März 2006

Österreich 4,– €; Belgien 4,– €; Luxemburg 4,– €; Schweiz 6,90 sFr

www.pcpowerplay.de

PC POWER PLAY

MIT 4 SPIELE-VOLLVERSIONEN!

NUR 3,60 € INKL. 8,5 GB DVD

16

usk

4 VOLLVERSIONEN



erstmals auf Heft-DVD

Action-Adventure: Geniales Meisterwerk mit Top-Grafik auch auf älteren Rechnern!

VOLL-VERSION 1: EVIL TWIN



erstmals auf Heft-DVD

Flugsimulation: Opulente Luftschlachten über Russland für Einsteiger und Profis!

VOLL-VERSION 2: IL 2 STURMOVIK



Rennspiel: Die Spezialversion des Hits mit 100 irrwitzigen Strecken & Kurs-Editor!

VOLL-VERSION 3: TRACKMANIA NATIONS



14 Tage testen! Probieren Sie ALLE Möglichkeiten des riesigen Weltraumspiels aus!

VOLL-VERSION 4: EVE ONLINE

MEGA-DEMO



SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Über 2 Gigabyte groß! Testen Sie schon jetzt das beste Strategiespiel aus 2006!

+ 20 HIRES-VIDEOS!

ÜBER 2 STUNDEN GESAMTLÄNGE!



WELT-EXKLUSIV! INFOS, BILDER UND VIDEOS

TITAN QUEST vs. OBLIVION

AUF 12 SEITEN: Welches Mega-Rollenspiel SIE haben müssen!
Prächtiger Diablo-Konkurrent gegen riesiges Edel-Rollenspiel

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

+ HiRes-Video!

AUF 10 SEITEN: Das Strategie-Highlight des Jahres!
Inklusive Detail-Vergleich mit Empire at War

COMMANDOS STRIKE FORCE

+ HiRes-Video!

TEST: Endlich frischer Wind im Action-Genre
Pyro düpiert Call of Duty 2 und Medal of Honor!

CyPress

VOGEL

FROHE WEIHNACHTEN!

Was für eine schöne Bescherung, und das im März! In dieser Ausgabe haben wir erstklassige Spiele getestet: **Schlacht um Mittelerde 2**, **Empire at War**, **Commandos Strike Force**, **DTM Race Driver 3**, **Tycoon City New York** und das witzig-rasante **Crashday**.

Das Beste: Es geht Schlag auf Schlag weiter! Mit den Rollenspielen **Titan Quest** und **Oblivion** stehen weitere Top-Titel an – beide stellen wir Ihnen in unserer weltexklusiven Titelgeschichte ausführlich vor. Außerdem lassen wir die beiden Strategiespiele **War Front** und **Rush for Berlin** gegeneinander antreten.

Solche Direktvergleiche werden wir in Zukunft noch öfter für Sie machen. Damit Sie wissen, bei welchem Spiel Ihr Geld am besten aufgehoben ist. Das erste Testduell gibt's schon jetzt: **Schlacht um Mittelerde 2 vs. Empire at War**. Beide punkten mit viel Atmosphäre und gewaltigen Schlachten.

Apropos: Unsere Wertungen basieren auf den Spielerlebnissen mehrerer Redakteure. Weil immer mindestens zwei ein Spiel testen, vermeiden wir falsche Ergebnisse, weil einer mal einen schlechten Tag hat oder vielleicht nicht so im tief im Thema steckt wie seine Kollegen. Diese zeitaufwändige Vorgehensweise könnte ein Grund sein, warum manche Wertungen große Differenzen zu denen anderer Magazine aufweisen. Die Mühen sind Sie uns natürlich wert, liebe Leser!

Viel Spaß mit der neuen PC PowerPlay!



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



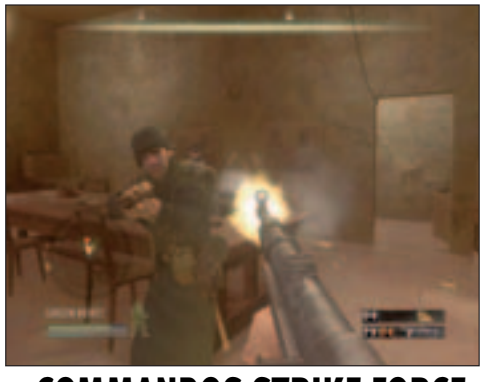
Diablo-Killer oder Edel-Rollenspiel? Welcher der beiden Top-Titel genau der richtige für Sie ist, verrät unser weltexklusiver Direktvergleich.
Seite 22

TITELGESCHICHTE

TITAN QUEST vs. OBLIVION



42 **WAR FRONT vs. RUSH FOR BERLIN**
Direktvergleich 2: Welches Strategie-Epos wird besser?



80 **COMMANDOS STRIKE FORCE**
3D-Operation gelungen, Patient wohlauf: der große Test.

AKTUELL

20 Termin-Kalender

NEWS

12 Halo 2
12 Stronghold Legends
13 Battlefield 2142
13 Call of Duty 3
14 Lineage 2: Chronicle 4 Scions of Destiny
15 Star Trek Online, Star Trek Legacy
16 Half-Life 2: Episode One
16 Alien Shooter 2
17 Da Vinci Code – Sakrileg
18 Gute Computerspiele, Teil 1
19 Anstoss 2006

KOLUMNE

12 Mehr Mut zum Spielen

CHARTS

14 Leser-Charts
16 Verkaufs-Charts

AKTUELL

DIE KLEINE MOD-ECKE

19 Counter-Strike Source: Battlegrounds 2 0.15
19 Counter-Strike Source: Golden Eye Source
19 Battlefield 2: Desert Conflict CTF

TITELGESCHICHTE

22 Titan Quest
22 Titan Quest vs. Oblivion
28 Oblivion

VORSCHAU

36 Gothic 3
38 Crysis
42 War Front vs. Rush for Berlin
48 Prey
50 Emergency 4
54 Condemned
56 Rise of Legends
58 City Life

AKTUELL

60 Chronicles of Spellborn
61 Dreamfall
62 Hitman 4
64 ÜberSoldier
65 El Matador
66 Tortuga
67 Flat Out 2
68 Two Worlds

TEST

75 So testen wir
72 Teamseite
76 Hitliste

ACTION

80 Commandos Strike Force
83 Taito Legends
84 Crashday
87 Mark Eco's Getting Up
88 Rainbow Six Lockdown
90 Mad Tracks

TEST

STRATEGIE

92 Schlacht um Mittelerde 2
96 Schlacht um Mittelerde 2 vs. Empire at War
98 Star Wars – Empire at War
102 Die Sims 2: Open For Business
104 Tycoon City New York
105 Tube Twister

SPORT

106 DTM Race Driver 3
109 Trackmania Nations
110 Wintersport Pro Saison 2006
111 Curling 2006
112 MX vs. ATV Unleashed
113 L.A. Rush

BUDGET

114 Budgetliste
116 C&C – Die ersten 10 Jahre



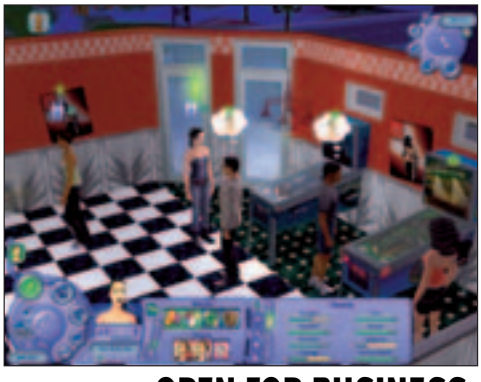
84 CRASHDAY

Geheimtipp-Test: Autos schrotten mit MGs und Raketen!



138 WINDOWS VISTA

Nächste Windows-Generation: was sie kann, was sie will.



102 DIE SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS

Aufgedeckt: Warum das Addon nicht jedem Spaß macht.



148 GUTE SPIELER, BÖSE SPIELER

Streitgespräch: Vermiesen Feiglinge World of WarCraft?

TIPPS & TRICKS

120	Brothers in Arms
120	C&C – Die ersten 10 Jahre
121	Commandos Strike Force
121	Empire Earth 2
122	Hitman Contracts
122	MX vs. ATV Unleashed
122	Prince of Persia – The Two Thrones
122	Prison Tycoon
122	Schlacht um Mittelerde 2
123	Star Wars – Empire at War

HARDWARE

124	Chip + PCP-Testcenter
124	FAQ: Sie fragen, wir antworten
144	Bestenlisten

HARDWARE-NEWS

126	Ati R600 und Nvidia G80
126	Aopen G325
127	Raptor-Gaming M1 Iron, M2 Platinum

HARDWARE

KOLUMNE

126	Alles für den Spieler

SCHWERPUNKT

128	Bretter, die die Welt bedeuten
129	Nforce-Mainboards im Test
131	Nforce-Alternativen im Test
133	Taktvoll: Athlon-64-Tuning

SPECIAL

138	Windows Vista

TESTS

140	Grafikkarten: XFX & Club3D Geforce 7800 GS
142	Gamepad: Microsoft Xbox 360 Controller
142	Tastatur: Logitech G15
143	Surround-Kopfhörer: Alienware Ozma 7
143	Lüfter: Scythe Samurai Z
143	Mousepads: Razer Mantis Speed, Mantis Control

MAGAZIN

148	Gute Spieler, böse Spieler
152	Die Top 10 der unpassendsten Helden-Outfits
154	Doom – The Boardgame
156	Retro: Wing Commander
157	Retro: Unreal
158	Leserbriefe

SERVICE

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

SPIELE IN DIESEM HEFT

Alien Shooter 2 | News	16
Anstoss 2006 | News	19
Battlefield 2142 | News	13
Blazing Angels Squadrons of WW2 | News	14
Brothers in Arms | Tipps	120
C&C – Die ersten 10 Jahre | Budget-Test	116
C&C – Die ersten 10 Jahre | Tipps	120
Call of Duty 3 | News	13
Chronicles of Spellborn | Vorschau	60
City Life | Vorschau	58
Commandos Strike Force | Test	80
Commandos Strike Force | Tipps	121
Condemned | Vorschau	54
Crashday | Test	84
Crysis | Vorschau	38
Curling 2006 | Test	111
Da Vinci Code – Sakrileg | News	17
Die Sims 2: Open For Business | Test	102
Dreamfall | Vorschau	61
DTM Race Driver 3 | Test	106
El Matador | Vorschau	65
Emergency 4 | Vorschau	50
Empire Earth 2 | Tipps	121
Europa Universalis 3 | News	16
Everquest 2: Kingdom of Sky | News	18
Fire Department 3 | News	13
Flat Out 2 | Vorschau	67
Geheimakte Tunguska | News	18
Gothic 3 | Vorschau	36
Guild Wars Factions | News	15
Half-Life 2: Episode One | News	16
Halo 2 | News	12
Hitman 4 | Vorschau	62
Hitman Contracts | Tipps	122
L.A. Rush | Test	113
Lego Star Wars 2 | News	16
Lineage 2: Chronicle 4 Scions of D. | News	14
Mad Tracks | Test	90
Maelstrom | News	13
Mafia 2 | News	13
Mark Eco's Getting Up | Test	87
MX vs. ATV Unleashed | Test	112
MX vs. ATV Unleashed | Tipps	122
Oblivion | Vorschau	28
Prey | Vorschau	48
Prince of Persia – The Two Thrones | Tipps	122
Prison Tycoon | Tipps	122
Rainbow Six Lockdown | Test	88
Ragdoll Kung Fu | News	17
Rise of Legends | Vorschau	56
Rush for Berlin | Vorschau	42
Schlacht um Mittelerde 2 | Test	92
Schlacht um Mittelerde 2 | Tipps	122
Sin Episodes | News	16
Spellforce 2 Collector's Edition | News	16
Stalker | News	18
Star Trek Legacy | News	15
Star Trek Online | News	15
Star Wars – Empire at War | Test	98
Star Wars – Empire at War | Tipps	123
Stay Alive | News	16
Stoked Rider | News	17
Stronghold Legends | News	12
Taito Legends | Test	83
The Movies: Addon | News	13
Titan Quest | Vorschau	22
Tomb Raider Legend | News	13
Tortuga | Vorschau	66
Trackmania Nations | Test	109
Tube Twister | Test	105
Two Worlds | Vorschau	68
Tycoon City New York | Test	104
ÜberSoldier | Vorschau	64
War Front | Vorschau	42
Wintersport Pro Saison 2006 | Test	110
World of WarCraft | News	12

VOLLVERSIONEN



erstmals auf Heft-DVD

EVIL TWIN

- 8 phantastische Welten
- 76 Levels voller Abenteuer
- 200 Zwischensequenzen
- sehenswerte Kameraperspektiven

Freunde sind wertvoll – und wirklich gute schwer zu finden. Was also tun, wenn sich die besten Freunde urplötzlich in Luft auflösen und von einer unbekannten Macht in eine andere Dimension gezogen werden? Keine Frage: Nichts wie hinterher und den bösartigen Fantasy-Wesen den Garaus machen!

Dabei springen und kämpfen Sie sich durch eine wundervoll seltsame Welt, in der nichts so ist, wie Sie es bisher kannten. Mit dem Einsatz Ihrer Zwille (hochdeutsch: Schleuder) schießen Sie sich durch Horden trügerisch grinsender Clowns, unter Einsatz Ihres ganzen Könnens springen Sie in luftiger Höhe von Plattform zu Plattform. Immer mit dem einen Ziel vor Augen: die Rettung Ihrer geliebten Freunde aus dem Waisenhaus. Schlüpfen Sie in die Haut von Cyprien, dem kleinen, entschlossenen Helden, und lassen Sie sich von dieser wundervollen Welt gefangen nehmen! Ein phantastisches Abenteuer erwartet Sie!

Genre	Genre Jump-and-Run
Minimum	CPU mit 400 MHz, 64 MB RAM
Umfang	820 MB
Sprache	deutsch





Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 95/98SE/ME/2000/XP
- Pentium 400 MHz oder vergleichbar
- 64 MB RAM
- 820 MB HD
- 16 MB Grafikkarte
- DirectX 7
- DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von Evil Twin unser DVD-Menü. Das rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Der Assistent führt Sie dann durch die einzelnen Schritte der Installation. Nach der Installation müssen Sie den ebenfalls auf dieser DVD mitgelieferten Patch installieren. Nutzen Sie dazu ebenfalls unser DVD-Menü und wählen Sie dann Ihr Spielverzeichnis (z. B. c:\Programme\Ubisoft\Evil Twin) als Zielverzeichnis aus.

EVE ONLINE 14 TAGE KOSTENLOS TESTEN!



Genre	Online-Weltraumspiel
Minimum	CPU mit 450 MHz, 128 MB RAM
Umfang	1,15 GB
Sprache	englisch mit deutschen Menüs

- 5.000 Sonnensysteme
- dynamisches Wirtschaftssystem
- aufrüstbare Raumschiffe
- Spezialfähigkeiten erlernbar
- beständige Spielwelt

14 Tage können Sie dieses Massively Multiplayer Online Game (MMOG) unverbindlich testen. Dabei stehen Ihnen alle Möglichkeiten der gigantischen Spielwelt mit über 5.000 Planeten und vielen tausend Mitspielern offen. Wollen Sie nur mit Handeln Ihr Geld verdienen oder lieber abseits der Legalität Ihr Glück versuchen? Ob bis an die Zähne bewaffneter Pirat, wohlhabender Besitzer einer Handelsflotte oder unabhängiger Kopfgeldjäger – alles ist möglich, und Sie haben das Schicksal Ihrer Spielfigur in der Hand. Doch aufgepasst! Andere Mitspieler haben es vielleicht gerade auf Ihr reich gefülltes Handelsschiff abgesehen. Ein lebendiges Universum mit unbegrenzten Möglichkeiten steht zur Erkundung bereit. Machen Sie sich auf!

