Vergleichbarkeit mit anderen Spielen herstellen, damit unsere Leser unsere Argumente nachvollziehen können.

Ralph Stock Zurück zu meinem Vergleich mit dem Flugsimulator: Warum kritisiert ihr seit Jahren die Steuerung von Emergency?

Florian Stangl Meine Aufgabe im Spiel ist doch, den Überblick zu bewahren und meinen Leuten zu sagen, was sie tun sollen. Ich möchte zum Beispiel jemandem sagen können: »Du, schließ den Schlauch an den Hydranten an!« Und nicht ihn an der Hand nehmen, mit ihm den Schlauch holen, zum Hydranten laufen und so weiter. Ich kann ja nicht mal nah genug heranzoomen, um diese kleinen Hydranten besser anklicken zu können.

Michael Stigler Emergency bietet sehr viel spielerische Freiheit. Beim Automatisieren solcher Aufgaben haben wir ein Problem: Ich sage dem Feuerwehrmann, dass er den Schlauch anschließen soll, und er tut es. Schade, denn ich wollte, dass er einen anderen Hydranten nimmt.

Florian Stangl Dann bietest du dem Spieler in diesem Fall zum Beispiel eine bestimmte Auswahl an verfügbaren, sinnvollen Hydranten an. Dadurch kann ich parallel arbeiten und nicht so seriell wie in Emergency 3.

Michael Stigler Stell dir doch mal das Endlosspiel vor, mit dieser riesigen Stadt – wie viele Hydranten da stehen! Das würde ein völlig anderes Leveldesign benötigen.

Ralph Stock Ein anderer Kritikpunkt von euch ist, dass man teilweise den Bildschirm pixelgenau nach Verletzten in Autos und so absuchen muss. Wir wollen ja, dass der Spieler sich überlegt, wo noch Verletzte sein könnten – wie in der Realität. Unsere genaue Simulation ermöglicht das ja.

Florian Stangl Das passt ja gut zum Spiel, und ich finde es gut, dass nicht alles auf dem Silbertablett präsentiert wird. Allerdings habe ich einfach oft ein Zeitproblem, weil ich im Pausemodus keine Befehle erteilen kann. Das wäre doch leicht zu ändern. Anderes Detail: Warum kann denn nur ein Feuerwehrmann ein Trümmerstück wegziehen?

Ralph Stock Die Feuerwehrleute würden uns schlachten, wenn die Polizisten das auch könnten!

Michael Stigler Und die Polizisten würden uns schlachten, wenn ein Feuerwehrmann den Verkehr umleiten könnte!



Michael Stigler: »Unsere primäre Zielgruppe sagt über Helden: Was für ein Unsinn!«

Florian Stangl Das mit dem Verkehr sehe ich ja noch ein, aber ein Trümmerstück – also bitte! Dann baut wenigstens eine kleine Anzeige ein, damit ich als Spieler merke, dass ich mit der gewählten Figur diese Aktion nicht ausführen kann. Aktuell kriege ich nämlich gar kein Feedback. Das ist der Bedienungskomfort, der mir fehlt. Da wünsche ich mir Hilfestellung, weil das nicht Aufgabe des Spielers sein sollte. Nicht im Handbuch, sondern im Spiel, dann wenn es nötig ist.

Ralph Stock Ist es denn angemessen, ein Spiel wie Emergency so zu testen wie andere Strategiespiele? Schließlich sprechen die Verkaufszahlen dafür, dass viele Leute mit unserer Art der Steuerung klar kommen.

Florian Stangl Wie weit kann man Zielgruppen oder auch Lizenzen beim Test berücksichtigen? Dann dürfte kein Heft mehr eine Wertungszahl vergeben, weil sowas nur über Text aufgefangen werden kann. Text, der gelesen und verstanden werden muss. Oder ich vergebe mehrere Wertungen, für jede Zielgruppe eine eigene – dann leidet die Vergleichbarkeit. Darum testen wir ja mit mehreren Redakteuren und auf mindestens einer Seite: Dadurch wollen wir sicher stellen, dass nicht persönliche Vorlieben oder Tagesform entscheiden. Auf jeden Fall sehe ich unser Gespräch sehr positiv und bin gespannt, ob die eine oder andere Anregung in Emergency 4 zu finden sein wird.



Florian Stangl: »Wir wollen sicher stellen, dass nicht persönliche Vorlieben entscheiden.«

DIE 10 GRÖSSTEN SPIELE-ENTTÄUSCHUNGEN

Terminzwang, bewusste Täuschung oder einfach zu hohe Erwartungen aufgrund bekannter Designer – das alles sind Gründe dafür, **dass Spiele im Vorfeld überschätzt werden.** Wir stellen Ihnen die zehn größten Fehlschläge vor.

Über Jahre freuen sich Fans auf ein Spiel, lesen jeden Artikel darüber, schauen sich jeden noch so kleinen Screenshot an, fachsimpeln in Internetforen mit Gleichgesinnten. Am Tag der Veröffentlichung stürmen sie in den Laden, kaufen das heiß erwartete Spiel und legen zuhause sofort los. Doch nach den ersten Stunden macht sich Ernüchterung und schließlich Enttäuschung breit: Das Objekt der Begierde erfüllt einfach nicht die hohen Erwartungen. So etwas haben viele Spieler schon mehr als einmal erlebt. Doch wie kann es passieren, dass ein Titel so falsch eingeschätzt wird? Das zeigen wir Ihnen beispielhaft anhand der zehn größten Spiele-Enttäuschungen der vergangenen Jahre. Diese Liste basiert allerdings nicht nur auf Fakten, sondern zum Teil auch auf unserer subjektiven redaktionellen Einschätzung.

Platz 10
Siedler 5

Die knuddeligen Aufbaumeister der **Siedler**-Serie sind eine feste deutsche Institution in der Spielbranche – gewesen. Die Kultreihe, die sogar in Amerika ansehnliche Erfolge erzielen konnte, geht mit dem fünften Teil neue Wege. Alles soll wie im Echtzeit-Genre funktionieren, ohne süße Wuselzwerge, Warenkreisläufe und Straßensysteme. Stattdessen gibt's zu kantige Helden, schnelle Schlachten und ein unkompliziertes Wirtschaftssystem. Dumme Idee, denn der neue Teil interessiert weniger Fans. Zu groß ist der Abstand des Spielprinzips zu den Vorgängern. Außerdem macht die Sprachausgabe einen großen Teil des Spielspaßes kaputt. Zwar war »der Wixxer« Oliver Kalkofe selbst am Mikrofon, doch viel genützt hat es nicht: Seine tuntig ins Mikro gehauchten Sprüche wirken mehr unfreiwillig komisch als lustig.

Platz 9
Ultima 9

Mit dem Abschluss zur **Ultima**-Reihe wollte Richard Garriott noch einmal alle Register des Rollenspiel-Designs ziehen. Da verziehen ihm die Fans auch, dass sich der Release immer wieder verschob. Publisher Electronic Arts sah das anders und setzte Garriott einen festen Termin. So wurde das Rollenspiel dann zwar veröffentlicht, war aber bei weitem noch nicht fertig. Von inhaltlichen Bugs einmal abgesehen, ruckelte das Spiel angesichts seiner für damalige Verhältnisse sehr aufwändigen 3D-Optik auf den meisten Rechnern unspielbar stark – einzig Besitzer von High-End-PCs, deren Grafikkarten »Glide« unterstützten, konnten mit akzeptablen Frame-Raten durch Britannia ziehen. Doch bot **Ultima 9** weder die gewohnte Klasse noch die spielerische Freiheit früherer Teile und nervte stellenweise mit Hüpfeinlagen und ungenauer Steuerung. Kein rühmliches Ende für den Avatar!