VOLLVERSIONEN



IL 2 STURMOVIK

- 31 Flugzeuge steuerbar
- 40 Flugzeugtypen
- Massenschlachten zu Luft und auf dem Boden
- realistische Spezialeffekte
- bis zu 16 Spieler im Kooperativ-Modus

Wenn die deutschen Truppen im Zweiten Weltkrieg etwas fürchten mussten, dann war es die geballte Feuerkraft des »Fliegenden Panzers«: der Iljuschin Sturmovik. Dieses Flugzeug und 30 weitere Modelle können Sie durch nervenaufreibende Luftkämpfe steuern. Als Gegner stehen Ihnen 40 verschiedene Flugzeugtypen gegenüber. Im Einzelspielermodus bestreiten Sie einige der gefährlichsten Einsätze inmitten der tobenden Auseinandersetzungen des Zweiten Weltkrieges und kämpfen dabei gegen Ziele in der Luft und am Boden. Im Dogfight- oder Kooperativ-Modus haben Sie zudem die Möglichkeit, sich mit menschlichen Mitspielern zu messen oder gemeinsam Einsätze zu bestreiten.

Einsteigen und Abheben, in einer der besten Flugsimulationen der letzten Jahre! Erleben Sie bombige Effekte, realistische Grafik und viel Nervenkitzel, wenn Ihnen ein gegnerischer Pilot im Nacken hängt! Einfach genial!

Genre	Flugsimulation
Minimum	CPU mit 400 MHz, 128 MB RAM
Umfang	540 MB HD
Sprache	deutsch





Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 98SE/ME/2000/XP
- Pentium 400 MHz oder vergleichbar
- 128 MB RAM
- 540 MB HD
- 16 MB Grafikkarte
- DirectX 8.1
- DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von IL 2 Sturmovik unser DVD-Menü. Dieses rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Der Assistent führt Sie dann durch die einzelnen Schritte der Installation. Das Spiel liegt in der Version 1.0 vor, in der es problemlos läuft. Um etwaige Fehler mit bestimmten Systemen auszuschließen, empfehlen wir Ihnen die Installation des ebenfalls auf dieser DVD befindlichen Patches 1.2. Nutzen Sie dazu ebenfalls unser DVD-Menü und wählen Sie dann Ihr Spielverzeichnis (z. B. c:\Programme\IL2 Sturmovik) als Zielverzeichnis aus.

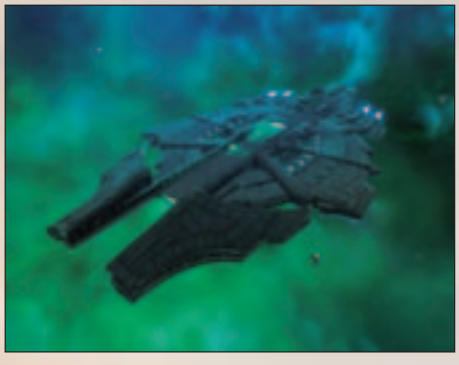
Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 98SE/ME/2000/XP
- Pentium 450 MHz oder vergleichbar
- 128 MB RAM | 1,15 GB HD
- 64 MB Grafikkarte
- DirectX 9.0
- DirectX kompatible Soundkarte

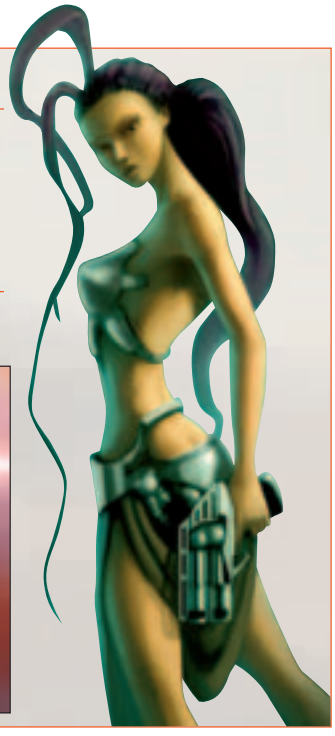
Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von Eve Online unser DVD-Menü. Das rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Der Assistent führt Sie dann durch die einzelnen Schritte der Installation. Direkt nach der Installation öffnet das Programm eine Webseite, auf der Sie den von uns auf der DVD-Hülle mitgelieferten Freischalt-Code eingeben müssen. Danach geben Sie bitte noch eine gültige E-Mail-Adresse an, damit Ihr Zugang geprüft und freigegeben werden kann.

Achtung: Für dieses Spiel ist eine Internetverbindung notwendig, durch die (abhängig von Ihrem Provider) Ihnen Kosten entstehen.







DVD INHALT

HIRES-VIDEOS

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



TITAN QUEST

Genre Action-Rollenspiel

David Bergmann reiste für Sie nach Amerika und kam mit brandheißem Material zu diesem Action-Rollenspiel zurück. Sie bekommen Szenen aus verschiedenen Levels zu sehen und können einen Blick auf die geniale Grafik werfen. Genießen Sie den kämpferischen Ausflug in die Spielwelt dieses kommenden Hits! Und erfahren Sie von unserem Fachmann, warum er sein Diablo 2 und Sacred demnächst bei Ebay versteigern will.



HITMAN 4

Genre Actionspiel

Der Hitman stürzt sich in sein viertes Abenteuer – und hat alte Stärken wie Coolness und Einfallsreichtum behalten. Ob er neue hinzugewonnen hat und Sie ihm auch diesmal wieder zur Seite stehen sollten, erzählt Ihnen Sascha Gliss in unserem 7-minütigen Vorschau-Video. Erleben Sie den Profikiller bei seiner täglichen Arbeit und bestaunen Sie bei einer Videoauflösung von 1024 x 768 Pixel jedes Detal dieses coolen Actionspieles.

OBLIVION



STAR WARS – EMPIRE AT WAR



CRASHDAY



DOOM – THE BOARDGAME



CRYSIS



WEITERE VIDEOS

- Commandos Strike Force
- Condemned
- Die Sims 2: Open for Business
- DTM Race Driver 3
- El Matador
- Prey
- Rise of Legends
- Rush for Berlin vs. War Front
- Schlacht um Mittelerde 2
- Tortuga
- Übersoldier
- Unreal (dt.)
- Wing Commander – The Kilrathi Saga

DVD INHALT

TESTVERSION



TRACKMANIA NATIONS

Genre	Action-Rennspiel
Minimum	CPU mit 500 MHz, 128 MB RAM
Umfang	900 MB
Sprache	englisch

100 Strecken, Solomodus, Netzwerkspiel, Online-Matches mit Ranglisten, Streckeneditor, geniale Grafik und und und – und vor allem ein Geschenk an alle Spieler! Fahren Sie auf abgedrehten Rennstrecken, oder bauen Sie Ihre eigenen und tauschen Sie sie mit Ihren Freunden. Ready, Set, Go!

- 100 Strecken
- Editor zum Erstellen eigener Kurse
- Online-Rangliste
- Netzwerk- und Internet-Rennen
- Rennstrecken tauschen und downloaden

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Windows 98SE/ME/2000/XP

Pentium 500 MHz oder vergleichbar

128 MB RAM | 900 MB HD

16 MB Grafikkarte

DirectX 9.0b

DirectX kompatible Soundkarte

INSTALLATIONSHINWEISE

Nutzen Sie zur Installation von Trackmania Nations unser DVD-Menü. Dieses rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Der Assistent führt Sie dann durch die einzelnen Schritte der Installation. Einige Features des Spieles sind nur mit einem Internetzugang nutzbar, durch den (abhängig von Ihrem Provider) zusätzliche Kosten entstehen.



DEMOS



SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Genre	Strategiespiel
Minimum	CPU mit 1,6 GHz, 256 MB RAM
Umfang	2,0 GB
Sprache	englisch

- 2 verschiedene Rassen spielbar
- Einzelspieler Skirmish-Feldzug
- Ausführliches Tutorial

Gigantische 1,4 GB als gepackte Datei und über 2,0 GB auf Ihrer Festplatte benötigt diese Mega-Demo zur Fortsetzung des Herr der Ringe-Strategiespieles. Räumen Sie Platz auf Ihrem Rechner frei und scheuen Sie die Installation auf keinen Fall, denn dann gehören Sie zu den ersten Spielern, die Schlacht um Mittelerde 2 antesten durften.



TUBE TWIST

Genre	Strategiespiel
Minimum	CPU mit 500 MHz, 64 MB RAM
Umfang	35 MB
Sprache	deutsch

- 8 Levels
- Replay-Modus
- 3D-Grafik

Klein aber fein präsentiert sich Tube Twist als nicht ganz alltägliches Knobelspiel in optisch ansprechendem 3D-Gewand. Ihre Aufgabe ist es, eine Kombination aus Rohren zu erstellen, durch die eine oder mehrere farbige Kugeln ihren Weg in ein vorbestimmtes Ziel finden. Nicht einfach, aber gerade deswegen gutes Training für die grauen Zellen.

PATCHES

Age of Empires 3 Patch 1.04

Evil Twin Update

IL 2 Sturmovik Patch 1.2

Dungeon Lords Patch 1.3 auf 1.4

Fussballmanager 2006 Patch 1.2

Vampire Bloodlines Patch 2.1

TOOLS

CPU–Z 1.32

Fraps 2.72

Prime 95

Speedfan 4.28

XBCD 1.07

TREIBER

Ati Catalyst 6.2

Nvidia Forceware 81.98

Xbox 360 Controller



AKTUELLE UPDATES

Auf vielfachen Wunsch stellen wir Ihnen ab sofort in jeder PC PowerPlay wichtige Patches zu aktuellen Spielen im Detail vor. Bis auf eines finden Sie alle Updates auf unserer Heft-DVD.

Battlefield 2 1.2



Größe	357 MByte, bzw. 82 MByte (von 1.12)
Inhalt	Bessere Waffenbalance, entfernte Exploits, bessere Performance

In letzter Minute erreichte uns das lang erwartete **Battlefield 2**-Update auf Version 1.2 – zu spät für die DVD. Der Patch bringt eine Riesenliste an Bugfixes, Balanceänderungen und Anti-Schummel-Maßnahmen. So soll »Dolphin-Diving« nicht mehr möglich sein, also schnell wechselndes Hinlegen und Springen, wodurch die Figur in der Luft zu schweben scheint und eine deutlich geringere Angriffsfläche bietet. Ebenso wollen die Entwickler gleichzeitiges Schießen und Springen unterbunden haben. Auf den ersten Blick scheinen die Maßnahmen zu wirken, allerdings wird erst die Zeit zeigen, ob Schummler nicht wieder einen Weg um die Einschränkungen herum finden. Als neues Feature erscheinen die UAVs, die der Commander einsetzen kann, direkt in der 3D-Welt – können also auch abgeschossen werden.

Fussball Manager 2006 1.2

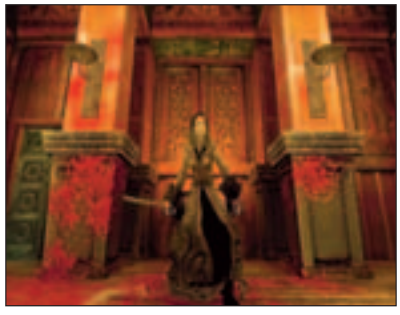


Größe	10 MByte
Inhalt	Ticker-Einstellungen gespeichert, Spielmodus gespeichert, Manager-Optionen korrigiert

Nach dem umfangreichen Patch 1.1 sind die Änderungen des jüngsten Updates eher bescheiden. Nichtsdestotrotz bessert Version 1.2 einige kritische Fehler aus. So bleiben gesperrte Spieler nach einem Wechsel nicht mehr bis zum Ende der Saison mit einem Spielverbot belegt, und es ist nicht mehr möglich, die Verträge fremder Kicker zu verlängern. Die Fitnesswerte werden nun korrekt berechnet, und auch außergewöhnlich umfangreiche Trainingspläne lassen sich mittlerweile fehlerfrei speichern und wieder laden.

Damit haben die Entwickler die meisten schwerwiegenden Bugs behoben. Jedenfalls werden in den sonst so meckerfreudigen Fan-Foren nur noch wenige davon gemeldet (darunter allerdings ein ziemlich heftiger Bug, der Anlagegelder zu vernichten scheint).

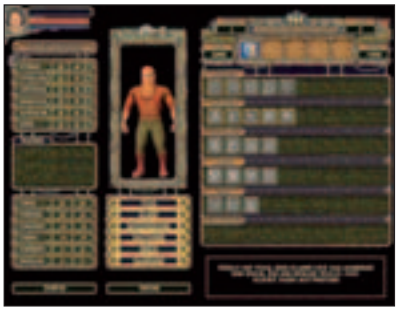
Vampire Bloodlines 2.1



Größe	1,2 MByte
Inhalt	unzählige Bugfixes, Balance-Verbesserungen

Auch nach dem tragischen Dahinscheiden der **Bloodlines**-Entwickler Troika sorgt die treue Fangemeinde regelmäßig für inoffizielle Updates. Das neueste Ergebnis der Bemühungen trägt die Versionsnummer 2.1 (das letzte Flickprogramm von Troika war 1.2) und erweitert die umfangreiche Bugfixing-Liste der im Januar veröffentlichten Version 2.0 um einige kleinere Änderungen bei Quests, Waffenbalance und Dialogen. Ein Besuch im Forum auf www.forumplanet.com/planetvampire lohnt sich, finden sich doch zahlreiche Erweiterungen, Machinima-Videos und Mods (auch eines, das **Bloodlines** näher an die Vorlage bringt).

Dungeon Lords 1.4



Größe	63, bzw. 51 MByte (von 1.2)
Inhalt	neue Funktionen, verbesserte Quests, Bugfixes

Eines muss man den Entwicklern von Heuristic Park lassen: Sie haben sich nach dem verfrühten, fehlerhaften Release von **Dungeon Lords** weiterhin um ihr Baby gekümmert und kontinuierlich Updates nachgereicht. Mit dem neuesten haben die Macher schließlich die meisten ursprünglich angekündigten Features umgesetzt, zumindest die im Handbuch beschriebenen Funktionen sind eingebaut. Version 1.4 bringt unter anderem endlich die Möglichkeit, selbst erstellten Charakteren eigene Outfits zu verpassen (siehe Bild links). Aufgrund der Verbesserungen heben die Tester Susanne Braun und Georg Valtin ihre Wertung um jeweils zwei Punkte auf 67 respektive 65 Prozent an. David Bergmann bleibt bei seiner Benotung von 59 Punkten. Damit ergibt sich ein neuer Durchschnittswert von 64.



Durchschnitts-Wertung der Tester

64

Age of Empires 3 1.04



Größe	12 MByte
Inhalt	Multiplayer-Bugfixes, verbesserte Update-Funktion

Der neueste Patch zu **Age of Empires 3** beschränkt sich auf Detailverbesserungen im Mehrspieler-Bereich. Beispielsweise wird der Rang der Heimatstadt direkt im Spielstart-Bildschirm angezeigt, die Quickmatch-Funktion greift nur noch auf Standard-Karten zurück, und eine Schummelmöglichkeit bei den Multiplayer-Ranglisten wurde behoben.

Rüdiger Steidle

NEWS

KOLUMNE

Mehr Mut zum Spielen



Wenn in den nächsten Wochen auf allen World-of-WarCraft-Servern die neue Instanz Ahn'Qiraj ihre Pforten öffnet, dann sind die Strategien für End- und Zwischenbosse längst kalter Kaffee. Überall im Netz gibt es Komplettlösungen, und viele Spieler lernen sie auswendig ... bevor sie Ahn'Qiraj überhaupt gesehen haben.

Cheats, Komplettlösungen, Tipps und Kniffe – all das ist hilfreich. Wenn es denn mal hakt. Ist der Endboss zu schwer oder die Munition verschossen, darf jeder tricksen und schummeln. Aber ein Adventure von der ersten Spielminute an mit Komplettlösung spielen? In WarCraft 3 auf Tastendruck jede Mission gewinnen?

Ich fordere mehr Mut zum Spielen! Spielen heißt ausprobieren und Erfolg haben, der auf eigenem Mist gewachsen ist. Dieser Weg mag steiniger sein, die Belohnung ist dafür umso befriedigender.

David Bergmann

HALO 2

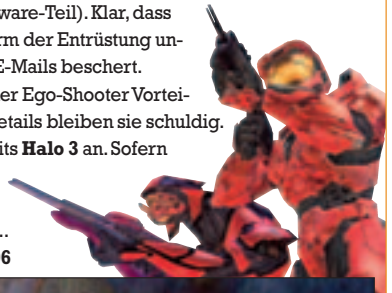
Prestige-Shooter exklusiv für Windows Vista

Microsoft hat **Halo 2** offiziell für den PC angekündigt. Xbox-Besitzer dürfen bereits seit September 2004 den zweiten Kampf des Master Chiefs gegen die Covenant nachspielen – von der Version stammen übrigens die Bilder. Die PC-Variante soll zusätzliches Kartenmaterial für Mehrspielerduelle sowie einen Leveleditor enthalten.

Die Sache hat allerdings einen Haken: **Halo 2** wird nur auf Rechnern mit Windows Vista laufen (mehr über den XP-Nachfolger im Hardware-Teil). Klar, dass die Ankündigung neben viel Freude einen Sturm der Entrüstung unter Fans provoziert und den Entwicklern böse E-Mails beschert.

In einer Erklärung betont das Team, dass der Ego-Shooter Vorteile des neuen Betriebssystems nutzen werde. Details bleiben sie schuldig. Im November steht für Xbox-360-Besitzer bereits **Halo 3** an. Sofern Microsoft dem Rhythmus in Sachen **Halo** treu bleibt, sind wir gespannt, welches Windows die PC-Version Ende 2008 einläuten wird ...

Entwickler: Bungie | Termin: 4. Quartal 2006







STRONGHOLD LEGENDS

Graf Dracula erobert Camelot

In **Stronghold Legends** verschlägt es Sie ins Reich der Sagen und Legenden. Genauer gesagt in die Haut von König Artus, Graf Dracula oder Siegfried (der Drachentöter). Zwar bleibt das Spielprinzip aus Festen bauen, Verteidigen und Erobern. Es besteht aber auch die Möglichkeit, sich auf den Feind zu konzentrieren und den Aufbaupart zu überspringen. Neben 24 Story-Missionen verspricht Firefly neue Mehrspielermodi. **Entwickler: Firefly | Termin: Herbst 2006**





WORLD OF WARCRAFT

Sturm & Schnee in Azeroth

Nach einigen kleineren Bugfixes spendiert Blizzard dem Online-Rollenspiel **World of WarCraft** mit dem kommenden Update 1.10 endlich ein richtiges Wettersystem. Das bringt Schnee, Regen, Nebel und sogar Sandstürme. Weitere Neuerungen des Patches liegen unter anderem in veränderten Priester-Talenten und neuen Boss-Gegnern in bereits bekannten Instanzen. Außerdem gibt's frische Klassen-Rüstungssets für Level-60-Spieler, die große Gruppen meiden. Viele Teile können alleine beschafft werden, nur die besten Stücke werden etwas besser bewacht. Wann genau Blizzard die Server auf die neue Version bringen wird, darüber hüllen sich die Entwickler in Schweigen.

CALL OF DUTY 3

Shooter-Duell im Herbst

Nach dem erfolgreichen Vorgänger soll **Call of Duty 3** bereits im Herbst erscheinen. Das gab Activision in einem Bericht für seine Investoren bekannt. Zur gleichen Zeit könnte auch das neue **Medal of Honor** aufschlagen – wir sind gespannt, wer das Duell der Kriegs-Shooter für sich entscheidet. Vom angemeldeten Patch für **Call of Duty 2**, den Fans wegen Bugs und fehlendem Anticheat-Tool lautstark fordern, fehlt übrigens noch jede Spur.
Entwickler: I. Ward | Termin: Herbst 2006

BATTLEFIELD 2142

Schlachtfeld der Zukunft

Ein im Internet aufgetauchtes Video zeigt angeblich Szenen aus dem künftigen **Battlefield**. Zwar bestätigt Electronic Arts, dass es in der Zukunft spielt und die Jahreszahl 2142 als Titel trägt. Die Authentizität des Videos wollen sie hingegen nicht kommentieren. Der dort zu sehende futuristische Mech könnte aber durchaus aus einem Spiel stammen, das im Jahr 2142 angesiedelt ist ...



Ausriss der Webseite www.youtube.com

TOMB RAIDER LEGEND

Lara hat ein neues Gesicht

Lara Croft kommt aus Großbritannien, ist 20 Jahre alt und heißt in Wirklichkeit Krima Adebibe. Zumindest im realen Leben, denn die knackige Dame ist Eidos' neues Aushängeschild, wenn es ums Bewerben der Marke **Tomb Raider** geht. In den kommenden zwei Jahren wird sie in Werbespots, Talkshows und auf Messen zu sehen sein. Zuvor muss sie aber ein mehr oder weniger hartes Ausbildungsprogramm über sich ergehen lassen, darunter ein Survivaltraining mit der britischen Spezialeinheit SAS und einen Crashkurs in Archäologie. Gehört dazu auch angraben?

Laras neues Bildschirmabenteuer **Tomb Raider Legend** befindet sich in der letzten Entwicklungsphase. Geht alles gut, steht es ab dem 7. April 2006 im Handel.

Entwickler: Crystal Dynamics
Termin: 7. April 2006





MAFIA 2

Kehrt Tommy Angelo zurück?

Mafia von 2002 (Bild) ist eines der stimmigsten Actionspiele und macht auch heute noch einen Riesenspaß. Von einem Nachfolger war bislang weit und breit nichts zu sehen. Jetzt hat Petr Vochozka von Illusion Softworks auf die Frage, an welchen Spielen seine Firma derzeit arbeite, folgenden Satz losgelassen: »Neben dem nächsten Vietcong basteln wir an irgendetwas mit Mafia.« Bevor Fans die Sektkorken knallen lassen: Eine Bestätigung seitens Illusion bezüglich eines Nachfolgers gibt es nicht.



THE MOVIES

Addon für Regisseure

Trotz des pfiffigen Konzepts und der sauberen Umsetzung konnte sich **The Movies** in den Verkaufs-Charts bislang nicht durchsetzen. Lionhead steht trotzdem weiter hinter dem Mix aus Wirtschafts- und Aufbausimulation: Neben den Konsolenumsetzungen des Hauptprogramms kündigten die Engländer sogar ein Addon an. Zu diesem gibt es allerdings noch keinerlei Details.

Interessante Information am Rande: Die Spieleschmiede von Designerlegende Peter Molyneux steht bereits seit einiger Zeit zum Verkauf. Laut Brancheninsidern sind Schwergewichte wie Microsoft und Ubisoft an den **Black & White**- und **Fable**-Machern interessiert. Wer auch immer am Ende den Zuschlag erhält: Wir hoffen natürlich, dass das englische Kultstudio sich trotz fremder Führung treu bleibt und weiter innovative und spannende Spielkonzepte entwickelt.

FIRE DEPARTMENT 3

Rache des Pyromanen

Fire **Department 3** versetzt Sie an die gefährlichsten Brandherde der Welt. In 13 Missionen löschen Sie in Europa und den USA um die Wette. Ungewöhnlich für die Art Spiel ist eine richtige Story: Ein Ex-Kollege begeht einen Fehler, der Menschenleben kostet und schiebt Ihnen die Schuld dafür in die Schuhe.
Entwickler: Kiev G. | Termin: April 2006



MAELSTROM

Story aus Hollywood

Im Strategiespiel **Maelstrom** stehen sich unterschiedliche Fraktionen in einem apokalyptischen Endzeit-Szenario gegenüber und kämpfen um das kostbare Gut Wasser. Für die Story zeichnet Drehbuchautor James Swallow verantwortlich, der bei der Fernsehserie **Star Trek** mitgewirkt hat.
Entwickler: KD Vision
Termin: 4. Quartal 2006



LESER-CHARTS

1 – (1) GOTHIC 2



Entwickler Piranha Bytes
Publisher Jowood

Wenn Ihnen die Feuermagier mal wieder zu nahe kommen, rufen Sie doch einfach das **A-Team**! Die bauen flugs in zwei Minuten einen Feuerwehrwagen zusammen und löschen die erhitzten Gemüter.

2 – (2) KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Entwickler Bioware Publisher Activision

C-3PO, R2-D2 und Jar Jar Binks sind das nervigste **Trio mit vier Fäusten** – aller Zeiten! Ein Feigling, eine piepsende Blechdose und eine Nervensäge.

3 – (3) PRO EVOLUTION SOCCER 5



Entwickler Konami Publisher Konami

Der **Dallas**-Clan könnte leicht eine Fußballmannschaft stellen. Gewinnen würde er auch immer: Weil J.R. einfach alle Gegner und Schiedsrichter »aufkauft«.

4 ▲ (7) GTA SAN ANDREAS



Entwickler Rockstar Publisher Take 2

Sonny Crockett und Ricardo Tubbs aus **Miami Vice** hätten in Da Hood ihre helle Freude: lauter Drogendealer zum Festnehmen. Cool, Brother!

5 ▼ (4) FAR CRY (DT.)



Entwickler Crytek Publisher Ubisoft

Wer passt besser in die Karibik als **Magnum**? Das Hawaiihemd hat der Schnauzbart ja. Jetzt fehlt nur noch Higgins, der die fiesen Schergen totmonologt.

6 – (6) GUILD WARS



Entwickler Arenanet Publisher Ncsoft

Die Gildengemeinschaft erzittert in Ehrfurcht: Der **Denver Clan** hat sich angemeldet! Die Taktik: den Gegner mit Intrigen zu Tränen und Tode langweilen.

7 NEU SCHLACHT UM MITTELERDE



Entwickler EA Pacific Publisher Electronic Arts

Einen **Colt für alle Fälle** hätten die Hobbits einstecken sollen, dann wäre Sauron kein Problem gewesen. Aber Schwätzer Howie bitte daheimlassen!

8 – (8) NEED FOR SPEED MOST WANTED



Entwickler EA Games Publisher Electronic Arts

Ein Auto, ein Hasselhoff, eine Maschine: Mit der **Knight Rider**-Plapperkarre K.I.T.T. sind verfolgende Polizisten kein Problem. Einfach Turboboost an!

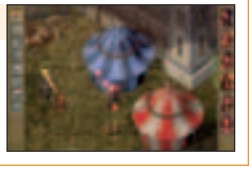
9 ▲ (10) HALF-LIFE 2



Entwickler Valve Publisher Vivendi

Hart aber herzlich geht Gordon Freeman zu Werke. Nach dem ausgiebigen Gebrauch seines Brecheisens hat er sogar noch Zeit, mit Kollegin Alyx zu flirten.

10 ▼ (5) BALDUR'S GATE 2



Entwickler Bioware Publisher Interplay

In **Eine schrecklich nette Familie** ist der Held in Baldur's Gate da hineingeraten. Es ist aber auch nicht einfach, den bösen Gott Baal zum Papa zu haben.

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

LINEAGE 2: CHRONICLE 4 SCIONS OF DESTINY

ONLINE-OLYMPIADE

Sofern Sie im Online-Universum von **Lineage 2** unterwegs sein sollten, können Sie sich über 800 MByte an neuen Inhalten freuen. Ncsoft spendiert **Lineage 2** nämlich die kostenfreie Erweiterung **Chronicle 4: Scions of Destiny**.

Eine neue Burg und zwei frische Jagdgebiete stehen zur Eroberung und Erkundung bereit. Außerdem ein Fischereisystem, mit dem sich auch außerhalb von Kämpfen gutes Geld machen lässt. Für Spieler der Stufe 76 gibt's zusätzliche Talente, bereits ab Level 75 ein spezielles Heldensystem. In einer »Großen Olympiade« treten Sie gegen andere Spieler an, verbessern Ihre Fähigkeiten und werden anschließend mit neuen Gegenständen belohnt. Infos auf http://eu.lineage2.com.

Entwickler: Ncsoft | Termin: erhältlich

BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WW2

LUFT-ACTION IM 2. WELTKRIEG

Als Anführer eines Luftgeschwaders kämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg in 28 Einzelspieler-Missionen ums Überleben. Drei zusätzliche Mehrspielermodi und mehr als 40 Flieger versprechen jede Menge Spielspaß.

Entwickler: Ubisoft | Termin: März 2006



SAG BLOSS ...



STAR TREK ONLINE, STAR TREK LEGACY

Originalstimmen und Film-Designer

Ian Davis von Mad Doc Software hat Details zum **Star Trek**-Spiel **Legacy** verraten. Neben den bereits bekannten Raumern haben die Designer jedem Volk neue Schiffsarten spendiert. Außerdem hofft Davis, für das Spiel Stimmen der Originaldarsteller zu gewinnen. Zur Erinnerung: **Legacy** deckt die komplette Bandbreite an **Trek**-Serien ab, von **Enterprise** bis **Voyager**.

Außerdem gibt es Neuigkeiten über **Star Trek Online** von Perpetual. Das Online-Rollenspiel spielt auf einem Schiff der Galaxy-klasse. Beim Design werden die Entwickler von Andrew Probert unterstützt, der die Enterprise aus **Das nächste Jahrhundert** mit entwickelt hat.



Entwickler: Mad Doc / Perpetual
Termin: 4. Quartal 2006 / 2007

GUILD WARS FACTIONS

Riesiger Beta-Event im März

Für den 24. März hat Arenanet ein großes Beta-Wochenende für das **Guild Wars**-Addon **Factions** angekündigt. Jeder Account-Besitzer von **Guild Wars** kann daran kostenlos teilnehmen und bis zu drei Freunde einladen, die das Hauptprogramm noch nicht besitzen. Alle anderen müssen das **Factions** vorbestellen. Infos liefert die offizielle Homepage unter www.guildwars.com.



Kurz und knackig

Sherlock Holmes Special

Zum Adventure **Das Geheimnis des silbernen Ohrrings** von Ende 2004 ist eine **Special Edition** erschienen. Folgende Extras finden sich auf der DVD: Artworks aus der Produktion, London-Bilderbuch, Lösungsbuch, Entwicklerinterview und Wallpaper. Das Set kostet 19,99 Euro.

Onlinespiel von Cameron

Nach eigenen Angaben werkelt Regisseur James Cameron (**Terminator 2**, **Aliens**) neben einem neuen Science-Fiction-Film am dazugehörigen Onlinespiel.

Der Pate ohne Jugendfreigabe

Das für Ende Februar angekündigte Actionspiel **Der Pate** hat von der USK die Kennzeichnung »Keine Jugendfreigabe« verpasst bekommen. Kein Wunder, übertreffen manche Szenen selbst die Kinovorlage an Brutalität.

Termin für Rogue Trooper

Das auf einem Comic basierende Actionspiel **Rogue Trooper** von Eidos soll bereits am 21. April 2006 erscheinen.

Transformer-Spiele

Zum beliebten **Transformer**-Universum (übrigens ist derzeit ein Kinofilm in der Mache) gesellen sich nun auch Computerspiele. Laut Hasbro und Activision sind bereits mehrere Titel in Arbeit.