Platz 8
Daikatana

Ion Storm Austin erfreute uns unter der Regie von Warren Spector mit **Deus Ex**, einem der besten Spiele der letzten Jahre. Dagegen geriet Ion Storm Dallas respektive deren Chef John Romero (ehemals bei id Software) eher abseits der Computerspiele in



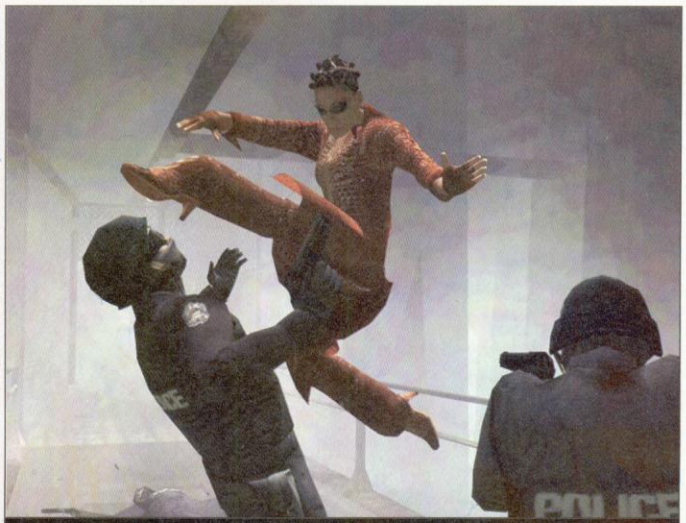
Siedler 5: Weiterentwicklung in die spielerisch falsche Richtung.



Ultima 9: Zu früh veröffentlicht und lief nur mit ausgewählter Hardware.



Daikatana: John Romero verlor mit dieser Gurke seinen guten Namen.



Enter the Matrix: Die Kult-Lizenz zu einem mäßigen Spiel verwurstelt.

die Schlagzeilen. Seine Freundin und **Daikatana**-Leveldesignerin Stevie Case sorgte mit Nacktfotos im Playboy genauso für Aufsehen wie die überteuerte Einrichtung der Büroräume. Das Spiel selbst wurde unterdessen immer wieder verschoben, die Fangemeinde vertröstet. Als **Daikatana** nach vielen Jahren schließlich erschien, war es ein veralteter, mittelmäßiger Ego-Shooter, der in Sachen Grafik, KI, Leveldesign und Story maßlos enttäuschte – und entsprechend floppte. Daraufhin machte Publisher Eidos das Studio in Dallas dicht; der ehemalige Star-Designer John Romero entwickelt inzwischen Handy-Spiele, hat aber überraschenderweise noch keines davon fertig gestellt.

Platz 7
Enter the Matrix

Shiny Entertainment produzierte innovative, unterhaltsame Spiele wie **MDK** und **Sacrifice**, die kommerziell aber wenig erfolgreich waren. Als Atari den Entwicklern auftrug, ein Spiel mit der **Matrix**-Lizenz zu erstellen, erwarteten Fans und Presse ein typisches Shiny-Spiel im kultigen **Matrix**-Universum. Zwei Probleme entpuppten sich als Hindernisse: Erstens wurde das Spiel zwar parallel für mehrere Plattformen entwickelt, aber dabei nicht technisch sauber auf PC umgesetzt. Grafik und Steuerung waren absolut indiskutabel. Zweitens musste es zum Kinostart von **Matrix 2** fertig sein, sodass zahlreiche Bugs den Spielspaß derjenigen störten, die sich den Titel trotz der Mängel antaten. Interessant war **Enter the Matrix** nur für Hardcore-Fans, weil das Spiel Hintergrundinfos zu Story und Charakteren enthielt.

Platz 6
Unreal 2

Entwickler Legend Entertainment veröffentlichte immer wieder Screenshots, die Betrachtern vor lauter Vorfreude den Sabber aus den Mundwinkeln laufen ließen. Die meisten Leute schlossen von der technischen Qualität, den sehr schönen Außenlevels und den aufwändig modellierten Gegnern auf den zu erwarteten Spielspaß und lagen daneben: **Unreal 2** erwies sich als solider Ego-Shooter, konnte aber im Gegensatz zum Vorgänger spielerisch keine neuen Maßstäbe im Genre setzen. Zudem war die Spielzeit vergleichsweise kurz, aus wirtschaftlichen Erwägungen (**Unreal Tournament 2003**) fehlte ein Multiplayermodus. Der wurde zwar noch unter dem Titel **Unreal 2 XMP** nachgeliefert, konnte qualitativ aber auch nicht überzeugen. Inzwischen schloss Legend Entertainment für immer seine Tore.

Platz 5
Republic

Wunderkind Demis Hassabis gründete nach seinem Ausstieg bei Lionhead seine eigene Firma und kündigte **Republic** an. Intelligent, charismatisch und überzeugend präsentierte Hassabis sein visionäres Konzept einer komplett simulierten Gesellschaft, in der man mithilfe strategischer Entscheidungen und politischer Intrigen zum Präsident eines fiktiven Staates aufsteigen sollte. Doch das Projekt machte nur im Schneckentempo Fortschritte, die Veröffentlichung wurde immer wieder verschoben. Herausgekommen ist ein mittelprächtiges Strategiespiel, das mit dem Originalkonzept kaum noch etwas gemein hat. Hassabis selbst gab noch vor dem Release den Firmenvorsitz ab und konzentriert sich seitdem wieder auf das eigentliche Designen von Spielen.

Platz 4
Doom 3

Monatelang war es Gespräch in der Spielebranche. Der Name **Doom 3** wurde in Ehrfurcht geflüstert, jedes Bild sorgte bei Action-Fans für Begeisterung, und die Presse überhäufte das Spiel nach Präsentationen mit Superlativen. Schließlich hatte id Software schon mit anderen Titeln Referenzen abgeliefert, vor allem im Multiplayer-Bereich. Denkbar



Unreal 2: Die Effekte des Flammenwerfers waren der Höhepunkt.



Republic: Das visionäre Konzept ließ sich nicht massentauglich umsetzen.



Doom 3: Hochglanzgrafik, aber spielerisch veraltet.


Command & Conquer 3: Mit geschönten Screenshots Fans betrogen.

gute Vorraussetzungen also. Doch schon nach wenigen Stunden mit der Verkaufsversion ist klar: Der Shooter setzt zwar grafisch Maßstäbe, kommt aber inhaltlich nicht an **Half-Life 2** heran, und sieht teilweise weniger schön aus als der deutsche Titel **Far Cry**. Obendrein wiederholen sich viele Schockmomente, und durch die hirnlosen Gegner verkommt der Shooter zur stumpfen Ballerei – zwar auf hohem Niveau, aber unter den Erwartungen. Grafik ist eben nicht gleich Spielspaß!



Platz 3
Command & Conquer 3

Als Echtzeit-Strategiespiele aus dem Boden schossen wie Pilze nach einem spätsommerlichen Wolkenbruch, kündigte Westwood mit **Command & Conquer 3** die Revolution des Echtzeit-Strategie-Genres an. Vor allem von der Grafik versprachen sich Strategen neue Maßstäbe. Nach der Veröffentlichung stellte sich allerdings heraus, dass Westwood größtenteils nachbearbeitete, geschönte Screenshots veröffentlichte, die nicht der tatsächlichen Spielgrafik entsprachen. Auch die KI sorgte für Empörung: Die eigenen Truppen agierten dämlich, und der Computergegner cheatete in vielen Belangen und baute beispielsweise Gebäude, ohne die Rohstoffe dafür zu haben. Außerdem fehlte dem Multiplayer-Modus das Balancing, sodass Fans gepflegter Mehrspieler-Duelle bei **StarCraft** blieben.



Platz 2
Black & White

Peter Molyneux erfand mit **Populous** das Genre der Göttersimulation. Mit **Black & White** wollte er es perfektionieren. Ein lernfähiger, intelligenter Tier-Avatar sollte Sie auf der Erde unterstützen und Ihnen einfache Aufgaben abnehmen. Das klappte mit Geduld und einer gewissen Toleranz gegenüber der KI auch ganz gut, verlor aber schnell seinen Reiz. Denn neben dem Tier musste man sich auch um den Auf- und Ausbau seiner Siedlungen kümmern, Rohstoffe beschaffen und Kämpfe gegen andere Götter und deren Kreaturen bestreiten. So behielten viele Spieler **Black & White** als Aufbaustrategie mit toller Grafik und innovativer Steuerung in Erinnerung, das im Vorfeld von Presse und Spielern zu sehr mit Vorschusslorbeeren überhäuft wurde. Ganz einfach, weil man Molyneux ein neues Referenzspiel zugetraut hatte.