Hearts of Iron 2: Doomsday

Die Neuauflage **Doomsday** umfasst neben dem ursprünglichen Spiel im Zweiten Weltkrieg ein neues Szenario, in dem der Kalte Krieg zum heißen wird. Es erscheint am 7. April.

Stranglehold

Regisseur John Woo soll sich um die Inszenierung der Schießereien in Midways Stranglehold kümmern.



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Viele neue Abenteuer in City 17

Das Addon zum Mega-Shooter **Half-Life 2** wurde von Valve umgetauft: Statt **Aftermath** heißt es **Episode One**. Laut PR-Manager Doug Lombardi soll die Umbenennung den episodenhaften Charakter der Erweiterung unterstreichen. Wir vermuten, dass **Episode One** lediglich der erste Teil einer ganzen Reihe von Abenteuern rund um die von bösen Combine-Soldaten besetzte City 17 werden könnte. Was eine Bestätigung oder weitere Details betrifft, hüllt sich Lombardi allerdings in Schweigen. Fest steht lediglich, dass Sie in **Episode One** Gordons Freundin Alyx begleiten werden. Ab dem 24. April ist das Addon über **Steam** erhältlich.



Entwickler: Valve | Termin: 24. April 2006

SIN EPISODES

Auch im Laden zu haben

Der in Episodenform über **Steam** erscheinende Shooter **Sin Episodes** wird auch gesammelt als normale Verkaufsbox auf den Markt kommen – allerdings erst nach dem Finale der Reihe, das für 2007 ansteht.

Entwickler: Ritual Entertainment
Termin: März 2007

LEGO STAR WARS 2

Die Rückkehr der Legoritter

Dass die verrückte Kombination **Lego** und **Krieg der Sterne** in einem Action-Adventure wirklich funktioniert, hat bereits der erste Teil von **Lego Star Wars** bewiesen. **Lego Star Wars 2** spielt zur Zeit der legendären ersten Trilogie. Sie schlüpfen in die Haut von über 50 Charakteren, darunter Zeitgenossen wie Darth Vader und Han Solo. Sie können aber auch eigene Helden zusammenbasteln.



Entwickler: Traveller's Tales
Termin: 4. Quartal 2006

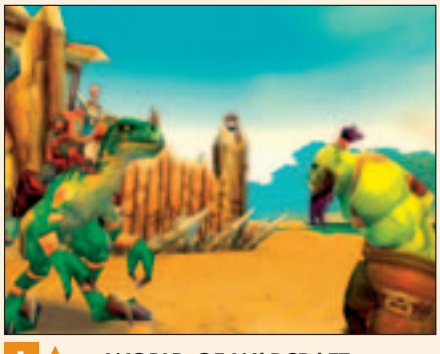
ALIEN SHOOTER 2

UFO-Killer

Im 2. Quartal diesen Jahres veröffentlicht CDV das Arcadespiel **Alien Shooter 2**. Wie im ersten Teil gilt die Devise, aus der Vogelperspektive möglichst viele feindliche Außerirdische aufs Korn zu nehmen. Dazu stehen Ihnen rund 70 verschiedene Waffen und Gegenstände zur Verfügung.



Verkaufs-Charts



1	▲	(8)	WORLD OF WARCRAFT
2	▼	1)	NFS MOST WANTED
3	▼	(2)	AGE OF EMPIRES 3
4	NEU		COUNTER-STRIKE SOURCE
5	▼	(4)	DIE SIMS 2: NIGHTLIFE
6	▼	(5)	DIE SIMS 2
7	▼	(3)	BF2: SPECIAL FORCES
8	▼	(6)	CALL OF DUTY 2
9	NEU		GUILD WARS
10	▼	(7)	CIVILIZATION 4

Verkaufscharts Januar 2006 von Media Control

EUROPA UNIVERSALIS 3

Strategen vortreten!

Die **Europa Universalis**-Reihe zeichnet sich bislang nicht gerade durch Zugänglichkeit aus: Der Mix aus Handel, Diplomatie, Forschung, Religion und natürlich Kriegsführung richtet sich in erster Linie an Hardcore-Strategen. Das soll sich beim dritten Teil durch eine vereinfachte Bedienung ändern. Wie in den Vorgängern steuern Sie die Geschicke einer Nation. Sofern Sie listig genug spielen, können Sie Europa sogar mit jeder Nation erobern.

Entwickler: Paradox Interactive
Termin: 1. Quartal 2007

STAY ALIVE

Fiktion wird Realität

Stay Alive ist im gleichnamigen Kinofilm der Titel eines gruseligen Online-Horrorspiels. Unglücklicherweise führt der Tod im Spiel auch im echten Leben zum unappetitlichen Ableben. Der Trailer deutet auf nette Effekte hin. Aber auch auf viele Horror-Klischees, die in **Scream** und Konsorten schon zuhauf abgefeiert wurden. Für die Regie zeichnet übrigens nicht Dr. Uwe Boll verantwortlich, sondern der weitgehend unbekannte William Brent Bell. **Stay Alive** soll Ende März in den USA ins Kino kommen, ein Deutschland-Termin steht noch nicht fest.

SPELLFORCE 2: COLLECTOR'S EDITION

Sammeledtion für Fans

Am 7. April erscheint **Spellforce 2 – Shadow Wars**. Das Strategiespiel wird an diesem Tag auch in einer Collector's Edition auf den Markt kommen, die folgende Extras enthält: exklusive Spielinhalte (Ausrüstungsgegenstände für den Charakter wie Rüstung, Waffen, Kleidung etc.), Weltkarte, Kompass mit **Spellforce**-Logo, Soundtrack-CD (eingespielt von einem echten Orchester), Skillbaum-Poster und Kartenspiel. Der Preis hier: 70 Euro.



DA VINCI CODE – SAKRILEG

Atmosphärisch





Da Vinci Code – Sakrileg dürfte einer der ganz großen Kino-Blockbuster des Sommers werden. Über die Qualität des zugehörigen Action-Adventures lässt sich zwar noch nicht allzu viel sagen. Die stimmigen neuen Screenshots wollen wir Ihnen aber trotzdem nicht vorenthalten. Dort sehen Sie erstmals Szenen eines Kampfes. Film und Spiel beruhen gleichermaßen auf dem erfolgreichen Roman von Dan Brown.

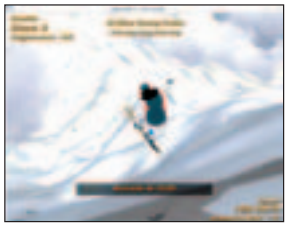
Entwickler:
The Collective
Termin: Mai 2006

STOKED RIDER

Snowboard-Action

In **Stoked Rider** stürzen Sie sich mit dem Snowboard in Pulverschneefelder. Sie brauchen eine ruhige Maushand, denn Sie lenken Ihr Brett mit dem Nager.

Entwickler: Bongfish
Termin: März 2006



Und die Superzahl ist ...

So viele Spiele prüfte die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) im Jahr 2005. Rund 45 Prozent aller Kandidaten erhielten die Kennzeichnung »Ohne Altersbeschränkung«, vier Prozent »Keine Jugendfreigabe« (ab 18). Lediglich anderthalb Prozent wurde eine Einstufung gänzlich verwehrt.



RAGDOLL KUNG FU

Prügelspiel kommt in den Laden

Ragdoll Kung Fu (78 Prozent in unserem Test) ist vielleicht das innovativste Prügelspiel aller Zeiten. Statt die Kämpfer direkt zu steuern, ziehen Sie sie mit der Maus an imaginären Fäden durch die Umgebung – als ob Sie eine Marionette lenken würden. Zwar ist das anfangs etwas fummelig. Wenn man sich aber dran gewöhnt hat, macht es einen Heidenspaß. Bislang war **Ragdoll Kung Fu** nur über Valves Onlinedienst **Steam** erhältlich. Frogster bringt das Spiel nun abgepackt am 31. März für ca. 30 Euro in die Läden.





TOP-NEWS

GUTE COMPUTERSPIELE, TEIL 1

Professur für Games

So richtig sind wir Computerspieler noch nicht in den Fokus der Wissenschaft geraten – zumindest in Deutschland. Bis jetzt: Die Technische Universität Ilmenau sucht bis zum 15. März Bewerber für den Lehrstuhl für Multimediale Anwendungen, in dessen Mittelpunkt künftig digitale Spiele rücken sollen – von der Konzeption über die Vermarktung bis hin zur Wirkung. Die Professur soll Studierende der Bereiche Angewandte Medienwissenschaften sowie Kommunikations- und Medienwissenschaften ausbilden. In den USA existieren entsprechende Professuren und Studiengänge bereits seit längerem, in Deutschland beschränkten sich die Ausbildungsangebote weitgehend auf private, kostenpflichtige Akademien.

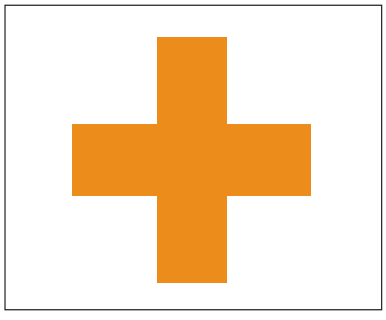
Dürfen wir uns also in einigen Semestern über Dutzende deutscher Molyneuxe freuen? Ernsthafte Untersuchungen zum Thema Gewalt in Videospielen lesen? Infos: www.tu-ilmenau.de.

FLOP-NEWS

BÖSE COMPUTERSPIELE, TEIL 23.364

Das Kreuz mit dem Kreuz

Das Rote Kreuz: Jene Organisation, die immer dort am Mann ist, wo gerade Hilfe gebraucht wird. Das rote Kreuz: Ein Symbol der Hilfe. Aber, ach! In Spielen gibt's ja auch rote Kreuze. Die sind meistens auf Gesundheitspäckchen oder Medizinschränkchen in Shootern abgebildet. Warum? Weil wir sofort wissen: Hier werde ich geholfen. Das Rote Kreuz sagt nun, dass das rote Kreuz rechtlich geschützt sei und in Videospielen, die »gegen die Prinzipien der Organisation verstoßen«, nichts verloren habe. Klar, Actionspieler denken schon lange, dass die Suppenküchenzelte in Wahrheit getarnte Munitionslager sind. Die Lösung der Debatte, exklusiv in Ihrer PC PowerPlay: Wie wär's dann einfach mit orange?



GEWINNSPIEL-AUFLÖSUNG

Herzlichen Glückwunsch!

In den vergangen Heften hatten wir mehrere Gewinnspiele für Sie. Die Sieger stehen jetzt fest, die Preise werden direkt zugesandt.

Vietcong 2 Gewinnspiel:
Soundblaster X-Fi Elite Pro: Stefan Becker, Breitenthal **Giga Works Pro Gamer 500:** Heinz Herfurth – Hannover, Hanna Neumeyer – Schwalbach | **I-Treague 3600:** Jörg Mühling – Halle/Saale, Matthias Lull – Übach, Günter Salzwedel – Berlin | **Creative HN 700:** Marc Heinnelein – Schonach, Julian Conrad – Eichenau, Jürgen Klopp – Warstein | **Zen Nano Plus:** Robert Koziol – Mauden, Frank Rombach – Erfstadt, Philipp Schnecko – Grünberg | **Travel Dock 900:** Dirk Scheunemann – Klipphausen, Mario Herrmann – Leipzig, Kay Luckmann – Zossen

In unserer Hardware-Kolumne in der vergangenen Ausgabe hatten wir ein Rätsel für Sie. Die Abkürzung PCP steht natürlich für PC PowerPlay, die Buchstabenfolge dahinter für die Anfangsbuchstaben der Redakteurs-Nachnamen und MDLDVD für den Satz »Mit Dual-Layer-DVD.« Am schnellsten war Eddie Szlosek aus Neutraubling, der sich über das Spiel **Scratches** freuen darf.

Schließlich bedanken wir uns bei allen Teilnehmern unseres **The Movies**-Gewinnspiel. Die drei besten Werke werden wir aus Platzgründen aber erst auf der kommenden PC PowerPlay-DVD vorstellen. Eine DVD mit **Star Wars Episode 3** haben gewonnen:

Dennis Heinrich – Leverkusenn, Marco Bergman – Hameln, David Riedel – Berlin, Manuel Stutz – Krusenhagen, Christian Schulte – Lennestadt

Wir bedanken uns bei allen Einsendern und gratulieren den Gewinnern!

STALKER

Der Duke lässt grüssen

Langsam verkommt das Gerangel um den Ego-Shooter **Stalker** zur Farce. Nach diversen Verschiebungen liegt der mögliche Termin nun auf Anfang 2007.

Entwickler GSC Game World meldete sich in Person von PR-Chef Oleg Yavorsky zu Wort. Er betont, dass **Stalker** aus Sicht der Macher längst fertig sein könnte. THQ sehe das aber anders und fordere diverse Änderungen. Damit sei das Team derzeit beschäftigt. Erst wenn der Publisher zufrieden sei, könne **Stalker** auf den Markt kommen. Wie auch immer: Langsam liegt die Befürchtung nahe, dass sich **Stalker** in ein ähnliches Phantom wie **Duke** »When it's done« **Nukem Forever** verwandelt.



EVERQUEST 2: KINGDOM OF SKY

Details zum PvP-System

Das **Everquest**-Addon **Kingdom of Sky** bringt waschechtes PvP nach Norrath. Kämpfe gegen die feindliche Fraktion sorgen für Titel und Erfahrungspunkte. Ähnlich wie bei **World of WarCraft** müssen Duellisten auf ihren Ruf achten. Wer ständig schwächere Gegner niederknüppelt, gilt schnell als unehrenhaft. Wer sich dagegen in ehrenhaften PvP-Fights mit gleichwertigen oder stärkeren Kontrahenten einen guten Ruf erkämpft, darf sich bei speziellen NPC-Händlern mit besonders wertvollen Gegenständen eindecken.
Entwickler: SOE | Termin: erhältlich

GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Impressionen aus Russland

Zwei neue Screenshots zeigen Heldin Nina bei Ermittlungen in Moskau und Tunguska. Die 3D-Charaktere bewegen sich ähnlich wie in **Black Mirror** durch vorberechnete Hintergründe. Anders als das Grusel-Abenteuer fußt das deutsche Adventure auf Rätseln im Stil der Klassiker von Lucas Arts.
Entwickler: Animation Arts, Fusionsphere Systems
Termin: August 2006





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

COUNTER-STRIKE SOURCE: BATTLEGROUNDS 2 0.15

Moment bitte, ich muss nachladen!



Bei unserem ersten Testspielchen mit dieser Modifikation sind wir frohen Mutes über ein weites Feld gerannt. Beim ersten Anblick des Gegners feuerten wir unsere Waffe ab und verfehlten den feindlichen Soldaten. Und dann der Schock: Wie in Mel Gibsons Film **Der Patriot** stellte sich unsere Spielfigur hin und lud seelenruhig die Waffe nach. Endlose Sekunden verstrichen, wir wurden zum hilflosen Opfer. Hat man dieses System aber erst einmal kapiert, dann erschließen sich bei **Battlegrounds** völlig neue taktische Möglichkeiten, die zu extremem Nervenkitzel führen können. Optisch eher schlicht gehalten, spielerisch dafür erfrischend anders als die üblichen Weltkriegs-Mods. Infos und Download unter www.bgmod.com.



COUNTER-STRIKE SOURCE: GOLDEN EYE SOURCE

Agent 007 im Online-Match

Terroristen und Spezialeinheiten langweilen Sie als immer gleiche Gegner? Wie wäre es mit einem waschechten Top-Agenten? James Bond persönlich steht Ihnen als neue Spielfigur zur Verfügung. Die Anleihen aus den Filmen und dem gleichnamigen Nintendo-Spiel sind beabsichtigt und bis ins Detail für diese Modifikation umgesetzt. Das Areal ist übersichtlich gestaltet, so kommt es selbst bei wenigen Spielern zu actionreichen Gefechten. Infos und Download unter www.goldeneyesource.com

BATTLEFIELD 2: DESERT CONFLICT CTF

Flaggen rauben im Stil von Desert Combat

Als die Entwickler der Mod **Desert Combat** aus dem ersten Teil von **Battlefield** ein völlig neues Spiel gemacht haben, wussten sie vermutlich gar nicht, welche Evolution sie damit lostreten. **Battlefield 2** bedient sich bei dieser Mod und versetzt den Onlinekampf in eine zeitlich aktuelle Umgebung. **Desert Conflict** dreht die Uhr wieder ein paar Jahre zurück und fügt in seiner ersten Version den Spielmodus Capture the Flag hinzu. Es gilt, die feindliche Fahne zu rauben und in das eigene Lager zu bringen. Für die folgenden Versionen von **Desert Conflict** versprechen die Macher weitere Fahrzeugmodelle und zusätzliche Karten. Infos: http://desert-conflict.org/



ANSTOSS 2006

Ambitionierter Comeback-Versuch

Trotz diverser Bug-Debakel, einer lustlos wirkenden 2005er Version und der schier übermächtigen EA-Konkurrenz hat die **Anstoss**-Serie eine treue Fangemeinde. Die könnte mit der 2006er Auflage wieder anwachsen: Bei einer Vorführung in der Redaktion machte die Vorabversion jedenfalls einen überzeugenden Eindruck.

Größere konzeptionelle Änderungen suchten wir zwar vergebens; doch unter der Haube tat sich einiges, etwa bei der Berechnung der Spielerstärken. Gefallen hat uns vor allem die Kombination aus schönerer Grafik und übersichtlicheren Menüs, wodurch der Bedienkomfort einen klaren Sprung nach vorne macht. Auf die Frage nach einem exakten Termin ernteten wir nur ein westfälisch-lapidares »wenn es fertig ist ...« – ein gutes Zeichen.

Entwickler: Ascaron
Termin: unbekannt





TERMIN-KALENDER



EMERGENCY 4

Hobby-Feuerwehrmänner löschen ab April kleine Feuerchen und gefährliche Großbrände – jetzt auch rund um den Globus. **neu**



WAR FRONT

In einem fiktiven Zweiten Weltkrieg bekämpfen Sie alliierte oder deutsche Soldaten mit modernsten Waffen. **angespielt**



CITY LIFE

Städtebau mit toller Grafik und spannenden kulturellen Auseinandersetzungen – bis hin zur Brandstiftung und Massenprügelei. **neu**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	ANNO 1701	Aufbauspiel	Related Designs	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	AUTO ASSAULT	Online-Rollenspiel	Netdevil	Frühjahr 2006	BEFRIEDIGEND
	BATTLESTATIONS MIDWAY	Actionspiel	Mithis	2006	NICHT MÖGLICH
	CAESAR 4	Aufbauspiel	Tilted Mill	Herbst 2006	NICHT MÖGLICH
NEU!	CHRONICLES OF SPELLBORN	Online-Rollenspiel	Spellborn	2. Quartal 2006	GUT
NEU!	CITY LIFE	Aufbaustrategie	Monte Cristo	28. April 2006	GUT
	CITY OF THE DEAD	Ego-Shooter	Hip Games	nicht bekannt	NICHT MÖGLICH
	COMPANY OF HEROES	Echtzeit-Strategie	Relic	Herbst 2006	SEHR GUT
	CONDEMNED	Actionspiel	Monolith	31. März 2006	SEHR GUT
NEU!	CRYSIS	Ego-Shooter	Crytek	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER	Adventure	Telltale Games	2006	NICHT MÖGLICH
	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	Actionspiel	Arkane Studios	Herbst 2006	SEHR GUT
	DARKSTAR ONE	Weltraumaction	Ascaron	30. März 2006	SEHR GUT
	DER PATE	Actionspiel	Electronic Arts	23. März 2006	BEFRIEDIGEND
	DESPERADOS 2	Echtzeit-Taktik	Spellbound	30. März 2006	GUT
NEU!	DREAMFALL	Adventure	Funcom	April 2006	SEHR GUT
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	NICHT MÖGLICH
	DUNGEONS & DRAGONS ONLINE	Online-Rollenspiel	Turbine	23. März 2006	GUT
NEU!	EMERGENCY 4	Echtzeit-Taktik	Sixteen Tons	April 2006	SEHR GUT
NEU!	EL MATADOR	Actionspiel	Plastic Reality	August 2006	NICHT MÖGLICH
	ELDER SCROLLS 4 – OBLIVION	Rollenspiel	Bethesda Softworks	24. März 2006	HERVORRAGEND
NEU!	FLAT OUT 2	Action-Rennspiel	Bugbear	Sommer 2006	SEHR GUT
	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	Adventure	Anim. Arts/Fusion. Sys.	August 2006	NICHT MÖGLICH
	GHOST RECON 3	Taktik-Shooter	Grin	30. März 2006	SEHR GUT
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	2006	SEHR GUT
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	4. Quartal 2006	GUT
	HALF-LIFE 2: EPISODE 1	Ego-Shooter-Addon	Valve Software	1. Halbjahr 2006	NICHT MÖGLICH
	HELLGATE LONDON	Rollenspiel	Flagship	3. Quartal 2006	SEHR GUT
	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	Runden-Strategie	Nival	2. Quartal 2006	SEHR GUT
	HITMAN 4	Actionspiel	IO Interactive	Mai 2006	SEHR GUT
	JOINT TASK FORCE	Echtzeit-Strategie	Mithis	2006	NICHT MÖGLICH

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



DESPERADOS 2

Cowboys kommen Ende März auf ihre Kosten und taktieren in Echtzeitmanier gegen die bösen Buben des Wilden Westens. **bestätigt**



ÜBERSOLDIER

Wolfenstein lässt grüßen: Als schlagkräftiger Zombie-Held mit Superkräften treten Sie gegen skrupellose Nazi-Schergen an. **neu**

PREVIEW-REGELN

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

Angespielt

NEU! Neuzugang

Angesehen/ Präsentation

Erscheint in den nächsten zwei Monaten

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	JUST CAUSE	Action-Adventure	Avalanche Studios	2006	SEHR GUT
	NEVERWINTER NIGHTS 2	Rollenspiel	Obsidian	2. Quartal 2006	SEHR GUT
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Codemasters	2007	NICHT MÖGLICH
	PANZER ELITE ACTION	Actionspiel	Zootfly	April 2006	GUT
	PARAWORLD	Echtzeit-Strategie	SEK	August 2006	SEHR GUT
	PREY	Ego-Shooter	Human Head	2. Quartal 2006	SEHR GUT
	QUAKE WARS	Multiplayer-Shooter	id Software	2006	NICHT MÖGLICH
	RISE & FALL	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel Studios	Juni 2006	SEHR GUT
NEU!	RISE OF LEGENDS	Echtzeit-Strategie	Big Huge Games	2. Quartal 2006	GUT
	RUNAWAY 2	Adventure	Pendulo Studios	Mai 2006	SEHR GUT
	RUSH FOR BERLIN	Echtzeit-Strategie	Stormregion	26. Mai 2006	SEHR GUT
	SPELLFORCE 2	Echtzeit-Strategie	Phenomic	7. April 2006	SEHR GUT
	SPLINTER CELL 4	Schleich-Shooter	Ubisoft Montreal	September 2006	NICHT MÖGLICH
	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	2007	NICHT MÖGLICH
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	Herbst 2006	NICHT MÖGLICH
	SUPREME COMMANDER	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	2007	NICHT MÖGLICH
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	2006	NICHT MÖGLICH
	TITAN QUEST	Action-Rollenspiel	Iron Lore	Juni 2006	HERVORRAGEND
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	23. März 2006	NICHT MÖGLICH
	TOMB RAIDER 7	Action-Adventure	Crystal Dynamics	7. April 2006	SEHR GUT
	TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND	Sportspiel	Neverend	Ende März 2006	SEHR GUT
	TONY TOUGH 2	Adventure	Prograph	Juni 2006	SEHR GUT
NEU!	TORTUGA	Action-Adventure	Ascaron	2. Quartal 2006	GUT
	TRUE CRIME 2: NEW YORK CITY	Actionspiel	Luxoflux	April 2006	GUT
NEU!	TWO WORLDS	Rollenspiel	Reality Pump	3. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
NEU!	ÜBERSOLDIER	Ego-Shooter	Burut	März 2006	GUT
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	4. Quartal 2006	SEHR GUT
	WAR FRONT	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	September 2006	SEHR GUT
	WAR ON TERROR	Echtzeit-Taktik	Digital Reality	17. März 2006	GUT
	WOW: THE BURNING CRUSADE	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	Herbst 2006	SEHR GUT
	WORLD WAR 2 RTS	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	2006	NICHT MÖGLICH







TITAN QUEST

In Boston ist es im Februar bitterkalt – in den Büros von Iron Lore geht's aber heiß her. Wir waren dort und haben als weltweit erstes Magazin den potenziellen Diablo-Killer Titan Quest gespielt.

DETAILVERGLEICH DER MEGA-ROLLENSPIELE
TITAN QUEST vs. OBLIVION

Mit den lang erwarteten Rollenspielen **Oblivion** und **Titan Quest** stehen uns in diesem Jahr gleich zwei hochkarätige Zeitfresser ins Haus. Da heißt es notgedrungen Prioritäten setzen. Doch wie? Falls Sie sich noch nicht für eins der beiden Rollenspiele entscheiden können, finden Sie auf den folgenden Seiten den großen PC-PowerPlay-Vergleich! Wir lassen die Kontrahenten in zehn Kategorien gegeneinander antreten, stellen Stärken und Schwächen gegenüber. Damit Sie wissen, auf welches Rollenspiel Sie sich besonders freuen können.

DAS INTERFACE



1: Über die Aktionsleiste greifen Sie schnell auf Ihre wichtigsten Fertigkeiten zurück.

2: Der Portalstein bringt Sie jederzeit in bereits bereiste Städte zurück.

3: Über diese Schalter bestimmen Sie, welche Fähigkeiten Sie mit der Maus auslösen.

4: Sie können zwei verschiedene Ausrüstungs-Sets festlegen – über den Knopf wechseln Sie zwischen beiden.

5: Über diese Leiste rufen Sie wichtige Informationen wie den Charakterbildschirm, den Talentbaum und Ihr Questlog auf.

6: Im fertigen Spiel sehen Sie hier ein 3D-Modell Ihres Charakters.

7: Ihr Inventar – im Spielverlauf können Sie sich durch Quests mehr Platz dazuverdienen.

8: Die Charakterwerte, Resistenzen und Angriffsstatistiken Ihres Helden.

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Iron Lore
Version	Alpha
Termin	Juni 2006

Für Fans zugänglicher Action-Rollenspiele führt selbst sechs Jahre nach seiner Veröffentlichung kein Weg an **Diablo 2** vorbei. Nicht einmal das erfolgreiche **Sacred** konnte am Kultstatus von Blizzards Dämonenklopperei rütteln. Dem aktuellen Herausforderer dürfte das leicht fallen, denn **Titan Quest** sieht besser aus als **Diablo 2**, ist genauso einsteigerfreundlich und macht schon jetzt, mehrere Monate vor Veröffentlichung, einen Heidenspaß. Außerdem rüttelt diesmal Brian Sullivan mit, Miterfinder der **Age of Empires**-Reihe – und Brian weiß, was Spieler wünschen.

IM DUTZEND BILLIGER

Ein dichter Nebelteppich umspielt das Plateau, auf dem wir hektisch mit Feuerbällen um uns werfen. Von allen Seiten stürmen Gargoyles mit grotesken Fratzen auf uns ein. Krächzende Laute lassen uns das Blut in den Adern gefrieren, während scharfe Klauen tiefe Wunden in unsere Heldenhaut reißen. Beherzt holen wir mit unserer Waffe aus und spalten einem der Biester mit Schmackes den Schädel. Den nächsten Angreifer attackieren wir mit einem Geschoss aus Eis – der Gargoyle krächzt ein letztes Mal, saust vom Plateau hinunter und verschwindet irgendwo im Nebel.

Wir wähnen uns siegessicher und hätten vor lauter Euphorie fast die nächste Angriffswelle übersehen. Hektisch weben wir den erstbesten Zauberspruch, der uns in den Sinn kommt: Ein Riese taucht vor uns auf, er misst knappe drei Meter, besteht aus Stein und Lava. Während sich unsere Schöpfung auf die Gegner stürzt, hüllen wir uns in einen magischen Schutzwall. Der wird uns wenige Sekunden vor Attacken schützen; Sekunden, die über Leben und Tod entscheiden. Unser Herz rast ...

STORY

TITAN QUEST

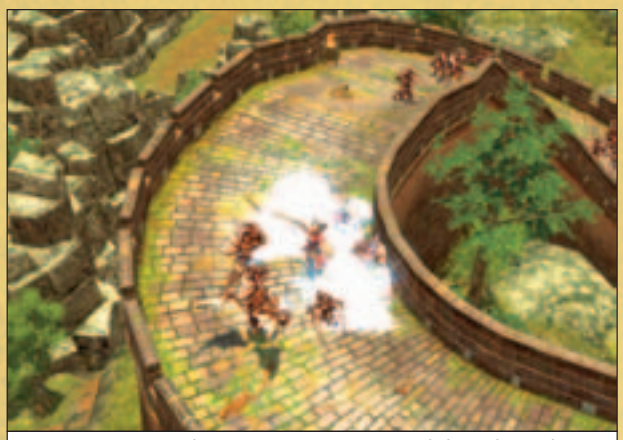
Weg vom Einheitsbrei: Sie haben die Nase gehörig voll von edlen Rittern, grimmigen Drachen und anderem Fantasy-Gedöns? Auf eine epische Geschichte können Sie auch verzichten? Möchtegern-Göttern in der Antike eins auf die Rübe hauen – das wäre doch mal was!





OBLIVION

Einmal mehr sollen Sie als auserwählter Held eine Fantasy-Welt beziehungsweise ihren Regenten vor bösen Mächten retten – das ist grundsätzlich nichts Neues. Die einzelnen Story-Abschnitte sind aber stimmig, nachvollziehbar und kommen meist ohne Klischees aus.



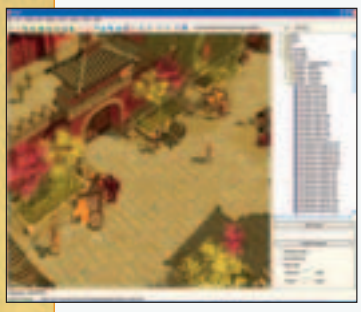
Wenn Sie Monstern die **Lebenslichtlein** auspusten, kehren die Fieslinge wie in Diablo erst wieder zurück, wenn Sie das Spiel neu starten.



Dumm sind die Feinde nicht: Während einige Gegner uns in Schach halten, attackiert eines der **Skelette** mit Pfeil und Bogen.

EDITOR

Zusammen mit Titan Quest wird ein umfangreicher Level- und Kampagneneditor erscheinen. Mit dem Tool können Sie nicht nur im Handumdrehen neue Landschaften erstellen, sondern auch ganze Kampagnen, die dann auch kooperativ mit Freunden spielbar sind. Das Besondere am Editor sind zahlreiche Komfortfunktionen. Beispielsweise werden unschöne Kanten im Terrain sauber abgerundet, Flussläufe automatisch der Landschaft angepasst.