Platz 1
Halo

Entwickler Bungie veröffentlichte einige professionell gemachte, spektakuläre Videos in Spielgrafik, die auf eine neue Generation von 3D-Action hoffen ließen. Die Filme sowie die ersten Bilder des Shooters katapultierten ihn auf den ersten Platz der Most-Wanted-Listen. Dort blieb er auch stehen, als Microsoft Bungie längst aufgekauft hatte und bekannt gab, dass **Halo** zunächst auf Xbox veröffentlicht wird. Zwei Jahre nach der Xbox-Fassung erscheint dann endlich **Halo** für PC. Zwar machen die Jeepfahrten durch die gelungenen Außenlevels Spaß, doch vergeht der wieder, sobald man durch ein Innenareal muss: Die Level-Architektur wiederholt sich ständig, die Texturen sind verwaschen hässlich, die Wegführung verwirrt – da weiß man, warum die Designer bei den Präsentationen stets die Außenlevels gezeigt haben.

Georg Valtin

IHRE MEINUNG ZÄHLT

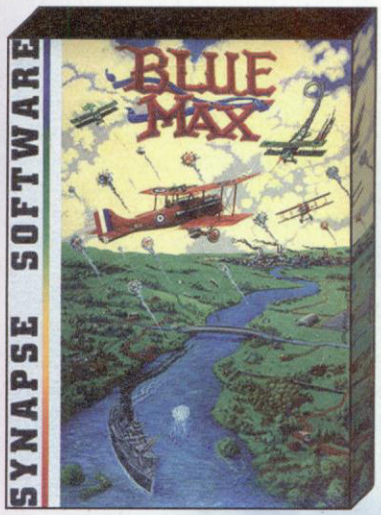
Sie teilen unsere Meinung, haben ganz andere Kandidaten für unsere Top Ten oder wollen einfach nur einen Kommentar dazu abgeben? Oder haben Sie sogar einen eigenen Wunsch für eine Top Ten, die Sie gerne lesen wollen? Wir freuen uns auf Ihr Feedback!
Schicken Sie uns am besten eine E-Mail an: **leserbriefe@pcpowerplay.de**.


Black & White: Die Haustier-KI funktionierte nur bedingt.


Halo: PC-Umsetzung ohne Koop-Modus und mit schwachen Innenlevels.



Gebäude kann Ihr Doppeldecker nur zerbomben. Gegen die **Panzer** (das sind die Knubbel mit dem schrägen Strich) und **Flak-Kanonen** (Knubbel mit senkrechtem Strich) hilft auch das Bord-MG.



BLUE MAX

Anwerfen, Abheben, Ausklinken: Mit dem Doppeldecker-Actionspiel Blue Max von 1983 eröffnen wir unsere **Retro-Rubrik**, in denen wir Ihnen Klassiker der Computerspiel-Geschichte vorstellen.

Echte Kerle rasieren sich nass. Unterstützt von der Rasierer-Industrie, die die Zahl der Klingen immer weiter hoch schraubt. Momentan führt Gillette mit seinem Vierfachklingen-Schaber »Mach 4«. Klingt nach Luftfahrt. Deren Geschichte wiederum lief andersrum: Bevor die ersten Eindecker flogen, starteten Jalousie-artige Mehrfachdecker, dann Drei- und schließlich Doppeldecker. Eine dieser Maschinen des Ersten Weltkriegs ist der Star im Actionspiel **Blue Max**, anno 1983 auf dem »Brotkasten« Commodore 64.

Max Plane

Per Joystick steuert man seinen alliierten Doppeldecker, bewaffnet mit Bomben und einem MG. Unter dem Flieger zieht die Landschaft schräg vorbei, gespickt mit Punkte-bringenden Panzern, Lkws, Brücken, Schiffen, Gebäuden und ... Flak-Geschützen. Kassierte Treffer wirken sich auf Manövrierbarkeit, Spritverbrauch und die Funktionsfähigkeit der Bewaffnung aus. Fies, wenn die dicke Fabrik unter Ihnen verschont bleibt, weil die Bombe klemmt. Oder der entgegenkommende Feindflieger, weil Ihr MG Ladehemmung hat ...

Zwischen den Level-Abschnitten tanken und munitionieren Sie auf Flugfeldern auf. Aber Achtung: Für den Start brauchen Sie genug Piste unter sich! Und dass feindliche Bomber Ihren Landeplatz bepflastern, macht das Pilotenleben auch nicht einfacher. Genau wie die Bäume, die beherzten Tiefflegern gern im Weg rumstehen. Höhepunkt des Spiels ist der Bombenangriff gegen den Endgegner: der Reichstag in Berlin!

Strammer Max

Der Spielname beruht übrigens nicht nur auf dem Piloten Max Chatsworth, den Sie spielen: »Blue Max« war im Ersten Weltkrieg der Spitzname der Alliierten für die deutsche Tapferkeits-Medaille »Pour le Mérite«. Diesen Orden erhielten Flieger für 20 abgeschossene Maschinen. Falls Sie das Thema interessiert: Halten Sie doch mal nach dem 1966er-Spielfilm **Blue Max** Ausschau, mit George Peppard (A-Team) und James Mason. Die rasanten Flugszenen gehören zu den besten ihres Genres.

Ein Schmankerl zum Schluss: **Blue Max** steht seit 20 Jahren auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Zum Glück, denn die Indizierung hat bestimmt viele Computerspieler von einem Amokflug im Doppeldecker abgehalten ...

Martin Deppe

KLASSIKER ODER KAMELLEN?

In unserer Retro-Rubrik möchten wir Ihnen regelmäßig einen Klassiker der Spiele-Geschichte vorstellen. Egal, ob Sie die Legenden noch selbst gespielt haben und sich auf ein Wiedersehen freuen. Oder nur wissen wollen, wie sich die Welt der Spiele entwickelt hat: Schreiben Sie uns, welche Oldies Sie interessieren. Oder ob die »ollen Kamellen« Sie kalt lassen. Redaktion@pcpowerplay.de, Stichwort »Oldies«.



Mobile Ziele wie der **Lkw** auf der Brücke oder das **Schiff** bringen Extra-Punkte. Beim Bomben dient der Fliegerschatten als Zielhilfe.



Peter Adams, Erfinder und Einmann-Team (!) der Doppeldecker-Ballerei, entwickelte 1985 die Ufo-Version **Blue Max 2001**, die aber floppte.

LESERBRIEFE

INLAY

Erst einmal ein Riesenlob zu eurem neuen Heft, es ist wirklich gelungen. Positiv ist auch der unschlagbar günstige Preis. Nur eine Kleinigkeit stört mich am aktuellen Heft: das DVD-Inlay. Könntet ihr nicht auf der Rückseite dieses Inlays eine Anzeigenseite bringen, da es dann nicht so schlimm ist, wenn man es ausschneidet?

Stefan Branske

PC PowerPlay Das wäre die kleine Lösung des Schnippel-Problems. Aber wir haben eine bessere: Ein Inlay aus Pappe, zum Raustrennen. Das eignet sich nicht nur als Bierdeckel-Ersatz oder Anti-Wackel-Tischbeinunterlage, sondern auch als – DVD-Inlay. Genial, oder?

Martin Deppe

ELECTRONIC ARTS

Mit großem Interesse habe ich den Report über Electronic Arts in der vorigen Ausgabe gelesen. Ein großes Lob dafür! Endlich bringt mal eine Zeitschrift Licht in die ganze Sache. Könntet ihr nicht mal einen Report über Electronic Arts machen, also eine Art Firmenporträt? Der sollte zum Beispiel die Geschichte von Electronic Arts beleuchten, welche Studios sie schon geschluckt haben, ob sie weiterhin nach einer Monopolstellung streben, etc. Mich würde das sehr interessieren.

Patrick Pelinski

PC PowerPlay Unsere bisherigen Erfahrungen mit solchen Reports haben gezeigt, dass diese Porträts (selbst von bekannten Firmen) die meisten Leser nicht interessieren. Daher verzichteten wir bisher zugunsten beliebterer Themen darauf. Sie wollen Firmenproträts? Dann schreiben Sie uns eine entsprechende E-Mail an leserbriefe@pcpowerplay.de!

Florian Stangl

GUILD WARS: KEY

Ich habe meinen Key für den Betatest von Guild Wars schon im Januar aktiviert, und das Spiel hat mir sehr gut gefallen. Nun habe ich erfahren, dass ich wohl einen neuen Key brauche, um am nächsten Betawochenende teilzunehmen, stimmt das? Falls ja, könnten Sie mir einen neuen Key dafür zukommen lassen? Das wäre echt super!

Christoph Krause

PC PowerPlay Die Keys sind zur einmaligen Benutzung, funktionieren aber an jedem Wochenende. Wenn Sie unseren Key bereits im Januar benutzt haben, brauchen Sie einen neuen für das nächste Betawochenende. Wer seinen Key von der Januarausgabe noch nicht verwendet hat, kann damit im Februar spielen. Unser Vorrat an Keys ist inzwischen leider aufgebraucht, so dass Sie sich bei Interesse ganz offiziell auf der Guild-Wars-Homepage für einen Key bewerben müssen.

Michael Erlwein

AMIGA CLASSIX 4

Der Retro-Bericht über die Amiga Classix 4 war wirklich toll. Von mir aus hätte er sogar noch ausführlicher sein können. Ich bin mit C-16, C-64, Amiga 500 und Amiga 1200 aufgewachsen. Daher konnte ich bei dem Artikel in schönen Erinnerungen schwelgen.

Nils Linke

PC PowerPlay Danke, Ihre Meinung teilen wir und viele unserer älteren Leser. Damit solche alte Klassiker nicht in Vergessenheit geraten, haben wir ab dieser Ausgabe eine regelmäßige Retro-Rubrik eingeführt. Diesmal stellen wir auf Seite 157 den C64-Klassiker Blue Max vor.



ERSTAUSGABE VERPASST

Danke für die zahlreichen Anfragen nach einer Gratis-Erstausgabe. Erwartungsgemäß ist das Interesse daran weit größer als unser Restbestand. Daher haben wir nach dem bewährten »wer zuerst kommt, mahlt zuerst« den ersten 50 Einsendern ein Frei-Exemplar geschickt.

LOGO

Bezugnehmend auf den Leserbrief in der vorigen Ausgabe zum Thema Layout kann ich nur sagen: Ich finde es recht ansprechend. Nur euer Logo passt nicht so recht zum Gesamterscheinungsbild. Für mich fehlt da einfach der Kontrast zum Rest des Covers, es sticht nicht hervor. Blaue Schrift auf blauem Grund mit silbern umrandeten Lettern – da haben wir doch aber schon Besseres (und vor allem Auffälligeres) gesehen. Ferner wird das gelbe »PC« im Logo von eurem ebenfalls gelben »Preisschild« überstrahlt. Man muss schon zweimal hinschauen, um zu erkennen, dass es sich hier um eine PC-Zeitschrift handelt.

Und noch eine kleine Anmerkung: Ich glaube nicht, dass es notwendig ist, auf fast jede Seite im Heft den Namen, die jeweilige Ausgabe und die Internetadresse von PC PowerPlay zu drucken – wir wissen doch, was wir gekauft haben. Da könnt ihr beziehungsweise eure Druckerei noch ein wenig Druckerschwärze sparen und vielleicht doch noch dem einen oder anderen Leser die gewünschte Grafikkarte zukommen lassen.

Frank Kitzing

PC PowerPlay Das Logo ist, genau wie das Layout, Ergebnis zahlreicher Gruppen- und Einzelbefragungen. Wir haben etliche Entwürfe erprobt, und das aktuelle Logo hat sich durchgesetzt. Zu Ihrer zweiten Anmerkung sei gesagt, dass wir die Druckkosten für die von Ihnen erwähnten Texte ermittelt haben, und jetzt halten Sie sich fest: Pro Heft kostet uns das sage und schreibe einen Nanocent. Das ist ein Milliardstel eines Cents. Unsere derzeitige Druckauflage beträgt 300.000 Stück, wir erscheinen zwölf Mal pro Jahr. Frage: Wie lange brauchen wir, um die 400 Euro für eine aktuelle Grafikkarte zu sparen (unter der Annahme, dass die gedruckte Auflage jedes Jahr um 100.000 steigt)? Der erste Leser, der uns die korrekte Lösung an leserbriefe@pcpowerplay.de schickt, erhält ein Merchandising-Paket zu City of Heroes, bestehend aus einem Beutel, einer Mütze und einem T-Shirt.

Sandra Strehle

WORLD OF WARCRAFT

Ich habe bei den Leserbriefen im vorletzten Heft einen mit der Überschrift »Fehler des Monats?!« gefunden. In der vorigen Ausgabe habe ich

wieder einen gesehen: Auf Seite 2 des »World of WarCraft Survival Guide« steht »Pop: siehe Spawn«. Diesen Unterpunkt konnte ich bei mir nicht finden. Da ich mich im Chat-Kauderwelsch nicht auskenne, möchte ich nun gerne wissen, was diese Begriffe bedeuten. Davon abgesehen gefällt mir das Heft prima!

Haiko Hosse

PC PowerPlay Ups, das ist mir doch glatt durch die Lappen gegangen. Ursprünglich umfasste das Glossar deutlich mehr Begriffe. Da ich aus Platzgründen einige davon weglassen musste, unter anderem eben »Spawn«, hat sich dieser Fehler eingeschlichen. Mit »Pop« beziehungsweise »Spawn« bezeichnet man in Online-Rollenspielen das Auftauchen von Monstern in der Spielwelt. Statt also die Gruppe im Chat mit einem umständlichen: »Vorsicht, da sind wieder neue Monster aufgetaucht« zu warnen, schreibt man einfach kurz und knackig »Pop« in den Chat.

Georg Valtin

Ich habe drei Fragen zu World of WarCraft:
1. Ist es möglich, als Gnom und Nachtelf von Anfang an zusammen zu spielen, sprich: Gibt es da Beschränkungen in Sachen Quests und Story?
2. Kann man einen Verbündeten, der sich in ein Tier verwandeln kann, als Reittier benutzen.
3. Wie lange und auf welcher Basis (Mana?) hält eine Verwandlung in ein Tier?

Bastian Heese

PC PowerPlay 1. In Sachen Quests und Story gibt es keine Einschränkungen. Allerdings starten Gnome und Nachtelfen in zwei weit voneinander entfernten Gebieten. Wenn Sie von Beginn an gemeinsam spielen wollen, sollten Sie möglichst beide die gleiche Rasse beziehungsweise Zwerg und Gnom wählen, da diese den gleichen Startort haben.
2. Nein, auch wenn das eine witzige Idee ist.
3. Eine Tierform bleibt bestehen, bis der Druide sich selbst wieder zurück verwandelt oder stirbt. Ausnahme: Die Wasserform endet automatisch, wenn der Spieler wieder an Land geht. Mana wird nur für den eigentlichen Zauber benötigt, aber nicht, um eine Tierform aufrecht zu erhalten.

Georg Valtin



BROWSER-SPIELE

Erstmal ein großes Lob für eure Zeitschrift, die ist echt klasse! Ich habe euren Artikel über Browser-Spiele gelesen und zufällig einen guten Link dazu gefunden: Unter http://seti.home.globalserve.de/browser.htm finden sich jede Menge Links zu guten Browser-Spielen.

Tobias Hemmerich



DIABLO 3

Ein Freund von mir behauptet ständig, dass ein dritter Teil der Diablo-Reihe auf den Markt kommen wird. Er meint, die Entwickler von Diablo 3 seien Ex-Mitarbeiter von Blizzard. Was sagt ihr dazu? Kommt ein dritter Teil?

Simon Kiesel

PC PowerPlay Hier handelt es sich wohl um eine Mischung aus Wunschdenken, Gerüchten und Verwechslungen. Wenn jemand Diablo 3 macht, dann Blizzard selbst. Bill Roper und die Schaefer-Brüder entwickeln als Ex-Blizzard-Mitarbeiter mit ihrer Firma Flagship Studios zwar ein Rollenspiel – das hat aber nichts mit Diablo zu tun. Grundsätzlich gehen wir davon aus, dass Blizzard ein weiteres Diablo-Spiel auf den Markt bringen wird. Wir rechnen aber damit, dass die Hit-Schmiede davor noch StarCraft 2 macht. Bekannt ist derzeit nur, dass Blizzard an mindestens einem noch nicht angekündigten Spiel werkelt.

CSI MIAMI

Bei eurem Test des Spiels CSI Miami ist euch ein winziger investigativer Fehler unterlaufen: Die Original-Serie CSI spielt nicht in Los Angeles, sondern in Las Vegas!

Michael S. Weber

PC PowerPlay Ob Sie es glauben oder nicht – das weiß ich. Aber ich werfe immer die Namen der beiden Städte durcheinander. Irgendwann werde ich noch in Las Vegas stehen und die E3-Messe in Los Angeles verpassen. Und richtig schlimm ist es durch GTA San Andreas geworden, weil die beiden Metropolen dort Los Santos und Las Venturas heißen. Das hat Entwickler Rockstar bestimmt mit Absicht gemacht!