Außerdem können Sie Ihren Levels mit wenigen Handgriffen einen neuen Anstrich verpassen, indem Sie zwei bestehende Texturen übereinander legen und mixen. So wird aus Bodenplatten und Gräsern beispielsweise ein mehr oder weniger stark überwucherter Weg, über den die Helden zur nächsten Quest gelangen.



Kein Dungeon ohne echten Ekelfaktor; diese geselligen Würmchen greifen meist im Dutzend an und sind schaurig-schön **schleimig**.

Bruce Willis lässt grüssen

Einfach mal die Sau rauslassen, die Welt retten und dabei richtig auf den Putz hauen: **Titan Quest** ist genau wie sein großes Vorbild Action nonstop – sehen wir mal von ausgiebigen Shoppingtouren bei Händlern ab. Jeder Quadratmeter der Antike, so wie das Action-Rollenspiel sie zeigt, ist vollgestopft mit Monstern – mit Dutzenden. Und die wieder nach Hause zu schicken, macht so viel Spaß, dass die Entwickler während unseres Vor-Ort-Besuchs ihre liebe Mühe damit hatten, uns vom Präsentations-PC wegzubekommen. Erst als selbst die an Überstunden gewöhnten Entwickler langsam heim zur Familie wollten, legten wir widerwillig die Maus aus der Hand. Da war sie wieder, die berühmte wie berüchtigte Selbstüberschätzung »Nur noch dieser eine Levelaufstieg, dann hör' ich auf«.

Angefixt

Gefesselt hat uns besonders das Kampfsystem. Auf Mausklick schleudern wir unseren Feinden Zaubersprüche vor die Füße oder teilen mit unseren zwei Schwertern aus. Das geht kinderleicht von der Hand und ist mit allerlei Grafikeffekten imposant in Szene gesetzt. Überall blitzt, kracht und wummst es. Einstürmende Kobolde schleudern wir mit unseren Attacken aus dem Bild. Bedrohliche Minotauren halten wir mit Eiszaubern auf Distanz. Wirklich aufregend wird's, wenn wir mehr als einem Dutzend Gegnern gegenüberstehen. Die sind zwar entsprechend schwach und bei bedachter Spielweise keine echte Gefahr – Nervenkitzel und leichte Panik machen sich dennoch breit.

Und das passiert Ihnen innerhalb der ersten zwei Spielstunden, **Titan Quest** kennt keinen Leerlauf. Dafür

SPIELWELT

TITAN QUEST

Griechenland, Ägypten und der Orient – die perfekten Reiseziele, wenn Sie sich nicht verlaufen wollen und gerne die Tapeten wechseln. Die 24 abwechslungsreichen Levels von **Titan Quest** sind nämlich streng linear, nur in Ausnahmefällen besuchen Sie ein Gebiet mehrmals.





OBLIVION

Oblivion spielt in einem riesigen, interaktiven Fantasy-Reich mit abwechslungsreichen Städten und Landschaften, die Sie ohne Einschränkung bereisen können. Entdeckernaturen finden auch abseits der Quest-relevanten Schauplätze interessante Orte, darunter 200 Mini-Dungeons.

CHARAKTERENTWICKLUNG AM BEISPIEL MEISTER DER ERDMAGIE



fallen sowohl die Hintergrundgeschichte als auch die Quests (»Die Zentauren da hinten haben alle meine Schafe gefressen – willst Du mein Auftragskiller sein?«) extrem simpel aus, aber das war bei **Diablo** auch nicht anders.

Titanen auf dem Abstellgleis

Verantwortlich für das Auftauchen hungriger Zentauren und anderer Fieslinge sind übrigens die Titanen, die früher von den Menschen verehrt, doch dann verbannt wurden. Jetzt sind Götter wie Zeus die Stars, und das stinkt den ehemaligen Herrschern gewaltig. Irgendwie befreien sich die Burschen aus ihrem mystischen Knast und wollen die Menschheit wieder unter ihre Knute zwingen.

In 24 Levels säubern Sie also Griechenland, Ägypten und – wie die Entwickler gegenüber PC PowerPlay erstmals enthüllten – auch den Orient vor dem obligatorisch drohenden Untergang. Ungefähr 30 bis 40 Stunden soll diese Säuberungsaktion dauern, allein oder mit Freunden, denn die komplette Kampagne von **Titan Quest** ist auch kooperativ spielbar.

Déjà vu

Würde **Titan Quest** mit seiner echten 3D-Grafik nicht um Welten besser aussehen als **Diablo 2**, die beiden Action-Rollenspiele wären in den ersten Spielminuten kaum voneinander zu unterscheiden. Die Entwickler von Iron Lore Entertainment nehmen Blizzards Blockbuster nicht nur zum Vorbild, sondern haben viele Elemente direkt übernommen. Etwa die Steuerung: Mit der Maus scheuchen Sie Ihren Helden aus isometrischer Ansicht durch die Antike und machen Hyänen, Zentauren, Drachen, mutierten Pflanzen und Dutzenden anderen Kreaturen den Garaus.

Sie gehen schwertschwingend in den Nahkampf, bleiben mit Pfeil und Bogen oder Armbrust auf Distanz – oder Sie verlassen sich auf mächtige Zaubersprüche. Wenn es brenzlig wird, sind Heiltränke oftmals die letzte Rettung, über Portale reisen Sie nach anstrengenden Abenteuern innerhalb eines Atemzugs von einer Stadt zur nächsten. Als Belohnung für Ihre Strapazen winken funkelnde Rüstungen, edle Roben, droße Äxte und verzierte Zauberstäbe. Kurzum: **Titan Quest** hat, was **Diablo 2** hatte – und noch mehr.

Talentiert

Vor allem die Entwicklung Ihres Charakters in **Titan Quest** unterscheidet sich von der in anderen Rollenspielen und erinnert am ehesten an die **Dungeon Siege**-Reihe. Sie entscheiden sich nicht zu Spielbeginn für eine Klasse, sondern wählen im Verlauf des Abenteuers zwei von acht Karrieren (»Mastery«): vom Krieger über Jäger bis zum Feuermagier, jede mit einem Talentbaum. Innerhalb dieser Masterys machen Sie Ihren Charakter zu einem Allrounder

CHARAKTERENTWICKLUNG

TitanQuest

Acht Talentbäume vom Krieger über den Schurken bis hin zum Feuermagier jeweils mit knapp 20 Fähigkeiten. Zwei der Bäume wählen Sie für Ihren Charakter und formen so im Laufe Ihrer 67 Levelaufstiege einen extrem vielseitigen Charakter oder einen absoluten Spezialisten.





OBLIVION

Trotz einer anfänglichen Klassenwahl bietet **Oblivion** eine freie Charakterentwicklung, die auf einem Skill-System basiert. Kampf-, Zauber- und Handwerksfähigkeiten steigen bei Gebrauch. Wer viel Geld hat, baut seine Skills bei Lehrer-NPCs gegen Bezahlung aus.

DAS DORF: QUESTEN, QUATSCHEN, HANDELN



1: Nach dem Laden eines Spielstands oder dem Wiederbeleben startet der Charakter am zuletzt aktivierten Lebensbrunnen.

2: Bei den Dorfbewohnern holen Sie sich Quests ab.

3: Wenn Sie einen neuen Ort besuchen, werden Fackeln entzündet. So finden Sie sich schnell zurecht.

4: Bei Händlern erwerben Sie Ausrüstung und versilbern Ihre Beute.

5: Der Satyr ist nur eines von Dutzenden Fabelwesen in Titan Quest.

6: Ihr Held.

7: Manche NPCs erzählen Geschichten, in denen sich Tipps für Quests verbergen.

8: Wächter verteidigen Städte und Handelsposten gegen Monsterangriffe.

9: Viele NPCs durchstreifen auf Schatzsuche oder auf der Jagd nach Monstern die raue Wildnis.

10: An so einem Portal landen Sie, wenn Sie Ihren Potalstein benutzen. Den können Sie jederzeit verwenden und so auch zwischen den Szenarien reisen.

oder einem ausgewiesenen Experten auf einem Gebiet. Wie solch ein Talentbaum aussieht, sehen Sie im Extrakasten »Charakterentwicklung«.

Sind Sie später mit der Verteilung Ihrer Talentpunkte unzufrieden, müssen Sie ein wenig Gold locker machen, um die Punkte neu zu verteilen. Eine Mastery werden Sie jedoch wohl oder übel behalten müssen.

SAMMELFIEBER

Ihren Helden entwickeln Sie aber nicht nur durchs Herumklicken in Talentbäumen, sondern vor allem durch bessere Ausrüstung. Hier hat Iron Lore von Blizzard gelernt und nach eigener Aussage weit über 1.000 besondere Gegenstände in die Rucksäcke der Monster gestopft. Diese »Unique Items«, die **Diablo**-Spieler nach wie vor Nacht für Nacht ins Battle.net locken, finden Sie aber natürlich nur mit einer gehörigen Portion Glück. Wesentlich häufiger stoßen Sie auf neue Ausrüstungsgegenstände, die Ihre fünf Charakterwerte Gesundheit, Energie, Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit zwar dezent erhöhen, mit den weitaus selteneren Items aber nicht mithalten können.

KAMPFSYSTEM

TITAN QUEST

Titan Quest ist genau das Richtige, wenn Sie's simpel mögen: Den Gegner aufs Korn nehmen und die Maustasten nicht mehr loslassen. Etwas Tiefgang gibt's trotzdem: Da sich das Programm merkt, in welcher Reihenfolge Sie Attacken auslösen, können Sie Kombos »programmieren«.





OBLIVION

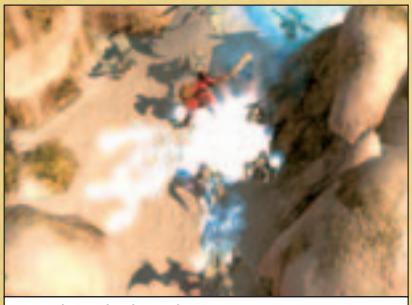
Einfach draufdreschen ist nicht: In Nahkämpfen spielen Timing, Taktik und die eigene Defensive eine große Rolle, auch Faktoren wie Rüstung und Waffenart berücksichtigt das Programm. Fernangriffe erfordern aufgrund realistischer Flugbahnen Übung beim Zielen, sind aber stark.



In den **Orient** verschlägt es Sie im letzten Drittel der Kampagne. Vor allem die asiatischen Umgebungen sind ein wahrer Augenschmaus.



Dass die **Kämpfe** in Titan Quest extrem dynamisch wirken, liegt vor allem am beinahe schon verschwenderischen Einsatz an Spezialeffekten.



Nur die Ruhe bewahren: Ein **Monster** in Titan Quest kommt nämlich selten allein.



Viele **Städte** sind mit Feinden überrannt, friedliche Siedlungen gibt's nur selten.



Jede **Spezialfähigkeit** Ihres Helden wird mit besonderen Animationen in Szene gesetzt.

Besonders wichtig sind Gegenstände, die Ihre Resistenz gegen bestimmte Arten von Angriffen wie Feuer oder Gift stärken. Genau wie in **Dark Age of Camelot** oder **World of WarCraft** sollen Kämpfe gegen manche Bossgegner ohne entsprechende Resistenzen äußerst knifflig werden.

Detailversessen

»Wenn ich einmal damit anfange, kann ich stundenlang nicht mehr aufhören«, sagt Lead Content Designer Tom Potter, während er uns den Leveleditor vorführt. Das glauben wir ihm aufs Wort, denn Tom verbringt alleine zehn Minuten damit, eine kleine Siedlung mit ausgetretenen Pfaden, Blumentöpfen und gackernden Hühnern zu dekorieren – und selbst dann ist er noch nicht mit dem idyllischen Ergebnis zufrieden. Die Detailverliebtheit der Entwickler spiegelt sich in einer Antike wieder, die einfach stimmig wirkt, in der es überall Kleinigkeiten zu entdecken gibt.

Das gilt vor allem für den Orient, dem dritten Szenario, das Iron Lore bis jetzt geheim hielt. Kleine Dojos stehen wie einem Bilderbuch entsprungen eingerahmt von dichten Wäldern an einem Fluss. Die Chinesische Mauer windet sich durch die Landschaft. Beeindruckende Tempel warten darauf, erkundet zu werden. Wenn Sie genau hinschauen, werden Sie in den Wäldern wenige Pixel große Frösche im Schatten der riesigen Bäume umherhüpfen sehen. Schatten übrigens, die genau wie die Lichteffekte in Echtzeit berechnet sind – und das, obwohl die meisten Bäume in den Wäldern von **Titan Quest** so groß sind, dass Sie die Baumkronen gar nicht sehen. Modelliert haben die Entwickler sie trotzdem.

Rast in der TV-Taverne

Im Juni soll **Titan Quest** weltweit erscheinen. Das Action-Rollenspiel macht bereits im Alpha-Status einen runden Eindruck.

Wenn alles so gut läuft, wie es den Anschein hat, werden Brian Sullivan und sein Team zu Wiederholungstätern. Beim Abendessen in der Bostoner Kneipe, nach deren Vorbild die Fernsehserie **Cheers** entstand, schlossen sie ein Addon keinesfalls aus.

David Bergmann



DAVID BERGMANN

Experte für Actionspiele

Einschätzung **AUSGEZEICHNET**

»Kaum hatte mein Charakter die ersten Levels hinter sich gebracht, fühlte ich mich wie zu Hause. Titan Quest spielt sich wie Diablo, sieht besser aus als Dungeon Siege und ist wesentlich runder als Sacred. Iron Lore wird das Genre nicht revolutionieren, aber neu aufleben lassen. Genießen Sie Ihr Privatleben – die Chancen stehen gut, dass Sie ab Juni keines mehr haben.«

MAGIESYSTEM

TITAN QUEST

Wenn Sie gerne Sprüche klopfen, haben Sie bei **Titan Quest** die Qual der Wahl: Feuerbälle schleudern, Blitze vom Himmel zucken oder die Erde beben lassen. Oder aber Gefährten beschwören, die für Sie in den Kampf ziehen. In der Antike bleibt kein Wunsch unerfüllt.





OBLIVION

Jeder Charakter darf Zauber benutzen und verbraucht »Magicka« (Mana), dass sich von allein wieder auffüllt. Neue Sprüche müssen Sie erst kaufen, die Palette der Magieformeln reicht von Angriffssprüchen über Heil- und Stärkungszauber bis hin zu Monster-Beschwörungen.



Böse **Kultisten** bedrohen die Spielwelt. Diesen hier haben wir enttarnt und greifen mit dem Dolch an, da wir die hohe Schlagfrequenz der Waffe schätzen.







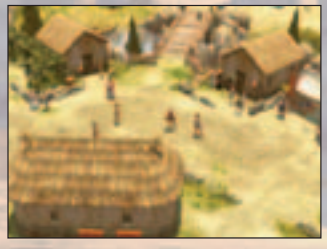
THE ELDER SCROLLS OBLIVION

Episch waren in Morrowind nicht nur Story und Spielwelt, sondern auch die Laufwege. Das ist im Nachfolger dank Schnellreise-Funktion Vergangenheit. Wir haben uns exklusiv angeschaut, welche Neuheiten und Verbesserungen Sie in Bethesdas Mega-Rollenspiel noch erwarten dürfen.

QUESTS

TITAN QUEST

Sie wollen den Menschen etwas Gutes tun, sich aber nicht gleich ein Ohr abkauen lassen? Dann liegen die kurz angebundenen NPCs der Antike voll auf Ihrer Wellenlänge – die reden nämlich nicht lange um den heißen Brei herum und belohnen Sie großzügig mit schicken Items.