Martin Deppe

MUSIKGESCHMACK

Rüdiger Steidle scheint ja einen ausgezeichneten Musikgeschmack zu haben. Jedoch scheint auf der Team-Seite ein kleiner Fehler passiert zu sein. Als Lieblingslied gibt Rüdiger »El Cielo: Triangle« an. Jedoch müsste der Bandname »dredg« lauten. Das Lied »Triangle« befindet sich als fünfter Track auf deren Album »El Cielo«.

Bastian Veller

PC PowerPlay Oh, ich habe gedacht, ich muss das Album und den Titel des Liedes angeben. Dass keinem Korrekturleser dieser Fehler aufgefallen ist, zeigt ja nur, dass die Kollegen meinen erlesenen Musikgeschmack nicht teilen! ;)

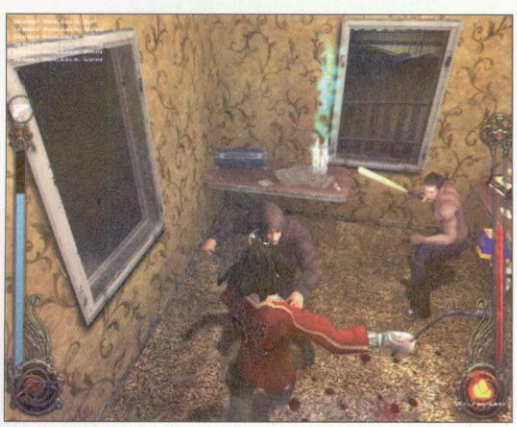
Rüdiger Steidle

VAMPIRE 2

Ich interessiere mich wahnsinnig für Vampire 2 und möchte es mir auch bald kaufen. Ich habe jetzt aber ziemlich oft gelesen, dass andere Leute mit dem Titel Probleme hatten, beispielsweise ließ sich das Spiel auf einigen PCs wohl nicht starten. Ist da etwas dran? Außerdem habe ich gelesen, dass Vampire 2 auf einer PenEtPaper-Vorlage basiert. Was ist das denn, ich kann mit dem Begriff nichts anfangen.

Alexandra Meyer

PC PowerPlay In der Verkaufsversion gibt es sowohl technische Probleme auf bestimmten Systemen als auch inhaltliche Bugs. Installieren Sie auf jeden Fall die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte sowie Patch 1.2, den Sie auf unserer DVD der Ausgabe Februar 2005 finden oder unter www.vampirebloodlines.com/patch herunterladen können. Bei mir läuft das Spiel mit diesem Patch tadellos.



PenEtPaper ist eine Rollenspielart, die man tatsächlich mit Stift, Papier und meist zahlreichen Würfeln in geselliger Runde spielt und die auch im Zeitalter der PC-Spiele noch zahlreiche Anhänger hat. Dabei gibt es feste Regeln, die Charakterklassen, Kampf- und Magiesystem, Spielwelt und alle anderen Details beschreiben. Der Rest obliegt der Vorstellungskraft und Fantasie der Teilnehmer. Zahlreiche PC-Rollenspie-

le, darunter Baldur's Gate, Das Schwarze Auge, ja selbst Knights of the Old Republic basieren eigentlich auf Pen&Paper-Vorlagen und -Regelwerken. Auch in Vampire 2 werden Sie noch Spuren des Pen&Paper-Prinzips finden. So benötigen Sie einen bestimmten Wert in der Fähigkeit »Hacken«, um sich Zugang zu fremden PCs zu verschaffen. Genauso funktioniert es etwa mit »Schlösser knacken« bei D&D.

Georg Valtin

JUGENDSCHUTZ

Nun habe ich die zweite Ausgabe von PC PowerPlay in Händen und bin erfreut, so viele bekannte Gesichter zu sehen (gegrüßt sei hier vor allem der Stanglnator). Euer Heft gefällt mir sehr gut und könnte sich sogar zum besten Spiele-Magazin entwickeln. Um ehrlich zu sein: In den letzten Jahren ist mein Hobby Computerspiele etwas eingeschlafen, wurde aber nun durch meinen Sohn wieder geweckt, da er in das entsprechende Alter kommt. Sein Pech ist, dass ich mich immer auf dem Laufenden hielt und daher weiß, welche Spiele für einen 13-Jährigen okay sind und welche nicht – Jugendschutz muss unbedingt sein! Aber nicht so, wie in Frontal 21 dargestellt, sondern sinnvoll und von den Eltern verantwortet. Erwachsene dürfen meiner Meinung nach spielen, was sie wollen – auch Titel wie Doom 3. Bei Kindern sind es Händler und Eltern, die darauf zu achten haben, was konsumiert wird. Bei anderen Dingen wir Alkohol, Zigaretten, Magazinen und Filmen funktioniert das seit Jahrzehnten schon genauso.

Gunter Arentzen

FAQ ZU PC POWERPLAY

FRAGE Wird PC PowerPlay zukünftig auch nur 2,99 Euro kosten oder ist das nur der günstige Einführungspreis für die erste Ausgabe?
PC POWERPLAY **Nein, es bleibt erst einmal bei 2,99 Euro. Allerdings behalten wir uns natürlich vor, unseren Preis an die Markt- und Wettbewerbssituation anpassen.**

FRAGE Ich möchte PC Powerplay gerne bequem im Abonnement beziehen, wie geht das am einfachsten? Gibt es dafür eine Abo-Prämie?
PC POWERPLAY Bitte kontaktieren Sie unseren Abo-Service, oder nutzen Sie unsere Abo-Aktion im Heft, oder bestellen Sie auf unserer Webseite unter www.pcpowerplay.de.

FRAGE Werdet ihr mit eurem aufwändigen Testsystem alle neu erscheinenden PC-Spiele testen?
PC POWERPLAY Nein, aber alle wichtigen. Bei thematisch uninteressanten Titeln oder grottenschlechten Spielen ohne Marketing-Hype verzichten wir auf Tests. Den so eingesparten Platz investieren wir in größere Seitenumfänge und schauen uns wichtige Titel länger an: Wir testen Spiele im Interesse unserer Leser auf mindestens einer Seite, da kleinere Artikel für eine vernünftige Kaufberatung nicht ausreichen.

FRAGE Wird PC PowerPlay auch ganz ohne Datenträger oder mit CD erscheinen?
PC POWERPLAY Nein, das verwirrt nur: PC PowerPlay erscheint ausschließlich mit einer DVD (8,5 GByte, Altersfreigabe ab 16 Jahren).

FRAGE Kann ich Redakteure direkt anmailen?
PC POWERPLAY Nein, bitte benutzen Sie auch für Fragen an einzelne Redakteure unsere zentrale Mail-Adresse redaktion@pcpowerplay.de.

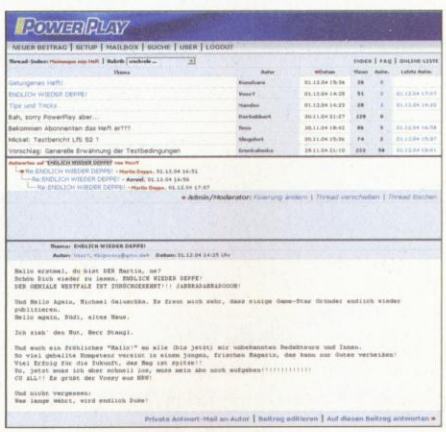
FRAGE Ich habe Verbesserungsvorschläge für PC PowerPlay, wie kann ich sie einbringen?
PC POWERPLAY Dazu haben Sie genau jetzt die beste Gelegenheit: Füllen Sie einfach den Fragebogen in diesem Heft aus und schicken Sie ihn per Post an uns zurück. Alternativ können Sie den Bogen in digitaler Form von der DVD (unter dem Menüpunkt »Umfrage«) ausfüllen und die Datei als Mail-Anhang an umfrage@pcpowerplay.de schicken oder sich auf unserer Website unter folgendem Link an der Umfrage beteiligen: www.pcpowerplay.de/umfrage.