OBLIVION

Neben den Hauptquests gibt's allenthalben abwechslungsreiche Nebenaufträge mit Hintergrundgeschichte. Wer sich Gilden anschließt, erhält entsprechende Spezialaufgaben. Dank Filterfunktionen im Tagebuch und Kartenmarkierungen behält der Spieler die Übersicht.

EINFACH UND FUNKTIONAL: **DAS INTERFACE**



1: Zeigt die Balken für Lebenspunkte, Magicka und Ausdauer. Draufklicken öffnet das Untermenü »Charakter«.

2: Zeigt die ausgerüstete Waffe. Draufklicken öffnet das Untermenü »Inventar«.

3: Zeigt den aktiven Zauber. Draufklicken öffnet das Untermenü »Magie«.

4: Zeigt den Kompass. Draufklicken öffnet das Untermenü »Tagebuch und Karte«.

5: Zeigt für jeden der vier Hauptmenüpunkte ein Untermenü. Es ist in je fünf Registerkarten geteilt, über die Sie den Inhalt des Informationsfensters erreichen (6).

6: Hier stehen die eigentlichen Informationen. In diesem Fall haben wir über das Hauptmenü »Charakter« (1) und das Untermenü »Fähigkeiten« (5, Register 3) die entsprechende Anzeige geöffnet.

7: Gibt Detailinformationen und -erklärungen zum in Fenster 6 ausgewählten Unterpunkt wie Fähigkeiten, Zauber oder Waffen, wenn sich die Maus darüber befindet.

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Entwickler	Bethesda
Version	Beta
Termin	24. März 2006

Nachdem wir für den Artikel in der vergangenen Ausgabe bereits einen Kurzausflug in das kommende Rollenspiel **Oblivion** unternommen haben, stand diesmal eine längere Reise auf dem Programm. Als einziges deutsches Magazin durften wir anhand einer fast fertigen Version eine zweitägige Dauerspiel-Session einlegen und unsere Erlebnisse mit eigenen Bildern illustrieren. Eine Einschränkung gibt es aber: Zwar haben wir die namensgebende Zwischenwelt **Oblivion** betreten, dürfen Ihnen aber nichts davon verraten oder zeigen.

Doch jetzt verstehen wir, warum Entwickler Bethesda diesen Teil des Spiels bis zum Schluss geheim hält: Der Spieler soll selbst sehen und erleben, was dort los ist. Unsere Erwartungen hat der Besuch jedenfalls noch übertroffen! Entsprechend schwer fiel es, mit dem Spielen aufzuhören, denn eins steht für uns bereits fest: **Oblivion** wird sowohl inhaltlich als auch technisch eines der besten Rollenspiele der vergangenen (und wohl kommenden) Jahre.

»Ihr Seid doch ein Barde?!«

Die Charaktergenerierung wird wie im Vorgänger ins Spielgeschehen integriert. Lediglich die Rasse und das Aussehen suchen wir uns am Anfang aus, der Rest passiert mittels Dialogen. Nach den ersten Spielminuten hat uns beispielsweise ein NPC in die Kanalisation geschickt und uns vor den Gefahren gewarnt. Dann fügte er sinngemäß hinzu: »Aber ein so erfahrener Barde wie Ihr sollte damit fertig werden, Ihr seid doch ein Barde?!«

Wie, Barde? Tatsächlich! **Oblivion** hat anhand unserer bisherigen Aktionen die Klasse gewählt, die zu unserer Spielweise am besten passt. Wir können an dieser Stelle zwar auch einen anderen Beruf wählen oder uns eine eigene bauen, aber wir belassen es beim vielseitigen Barden. Fair: Bevor wir den ersten Dungeon verlassen, gibt uns das Programm die Chance, unseren Helden noch einmal zu ändern – in Rasse, Aussehen, Sternzeichen oder eben der Klasse.

Oh, wie ist das schön!

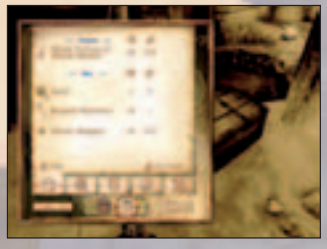
Im Freien angekommen wissen wir erstmal nicht, was wir machen sollen. Nicht, weil uns das Spiel hier allein stehen lässt, wir haben ja unsere Hauptquest. Nein, die Spielwelt ist einfach so schön, dass wir am liebsten alles auf einmal anschauen wollen. Wir entscheiden uns für einen Uferspaziergang an dem idyllischen

ITEMS

TITAN QUEST

Unzählige zufallsgenerierte Gegenstände steigern Ihre Charakterwerte. Wenn Sie Glück haben, stoßen Sie während Ihres Abenteuers auf über 1.000 »Unique Items«, die mit besonderen Boni aufwarten. Eine magisch veränderte Rüstung fügt beispielsweise Angreifern Schaden zu.

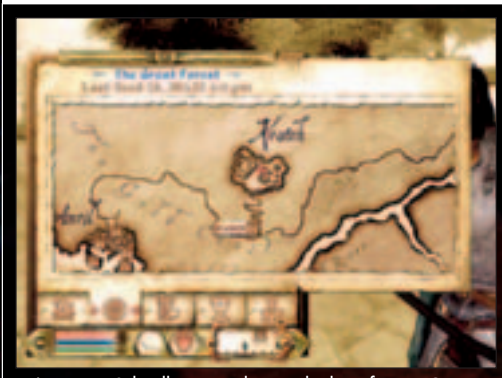




OBLIVION

Neben Standardwaffen und -rüstungen finden Sie auch magische Exemplare mit besonderen Eigenschaften. Benutzte Gegenstände verschleißen mit der Zeit und müssen repariert werden. Außerdem finden Sie Reagenzien für Zaubertränken sowie allerlei Kram zum Verkaufen.

NEUHEITEN UND VERBESSERUNGEN



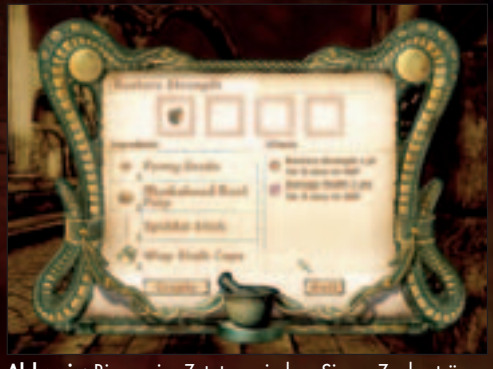
Reisen: Die Schnellreise-Funktion erlaubt sofortige Ortswechsel, sofern der Zielort bekannt ist beziehungsweise einmal besucht wurde. Ein roter Pfeil (hier in der Mitte der Stadt Kvatch) zeigt, wo die aktive Quest weitergeht.



Interaktion: In einem Minispiel versuchen Sie mit den vier Aktionen Prahlerei, Witz erzählen, Nötigung und Schmeichelei, Ihr Verhältnis zu NPCs zu verbessern. Wie Ihr Gegenüber darauf reagiert, erkennen Sie an der Mimik.



Schlösser knacken: Sie bewegen den Dietrich per Maus und schieben jeden Bolzen einzeln hoch. Wenn er dort ist, drücken Sie die linke Maustaste, damit er dort bleibt – sonst fällt der Bolzen runter und der Dietrich bricht.



Alchemie: Bis zu vier Zutaten mischen Sie zu Zaubertränken und Giften. Sobald Sie eine in einem der Felder platziert haben, können Sie in den weiteren nur noch Reagenzien zugeben, die eine sinnvolle Mischung ergeben.

See. Einige Meter vor uns taucht eine unnatürlich große Krabbe auf. Wir zücken den Bogen, wechseln in den Schleichmodus und nähern uns dem Untier, legen an und schießen. Zum Glück sieht uns niemand zu, denn – wie peinlich! – unser Pfeil landet zwei Meter vor dem Ziel auf dem Boden. Immerhin wissen wir jetzt, dass sich die Pfeile realistisch verhalten, also eine bogenförmige Flugkurve haben – nur eines der zahlreichen Beispiele dafür, wie stimmig die Spielwelt ist. Unser zweiter Schuss sitzt und richtet sogar doppelt so viel Schaden an wie normal, weil wir unbemerkt aus dem Schleichmodus getroffen haben. Die aufgeschreckte Krabbe rennt hübsch animiert auf uns zu, doch bevor sie uns gefährlich werden kann, strecken wir sie mit zwei weiteren Treffern nieder.

Da wir an einem Hang stehen, rutscht das tote Vieh physikalisch korrekt die Böschung runter bis in den See, wo es im seichten Uferwasser treibt. Wir durchsuchen die Überbleibsel des Schalentiers und nehmen neben dem Krabbenfleisch auch die abgefeuerten Pfeile wieder mit. Wir schon in **Morrowind** finden wir bei erledigten Gegnern immer nur »logische« Gegenstände. Krabben und andere Tiere schleppen also beispielsweise keine Rüstungen oder Schwerter mit sich rum.

Das Ende einer Räuberbande

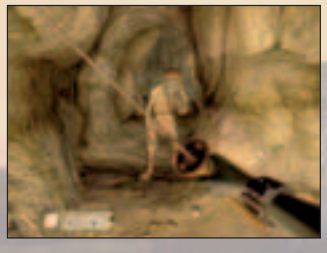
Neben der Krabbe weckt eine interessante Pflanze unsere Aufmerksamkeit. Der Mauszeiger verwandelt sich eine helle Hand und zeigt damit an, dass wir sie mitnehmen können. Übrigens bedeutet ein rotes Handsymbol, dass

GEGNER

TITAN QUEST

Titan Quest erweckt zum Leben, was die Mythologie zu bieten hat. Sie stutzen Hydras die Köpfe, Medusen die Haare, kämpfen gegen Zentauren oder Zyklopen. Endgegner haben besondere Fähigkeiten und machen Sie etwa für mehrere Sekunden kampfunfähig.





OBLIVION

Oblivion bietet das übliche Arsenal der Fantasy-Gegner auf, von wilden Tieren über Goblins und Skelette bis hin zu menschlichen Schurken. Wenig Neuheiten also, aber sehr hübsche Versionen bekannter Widersacher. Humanoide Gegner benutzen oft Zauber in den Kämpfen.



Die **Gesprächsthemen** wählen Sie aus einer Stichpunktliste (links unten). Sehr hilfreich: Wenn ein Thema grau markiert ist, bringt es keine neuen Infos.



Detaillierte Spielwelt: Von diesem gedeckten **Tisch** könnten wir jedes einzelne Objekt mitnehmen. Der rote Hand-Cursor warnt vor Diebstahl.



Die KI der menschlichen Gegner agiert sehr clever. Hier blockt der Widersacher gerade unseren Angriff beim **Gladiatorenkampf** in der Arena.



Wir verwickeln den **dämonischen Besucher** aus der Zwischenwelt Oblivion in den Nahkampf, da er aus der Ferne mit Feuerbällen nach uns wirft.

die Mitnahme des entsprechenden Objektes Diebstahl wäre. Das ist hier nicht der Fall, also schnappen wir uns das Gewächs – und starten damit eine Nebenquest: Im Tagebuch steht, dass wir ein seltenes Kraut entdeckt haben, das wir doch einem Fachmann in einer der Städte zeigen sollen. Das machen wir später und erfahren, dass es sich um eine Zutat für einen Spezialtrank handelt – sofern wir dem Alchemisten zehn dieser Kräuter bringen, verrät er es.

Im Moment interessiert uns die Ruine auf einer Insel im See aber viel mehr, also schwimmen wir rüber. Hier hat sich offensichtlich eine Räuberbande niedergelassen. Zwei der Schurken erledigen wir draußen, bevor wir den höhlenartigen Unterschlupf betreten. Nach und nach dezimieren wir die Räuberbande, auch wenn unsere lauten Kettenstiefel das heimliche Eindringen zunichte machen – die NPCs haben sehr gute Ohren. Nachdem wir den Anführer ausgeschaltet haben, nehmen wir alles Wertvolle und Brauchbare mit. Wer den Fehler macht, immer alle Gegenstände aufzuklauben, ist schnell überlastet und kann sich erst wieder bewegen, wenn er überschüssigen Ballast ablegt. Daher beschränken wir uns auf Geld, Reagenzien und Tränke.

Knapp 200 dieser handgebauten Mini-Dungeons verteilen die Entwickler in der Spielwelt. Einige davon finden Sie sofort, andere erst nach intensiver Suche. Dort gibt's aber oft die besseren Gegenstände und größeren Schätze. Das Verhältnis zwischen Aufwand für den Spieler und Belohnungen ist sehr gut. Wer also eine halbe Stunde investiert, um eine Höhle zu säubern, wird nicht mit einem rostigen Brotmesser abgespeist.

Reise, Reise

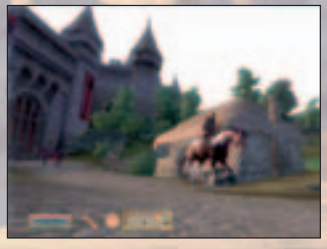
Zu den größten Kritikpunkten des Vorgängers zählten die extrem langen Reisewege. Da die Spielwelt wieder ähnlich groß ist, haben die Entwickler eine so genannte Schnellreise-Funktion eingebaut. Damit teleportieren wir uns per Mausklick an bereits bekannt Orte – das sind zu Beginn alle Städte. Andere Schauplätze müssen wir zunächst einmal besuchen, ehe wir sie per Schnellreise

MEHRSPIELER

TITAN QUEST

Wie viele Spieler sich gegen die Titanen zusammenschließen können, steht derzeit noch nicht fest. Die Kampagne werden Sie aber definitiv auch zusammen mit Freunden durchspielen können. Einen PvP-Modus wie in **Diablo 2** wird es bei Erscheinen allerdings nicht geben.





OBLIVION

Wie der Vorgänger ist auch **Oblivion** ein Fall für Einzelkämpfer. Das komplette Spielkonzept und das Balancing ist ganz klar auf das Singleplayer-Abtenteuer ausgelegt. Wer sein Hauptaugenmerk auf kooperative oder kompetitive Multiplayer-Modi legt, ist hier falsch.



Auf dem **Pferderücken** überwinden Sie größere Strecken schneller. Beachten Sie auch die dichte **Vegetation:** Viele Pflanzen können Sie pflücken und zu Tränken mischen.

erreichen. Lange Fußmärsche gibt's trotzdem nur am Anfang, denn im Verlauf der Hauptstory erhalten wir recht früh ein Pferd, das unser Tempo erhöht. Da es genauso verwundbar ist wie wir, müssen wir gut drauf aufpassen.

Hoch zu Ross können wir aber weder kämpfen noch das reichhaltige Angebot der Kräuter und Pilze nutzen. In der interaktiven Spielwelt wächst alle paar Meter eine Pflanze, die wir mitnehmen und als Zutat für einen Trank benutzen können. Die Umgebungen wirken sehr stimmig, egal ob die architektonisch unterschiedlichen Städte, Wälder, Hügellandschaften oder Verließe. Damit zeigt Bethesda, dass sie nicht nur eine hervorragende Technik haben, sondern diese auch in eine überragend stimmige Spielwelt umgesetzt haben.

Taktik und Timing

Die Nahkämpfe gehörten zu den Schwächen von **Morrowind**, da sie sich auf simples Draufhauen beschränkten. Jetzt erfordern sie richtiges Timing und die richtige Taktik – gerade in Duellen gegen menschliche und damit recht intelligente Widersacher. Grundsätzlich greifen wir mit der linken Maustaste an und blocken mit der rechten. Wenn ein Charakter keinen Schild benutzt, sondern eine Zweihandwaffe schwingt, pariert er damit. Das beherrschen auch die KI-Gegner, sodass unüberlegte Attacken wirkungslos verpuffen.