FRAGE Ich habe einen genialen Tipp zu Spiel XY und würde ihn gern über PC PowerPlay veröffentlichen. Geht das überhaupt und wenn ja, wie?
PC POWERPLAY Ja, schicken Sie uns Ihre Tipps, Cheats, Easteregs und Co. bitte per E-Mail an tipps@pcpowerplay.de und schreiben Sie den Namen des Spiels in den Betreff. Bitte beachten Sie bei Attachements folgende Regeln:
- Spielstände gepackt im Format »zip«
- Texte im Format »txt«
- Bilder im Format »bmp« oder »tif«

Falls Sie uns mehrere Dateien schicken, sollten Sie diese ebenfalls mit einem Datenkompressionsprogramm (beispielsweise Winzip oder Winrar) zu einem Zip-File packen. Die maximale, vom Mail-Server erlaubte Größe für Dateianhänge beträgt 5 Megabyte. Schicken Sie uns aber keine Komplettlösungen, wir haben dafür eigene Autoren und können Lösungen von Lesern daher nicht berücksichtigen.

FRAGE Warum fehlt bei vielen Spielen im Termin-Kalender die Einschätzung?
PC POWERPLAY Eine Einschätzung nehmen wir erst dann vor, wenn wir einen Titel ausführlich spielen konnten – Pressetexte, Präsentationen, Videotrailer und Screenshots sagen einfach zu wenig über die Qualität eines Spieles aus.

FRAGE Wo finde ich eure Website?
PC POWERPLAY Die Adresse unserer offiziellen Website lautet www.pcpowerplay.de.



FRAGE Werdet ihr auf eurer Website irgendwelche Events mit den Redakteuren veranstalten?
PC POWERPLAY Ja, wir planen regelmäßig Chats, Fragestunden und andere Events mit den Redakteuren. Die Ankündigungen dafür finden Sie rechtzeitig vorher auf unserer Website. In den Foren sind wir täglich unterwegs und versuchen, auf Fragen umgehend zu antworten.

SO ERREICHEN SIE UNS

REDAKTION

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
leserbriefe@pcpowerplay.de

BEI HARDWARE-FRAGEN

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

ABO

Auf dem Postweg unter:

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

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon: **(0049) 01805/90 90 88**
Per Fax: **(0049) 01805/90 90 89**

BEI DEFEKTEN DVDs

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird.

Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.



825 Spiele getestet: 18 Seiten Test-Index

Großer Test-Index: alle Genres, alle Top-Hits, alles was du brauchst!

PlayStation.2 - Das offizelle Magazin

Das einzige Magazin mit spielbaren PlayStation.2-Demoversionen

10 spielbare PS2-Demos

Need for Speed: Underground 2, Burnout 3, Splinter Cell 2, PES 4, Sly 2: Band of Thieves uvm.

PlayStation2 - Das offizielle Magazin ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

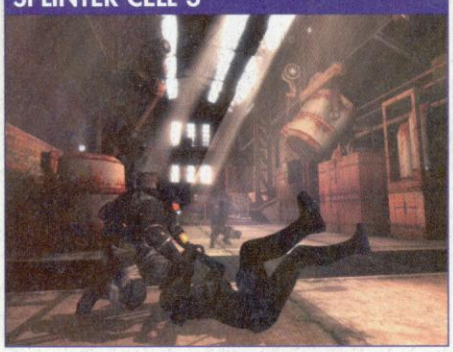
VORSCHAU 03/2005

SACRED: UNDERWORLD



Alles neu macht der März: Frische Monsterhorden mit teils riesigen Endgegnern, zwei weitere Charakterklassen mit erweiterten Fähigkeiten und jede Menge neue Quests – das Addon zum erfolgreichen Action-Rollenspiel **Sacred** verspricht wochenlange Unterhaltung. Unsere Abenteurer bereiten schon den Test vor.

SPLINTER CELL 3



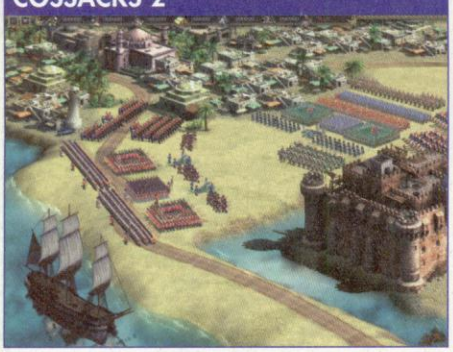
Zum drittel Mal rückt Superduper-Agent Sam Fisher aus, die Welt zu retten. Wie gut der **Schleich-Shooter** ist, lesen Sie in unserem großen Test.

ACT OF WAR



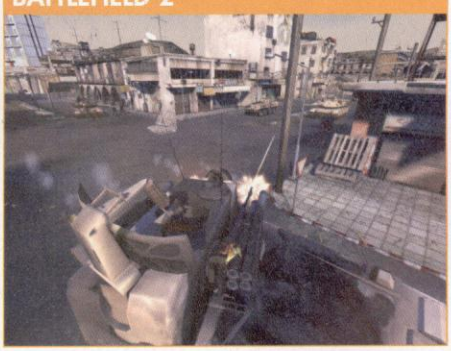
Grafisch protzt Act of War mit detailliert nachgebauten Städten wie **San Francisco**. Was spielerisch geboten wird, finden unsere Strategen heraus.

COSSACKS 2



Hat Ihnen unsere **Vollversion** gefallen? Der Nachfolger steht schon in den Startlöchern. Ob Strategiespieler zugreifen müssen? Lesen Sie den Test!

BATTLEFIELD 2



Kann Battlefield 2 seinen Rivalen **Joint Ops** schlagen? Mit einer spielbaren LAN-Versionen prüfen wir, wie durchschlagend die Verbesserungen sind.

PC POWERPLAY AUSGABE 04/2005

AB DEM 23.03.2005 AM KIOSK

Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 58

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur:
Martin Deppe
(V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur:
Florian Stangl


Michael Galuschka
(Redakteur)


Georg Valtin
(Redakteur)


Rüdiger Steidle
(Redakteur)


Patrick Hartmann
(Redakteur)


David Bergmann
(Redakteur)


Michael Erlwein
(DVD-Redakteur)


Sandra Strehle
(Art Direktorin)


Sara Stehlin
(Layouterin)

TRAINEE: Simon Fistrich **FREIE AUTOREN**: Andre Linken, Jochen Gebauer

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 99
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith, Tel. (09 31) 4 06 91 22
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert,
Mathias Schweiger, Matthias Meyer
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 01.11.2004
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
BEZUGSPREISE: Jahresabonnement Inland 33,60 €
Abonnement Österreich 36,00 €, Abonnement Schweiz 65,40 sFr,
restl. Ausland auf Anfrage
ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0
BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0
BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen 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
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und
Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, DeutschlandNachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung.
Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

Bei CyPress erscheinen außerdem:

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

PC PowerPlay DVD - März 2005

VOLLVERSION
Cossacks: The Art of War

DEMOS
Blitzkrieg: Rolling Thunder
Cellblock Squadrons
Hearts of Iron 2 (deutsch)
Inago Rage
Kinder des Nils (deutsch)
Legacy
Lemony Snicket's
NASCAR Simracing
RPM Tuning
Shoot the Roach
Ski Resort Extreme
Turbo Strauss
UEFA Champions League 2004 – 2005
Will of Steel

VIDEOS
Aurora Watching
Cossacks 2
Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
Freedom Force 2
Playboy – The Mansion
Republic Commando
RPM Tuning
Sacred: Underworld
Silent Hunter 3
Star Wars – Knights of the Old Republic 2
Stronghold 2
World of WarCraft (deutsch)
X2: Die Rückkehr

TRAILER
Alone in the Dark
Blueberry
Chuckys Baby
Der Untergang
Mindhunters
The Grudge – Der Fluch

PATCHES
Anstoss 2005 Update 1.1.0 auf 1.2.0
Carcassonne Collectors Box Patch 2.0.3.4
Die Siedler 5 Patch 1.01
Emergency 3 Patch 1.01
Fußballmanager Fun Patch 1.13
Kinder des Nils Patch 1.2
Novasphere 13 Patch 1.02
Rollercoaster Tycoon 3 Update 2 Full
Rollercoaster Tycoon 3 Update 2 von Update 1
Rollercoaster Tycoon 3 Update 2 von Update 1 Beta
Shade – Zorn der Engel Patch 1.20
Spellforce Gold Patch 1.52a Full
Spellforce Gold Patch 1.5x auf 1.52a
Spellforce Patch 1.52 Full
Spellforce Patch 1.5x auf 1.52
The Fall Patch 1.0 auf 1.6.5
The Fall Patch 1.6 auf 1.6.5
Xpand Rally Patch 1.1.0.0

MODS
Half-Life 2 Source Racer Mod
Söldner Building SDK
Söldner Building SDK Tutorial

TREIBER
Ati Catalyst 5.1
DirectX 9.0c
Divx 5.2.1
Nvidia Nforce 66.93

TOOLS
Adobe Acrobat 7.0
Antivir Personal Edition
DXTweak 2
Power DVD 6.0 Trial
WinZip 9.0

SCREENSHOTS
Cossacks 2
Playboy – The Mansion
Star Wars – Knights of the Old Republic 2
X2: Die Rückkehr


Stronghold 2



RPM Tuning


Cossacks 2



Playboy – The Mansion

PC POWERPLAY

Vollversion: COSSACKS: THE ART OF WAR

März 2005

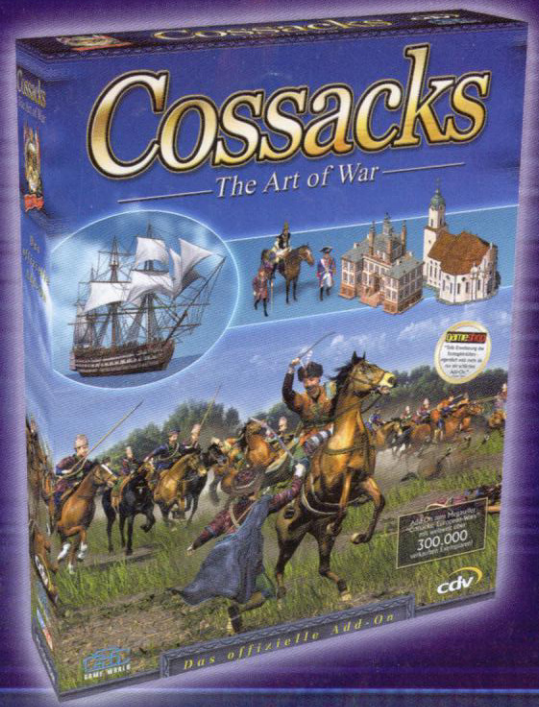
CyPress

PC POWERPLAY

März 2005

Vollversion

COSSACKS: THE ART OF WAR



GARANTIERT KEIN ABO! JETZT NOCH EINFACHER & BILLIGER! GARANTIERT KEIN ABO! JETZT NOCH EINFACHER & BILLIGER! GARANTIERT KEIN ABO! JETZT NOCH EINFACHER & BILLIGER! GARANTIERT KEIN ABO! JETZT NOCH EINFACHER & BILLIGER! GARANTIERT KEIN ABO! JETZT NOCH EINFACHER & BILLIGER! GARANTIERT KEIN ABO! JETZT NOCH

VOLLVERSION
Cossacks: The Art of War

DEMOS
Blitzkrieg: Rolling Thunder
Cellblock Squadrons
Hearts of Iron 2 (deutsch)
Inago Rage
Kinder des Nils (deutsch)
Legacy
Lemony Snicket's
NASCAR Simracing
RPM Tuning
Shoot the Roach
Ski Resort Extreme
Turbo Strauss
UEFA Champions League 2004 – 2005
Will of Steel

VIDEOS
Aurora Watching
Cossacks 2
Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
Freedom Force 2
Playboy – The Mansion
Republic Commando
RPM Tuning
Sacred: Underworld
Silent Hunter 3
Star Wars – Knights of the Old Republic 2


Stronghold 2

Stronghold 2
World of WarCraft (deutsch)
X2: Die Rückkehr

TRAILER
Alone in the Dark
Blueberry
Chuckys Baby
Der Untergang
Mindhunters
The Grudge – Der Fluch

PATCHES
Anstoss 2005 Update 1.1.0 auf 1.2.0
Carcassonne Collectors Box Patch 2.0.3.4
Die Siedler 5 Patch 1.01
Emergency 3 Patch 1.01
Fußballmanager Fun Patch 1.13
Kinder des Nils Patch 1.2
Novasphere 13 Patch 1.02
Rollercoaster Tycoon 3 Update 2 Full
Rollercoaster Tycoon 3 Update 2 von Update 1
Rollercoaster Tycoon 3 Update 2 von Update 1 Beta
Shade – Zorn der Engel Patch 1.20
Spellforce Gold Patch 1.52a Full
Spellforce Gold Patch 1.5x auf 1.52a
Spellforce Patch 1.52 Full
Spellforce Patch 1.5x auf 1.52
The Fall Patch 1.0 auf 1.6.5
The Fall Patch 1.6 auf 1.6.5
Xpand Rally Patch 1.1.0.0

MODS
Half-Life 2 Source Racer Mod
Söldner Building SDK
Söldner Building SDK Tutorial

TREIBER
Ati Catalyst 5.1
DirectX 9.0c
Divx 5.2.1
Nvidia Nforce 66.93

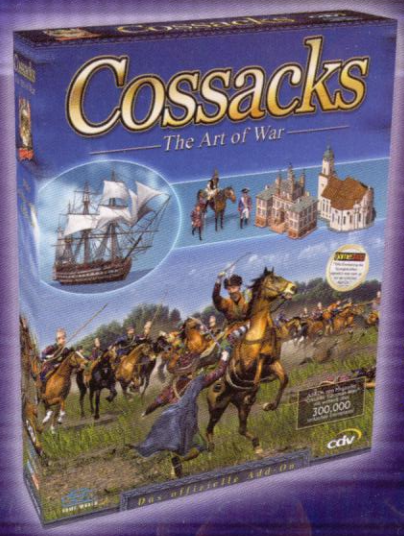
TOOLS
Adobe Acrobat 7.0
Antivir Personal Edition
DXTweak 2
Power DVD 6.0 Trial
WinZip 9.0

SCREENSHOTS
Cossacks 2
Playboy – The Mansion
Star Wars – Knights of the Old Republic 2
X2: Die Rückkehr

PC POWERPLAY Vollversion: COSSACKS: THE ART OF WAR März 2005

CyPress

PC POWERPLAY
März 2005



Vollversion

COSSACKS: THE ART OF WAR

Klingelton.com Klingeltöne, Logos, Java Games

COOLE JAVA GAMES

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay*



NEU! Spiele für fast alle Handys findest Du mit dem JAVA FINDER.
Schick eine SMS mit „FIND JAVA" an
81081*

VIDEOS

Nokia 3220,3650,3660,5140,6170,6220,6230,6260,6600,6620,6630,6670,6810,6820,7200,7600,7610,N-Gage,Sony-Ericsson F500,K500(i),K700(i),S700i,P800,P900,P910,Z1010,Samsung SGH-Z100,Z105,Z107,Z110,Z1010,Z105U Sagem my-V75, My-X7,Sharp GX15,GX20,GX22,GX25,GX30,TM100,TM200,Siemens CX65,M65,S65,SL65,SX1, Motorola V550,V600,C385,E398,E550,A835,A925,Nec N400i,N410i,E616,LG U5100,U8100,U8110,U8120,U8150



Noch heissere Videos:
Bestellnummern
150000-150109

TOP AKTUELLE KLINGELTÖNE

für Nokia, Sagem, Motorola, Sony-Ericsson, Alcatel, Samsung, Trium, Sendo, Sharp, Panasonic, Philips, Maxon, LG, NEC*

TOP – CHARTS

30772 Tweety das Küken
30723 Zwergenmarsch
30717 Schnappi das kleine Krokodil
32156 Femme like you
30768 Chipz in Black (who you gonna call)
32481 Liberatio
28450 Numb (Encore)
32524 Isyankar
28537 Like Toy Soldiers
30716 The Sound of San Francisco
28353 Drop it like its hot
32440 One (Always Hardcore)
28488 Only you
32437 Sweetest Poison
28468 Boulevard of broken dreams
32379 Das Spiel
23749 Do you really want to hurt me
32553 Kommt meine Liebe nicht bei dir an
32362 Living to love you
28504 I just wanna live
28570 Galvanise
28232 Locked up
28405 The weekend
28338 I believe in you
28270 Call on me
32534 Mama ist stolz
30695 Geile Zeit
32523 Choopeta (Mamae Eu Quero)
32502 You are all of that

28395 Curtain Falls
28506 Father and Son
30718 Bittersweet
30651 Symphonie
30366 Lebt denn dr alte Holzmichel noch
30729 Hey Now
30753 Servus die Wadln
32387 Was ich an Dir mag
30785 Help Asia
28346 Enjoy the silence
32425 Blue Tattoo
28474 Right about now
28371 Misunderstood
32166 Perfekte Welle
28333 What you waiting for
30756 Pirates of dance
28235 Goodies
28304 Just lose it
28373 Nobodys Home
28372 Long Night
32205 Despre tine
28303 Lose my breath
32414 Runaway
30786 Tempted to touch
28418 Out of the blue
28277 My Boo
22818 Viva Colonia
30769 Fliegen
28528 Breathe

31751 Dragostea din tei
30366 Lebt denn dr alte Holzmichel noch
27951 Yeah!
27994 Fuck it (I dont want you back)
30227 Obsesion
31953 Mein Block
30532 Space Taxi
27936 Hey Mama
30405 Liebe ist alles
32143 Veo Veo
28056 Everytime
23646 Ab in den Süden
31721 Augen auf
31738 Toxic
27756 Shut up
30339 Denkmal
26605 8 mile
27968 Suga Suga
28037 This love
31540 Poison
30498 Chocolate (Choco Choco)
31058 PIMP
30118 Aicha
31339 Numb
31081 Mr. Vain (recall)
31720 Du hast mein Herz gebrochen
26837 Get busy
30030 Für Dich
27781 Mandy

Alle auch POLYPHON verfügbar!

KINO/TV HITS

20331 Das Lied vom Tod
20261 Mission Impossible
20598 Rocky, Eye of the tiger
20078 Axel F., Beverly Hills Cop
20340 Das Boot
20318 Simpsons
25064 Miss Marple
31352 King of Queens
20203 Halloween
23144 Dschungelb.: Probiers mal mit Gemütlichkeit
20102 Biene Maja
20299 Pippi Langstrumpf
20157 Der rosarote Panther
24039 Wer hat an der Uhr gedreht
20218 James Bond
21834 Bacardi Feeling
20597 Pretty woman
25137 Dirty Dancing (Time of my life)
21209 Starwars
20008 Captain Future
25564 Die Olsenbande
24180 Herr der Ringe

22956 Werner Beinhart
20924 Der Pate
20162 Titanic - My heart will go on
20260 A-Team
20227 Indiana Jones
25456 Schuh d. Manitu: Superperforator
31598 Rut sin die Ruse
22818 Viva Colonia
31726 Unser Lied (LaLeLu)
20228 Ruf Teddybär 1-4
31142 Panzerlied
23777 Radetzki Marsch
20365 Rivers of Babylon
25462 Du hast mich 1000 mal belogen
21869 Zillertaler Hochzeitsmarsch
22776 Idiot
20200 Aida: Triumpfmarsch
32381 River Kwai Marsch
22285 Ohne Dich (schlaf ich heut Nacht nicht ein)
21724 Nationalhymne DDR
20643 Nationalhymne Deutschland
20949 Nationalhymne Italien

25127 Verdammt ich lieb Dich
25422 FC Bayern: Stern des Südens
22508 FC Bayern: Forever Number One
20204 Schalke 04 (blau und weiss)
25501 Bayrischer Defillermarsch
23067 Country Roads
21570 Wir sind alle über 40
20636 The Final Countdown
22288 We will rock you
24505 Moonlight Shadow
20020 99 Luftballons
25258 Altes Telefon
25313 Martinshorn (Tatü-Tata)
23785 Motorengeräusch: Formel 1
23786 Sonar: Echolot von Schiffen
25711 Geräusch: Furz
25784 Geräusch: Rülpsen
24038 Highway to Hell
23041 Hells Bells
20409 Nothing else matters
20072 Smoke on the water
20054 Thunderstruck

Alle auch POLYPHON verfügbar!

HINTERGRUNDBILDER

für Handys mit Farbdisplay*



BILDMITTEILUNGEN

für Nokia, Siemens & Samsung*



LOGOS

für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel*



Logos: NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, sowie alle EMS-fähigen Handys von ALCATEL, SAGEM, MOTOROLA, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON *Bildmitteilungen: alle NOKIA (ausser 5110), SAMSUNG, SIEMENS **Klingeltöne:** alle NOKIA (ausser 5110), SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALCATEL (One Touch 311 und neuer), SAMSUNG, PHILIPS (625,825 und neuer), TELIT, TRIUM, SENDO, MAXON *Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, TRIUM, SENDO (Trevion), LG, NEC (nicht i-Model, SHARP, PANASONIC (GD57, X70), MAXON *Farbige Hintergrundbilder: für Handys mit Farbdisplay der Hersteller Nokia, Sagem, Siemens, Sony-Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorola, Sendo, Nec, LG, Maxon. *Realtones: wie für Soundclips. 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



TELEFONBESTELLUNG

So einfach funktioniert's:
(1) Produkt auswählen
(2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
(3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

0190 861 186 — DE: €1,86/min
0900 510 035 — AT: € 2,16/min
0901 579 975 — CHF 4,23/min
900 77 900 — LU: € 1,14/min

SMS – BESTELLUNG

Sende eine SMS mit dem Text:
GEPC BESTELLNUMMER HANDYMODELL an
z.B. GEPC 30030 Nokia 3310

81081* — € 1,99/SMS
0900 888 444 — € 2,-/SMS
9898 — CHF 3,-/SMS
7788 — € 1,50/SMS

für polyphone Klingeltöne sende
GEPC POLY BESTELLNUMMER
z.B. GEPC POLY 30030
*ALLE Netze, 2 x 1,99 € (3,98 €) VD2-Lst. 0,24 €
zzgl. ev. anfallender WAP-Gebühren

REAL-SOUNDS – echte Geräusche

für alle Handys die WAV,MMF,AMR oder MP3 unterstützen.



121018 Bekloppter Frosch singt
120330 Bekloppter Frosch
120018 Altes Telefon
120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)
120045 Wolf heult
120269 Baby lacht
120005 Kuh (Muuh)
120084 Katze (Miau)
120455 Tiger
121010 Phonecall from Jamaica
120453 Schwein grunzt
120429 Armee marschiert
120432 Alien lacht!
120480 Tweety - das Kücken
120006 Singende Hühner
120473 Harley Davidson (extrem cooler Sound)
120014 Frau Orgasmus
120083 Pitbull knurrt
120313 Frau schreit: Oh Jaaa!
120331 Machs mir!
120333 Playboy Pfiff
120341 Russische Hammerwerferin Anna Bolika
120358 My Big Penis - Rap
120405 Pussy am Telefon
120412 Strenges SM Handy
120413 Homo Handy
120419 Bunny-Alarm
121005 Sexy-Klingeln
121007 Telefon im Mund
120055 Golf GTI Turbo
120000 Dein Handy klingelt, Du Stinker!
120260 Deedeldoo (Hamster-Dance)
120222 Die bekiffte Kuh
120022 Lamborghini beschleunigt
120017 Trabi
120339 Papa, Dein Handy klingelt
120329 Erkan: Voll konkrete SMS
120011 Furz

SOUNDCLIP-FINDER

Zugriff auf über 500 Geräusche mit dem Soundclip-Finder:
SENDE:
„FIND SOUND" an **81081***

NEU! Klingelton der Woche

Hol Dir den TOP Klingelton um nur EUR 1,99!
Für den polyphonen Ton:
Sende „START CHART POLY" an
81811 Nur EUR 1,99
Für den monophonen Ton:
Sende „START CHART HANDYMODELL" an
81811
Um den Service zu stoppen sende „STOP CHART" an

GARANTIERT KEIN ABO! JETZT NOCH EINFACHER & BILLIGER! GARANTIERT KEIN ABO! JETZT NOCH EINFACHER & BILLIGER!



WORLD of WARCRAFT®

GEWALTIG. EPISCH. ONLINE.

EINE WELT DER ABENTEUER

Tauchen Sie in World of Warcraft ein und kämpfen Sie zusammen mit tausenden tapferen Helden in einer Welt voller Mythen, Magie und endloser Abenteuer. Gewaltige Schlachten, schneeumwehte Gipfel, bedrohliche Festungen, unwirtliche Schluchten, Zeppeline über rauchenden Schlachtfeldern - es erwarten Sie zahllose Herausforderungen. Worauf warten Sie noch? Mehr Informationen erhalten Sie unter www.wow-europe.com

12

usk

© 2004 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft und Warcraft sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

BLIZZARD ENTERTAINMENT