Uns hat am meisten Spaß gemacht, den Gegner kommen zu lassen und dann auszukontern. Entsprechend haben wir meist mit einem Einhandschwert oder Dolch gekämpft, damit wir die durch einen eigenen Block geöffnete Deckung des Feindes mit einigen schnellen Hieben überwinden. Zweihänder richten zwar verheerenden Schaden an und sehen cool aus, sind aber schwer, langsam und damit gegen menschliche Gegner die schlechtere Wahl. Wer die großen Kampfinstrumente meistern will, sollte mit der Jagd auf Ratten, Wölfen und anderen Tieren erstmal Grundkenntnisse erwerben.

Bekanntes, aber ohne Klischees

Oblivion beginnt in Sachen Story wie schon viele andere Fantasy-

TECHNIK

Titan Quest

In Echtzeit berechnete Licht- und Schatteneffekte, jede einzelne Figur mit 3.000 oder mehr Polygonen am Leib – **Titan Quest** ist ein Hingucker. Vor allem die mit imposanten Spezialeffekten inszenierten und nicht selten bildschirmfüllenden Zaubersprüche haben uns umgehauen.





Oblivion

Enorme Sichtweite, detaillierte Texturen, aufwändige Charaktermodelle, dichte Vegetation und sehenswerte Effekte: Grafisch kann sich **Oblivion** mit jedem Shooter messen. Allerdings entfaltet sich diese Pracht erst auf leistungsstarken Rechnern in ihrer vollen Schönheit.



Die Mitgliedschaft in **Gilden** bringt zusätzliche Quests und leichteren Zugang zu Waffen, Rüstungen und Zaubern. Wir sind schon in drei Gemeinschaften.



Grafisch ist Oblivion erste Sahne. Die **Feuer- und Raucheffekte** sehen einfach phantastisch auch. Beachten Sie auch die aufwändigen Texturen.



Fernkämpfe erfordern aufgrund realistischer Flugkurven einige Übung. Wenn Sie den Bogen raushaben, richten Sie aus der Distanz viel Schaden an.



Beim **Stufenaufstieg** erhöhen sich je nach Klasse bestimmte Werte automatisch. Zusätzlich steigert der Spieler drei Attribute seiner Wahl.

Rollenspiele: Sie sind der vom Schicksal ausgewählte Held, der das Reich vor bösen Mächten retten muss. Okay, das ist soweit ein alter Hut, aber das Spiel verzichtet größtenteils auf nervige Klischees und erzählt eine interessante Hintergrundgeschichte: Nach dem Attentat auf die kaiserliche Familie sollen wir den letzten verbliebenen Sohn des Regenten finden und um jeden Preis beschützen. Dazu müssen wir unter anderem einen Geheimbund infiltrieren, Spione ausschalten und seltene Artefakte beschaffen.

Obwohl wir uns auf die Hauptstory konzentrieren, erledigen wir auch zahlreiche kleinere Aufträge. Wir brauchen nur einige Einwohner nach Gerüchten zu fragen, und schon füllt sich das Tagebuch. Die Nebenquests sind mal unterhaltsam, mal dramatisch, mal rührend und vor allem eins: abwechslungsreich. Wir haben zum Beispiel zwei bei der Geburt voneinander getrennte Zwillinge zusammengeführt, betrügerische Händler entlarvt und Bauern bei der Verteidigung ihrer Felder gegen Goblins geholfen. Als Belohnung erhalten wir wie üblich Ausrüstungsgegenstände und Gold, außerdem steigt natürlich unser Ruhm. Das äußert sich aber nicht nur in einer der zahlreichen Spielstatistiken, sondern auch im Verhalten der NPCs uns gegenüber. Wir haben uns jedenfalls gefreut, als wir von den Leuten in den Dialogen auf unsere Heldentaten angesprochen wurden. Übrigens wird es wie in **Morrowind** wieder möglich sein, ein Vampir zu werden. Dafür gibts sogar die extra Statistik »Gebissene Hälse«.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Rollenspiele

Einschätzung HERVORRAGEND

»Dank Oblivion habe ich endlich ein Argument, mir einen neuen PC zu kaufen – die Spitzentechnik fordert nämlich einen gehörigen Hardware-Tribut. Aber das ist es mir wert, denn Oblivion schafft im Gegensatz zu Morrowind das Kunststück, trotz epischer Breite auch einsteigerfreundlich zu sein. Wer sich auch nur ansatzweise für Rollenspiele begeistert, muss zugreifen!«

FAZIT

TITAN QUEST

Lassen Sie sich nicht täuschen: Hinter der scheinbar schlichten Fassade von **Titan Quest** mit seinem Klick-Klick-Kampfsystem und den simplen Quests steckt viel Substanz. Vor allem die Charakterentwicklung lässt Ihnen viele Freiheiten und sorgt für Wiederspielwert. Die gigantische und mit liebevollen Details vollgestopfte Antike ist ein wahrer Abenteuerspielplatz für Helden. Wenn Sie ein leicht verdauliches Rollenspiel suchen, bei dem die Action nicht zu kurz kommt, wird **Titan Quest** Sie über Wochen super unterhalten. Klassische Rollenspieler werden mit **Oblivion** allerdings glücklicher.

OBLIVION

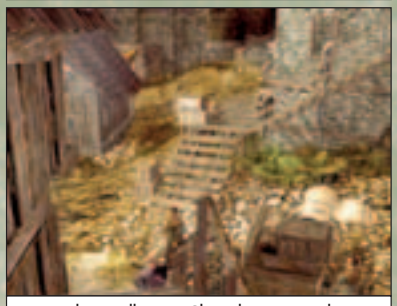
Das Adjektiv »episch« wird im Zusammenhang mit PC-Spielen gerne missbraucht, aber bei **Oblivion** passt es einfach. Große spielerische Freiheit in einer bildschönen, interaktiven Fantasy-Welt, das ist ein Paradies für Rollenspieler. Zudem können Sie sich dank des bewährten Fähigkeitensystems einen maßgeschneiderten Helden basteln. Wer das komplette Spiel sehen will, ist rund 100 Stunden beschäftigt. Wenn Sie sich trotz größerer Einsteigerfreundlichkeit, etwa dank der Schnellreise-Funktion (siehe Artikel), von der freien Spielwelt überfordert fühlen, sind Sie bei **Titan Quest** wohl besser aufgehoben.



Auf den Straßen der Stadt Geldern herrscht reges Treiben. Vor allem die Schmiede sind sehr beschäftigt – diesen **Beruf** können wir auch ergreifen. Davon profitiert unsere Kampfkunst.



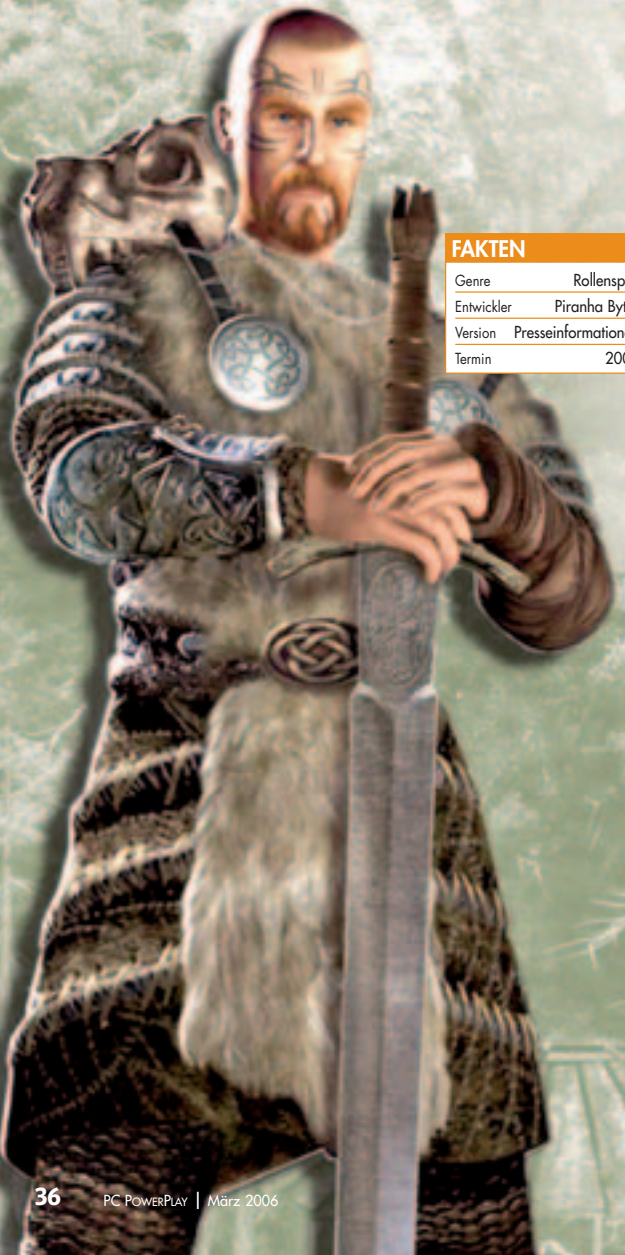
Dieser **Galgen** ist für marodierende Orks und zwielichtige Gestalten reserviert.



Die nicht spielbaren Charaktere verteilen deutlich mehr **Aufträge** als in Gothic 2.

GOTHIC 3

Wir erforschen die Magie, erklären das Kampfsystem und sagen Ihnen, was Sie mit den Orks anstellen können.



FAKTEN	
Genre	Rollenspiel
Entwickler	Piranha Bytes
Version	Presseinformationen
Termin	2006

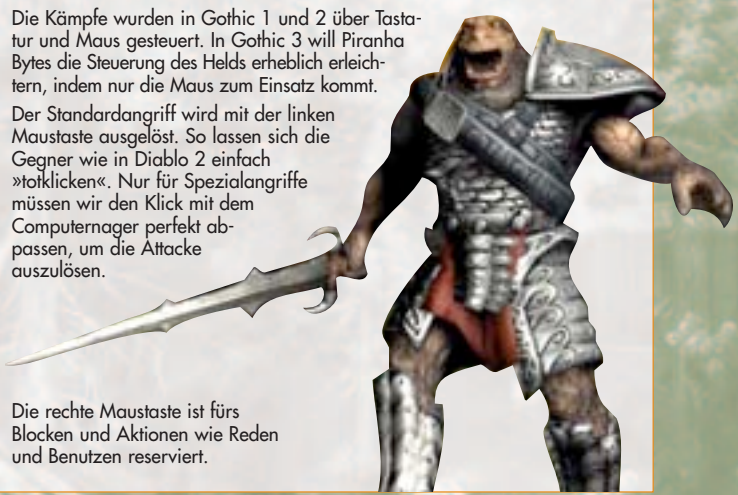
Dunkel ist's, der Mond scheint helle, als ein Ork blitzeschnelle auf unseren Helden zustürzt. Doch anstatt dem grünen Monster den Kopf abzuschlagen, setzen wir uns mit ihm ans Lagerfeuer und verbringen die Nacht mit dem Schmieden dunkler Pläne. Zwar haben die Orks in **Gothic 3** fast alle Menschen unterjocht, aber das kann uns egal sein – wir sind nämlich auf die Seite der Grünen gewechselt. Mit denen brandschatzen wir durch die sehr realistische Welt von Myrtana, dem **Gothic**-Festland.

Das ist allerdings nur eine Richtung, die wir bei unseren Rollenspiel-Abenteuern einschlagen. Auf unserer Reise durch grüne Wälder, kühle Nordlande und heiße Wüsten treffen wir auf unterschiedliche Völker. So können wir uns nicht nur den orkischen Grünhäutern anschließen – als Mitglied der Sklavenhändler treiben wir zum Beispiel hilflose Menschen

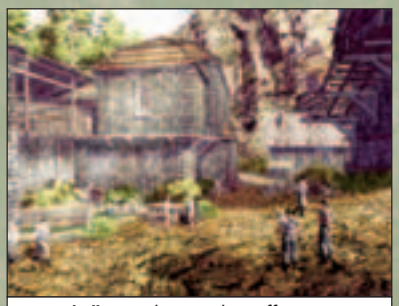
DAS **NEUE KAMPFSYSTEM**

Die Kämpfe wurden in Gothic 1 und 2 über Tastatur und Maus gesteuert. In Gothic 3 will Piranha Bytes die Steuerung des Helds erheblich erleichtern, indem nur die Maus zum Einsatz kommt.

Der Standardangriff wird mit der linken Maustaste ausgelöst. So lassen sich die Gegner wie in Diablo 2 einfach »totklicken«. Nur für Spezialangriffe müssen wir den Klick mit dem Computernager perfekt abpassen, um die Attacke auszulösen.



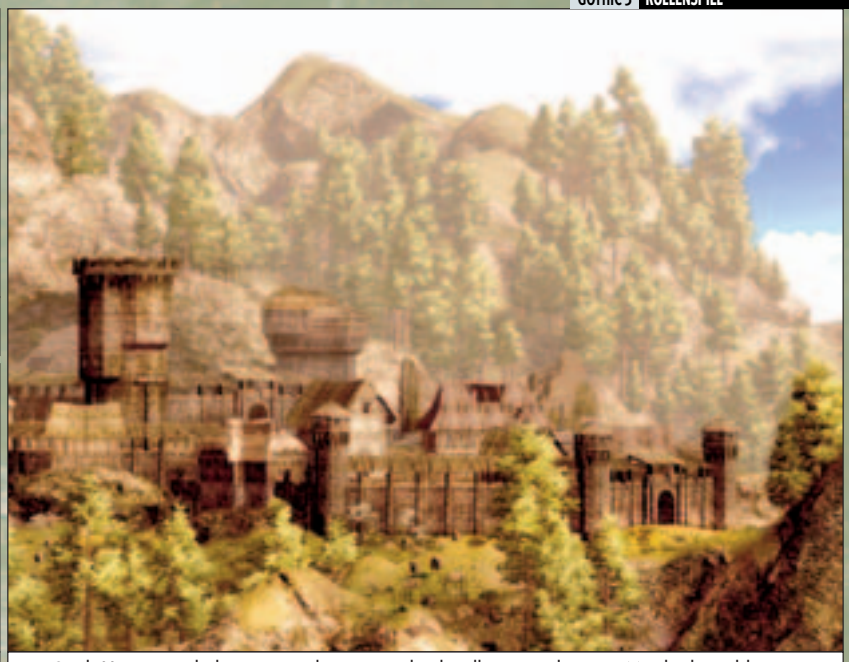
Die rechte Maustaste ist fürs Blocken und Aktionen wie Reden und Benutzen reserviert.



Die **Rebellen** sind immer bewaffnet, um plündernden Orks Paroli zu bieten.



Es bleibt Ihnen überlassen, welcher der sechs **Völkergruppen** Sie sich anschließen.



Die Stadt **Montera** sieht bereits aus der Ferne sehr detailliert gestaltet aus. Mit der bewaldeten Berglandschaft im Hintergrund wirkt die Szene wie aus einem Guss und schön stimmig.

zusammen und verkaufen sie an die Orks. Wenn wir hingegen Freunde der Rebellen sind, dann verhindern wir den Sklavenhandel. Oder wir schließen uns Nomaden, Orkjägern oder einem Waldvolk an. So bestimmen wir die Gesinnung und Fähigkeiten unseres Charakters. Denn bei jeder Fraktion lernen wir Kampfarten, die uns die anderen Völker nicht anbieten. Ob wir uns bei allen Parteien einschmeicheln können, ist noch unklar.

Für jeden etwas

Zu Beginn des Abenteuers ist unser Held noch unterbelichtet. Genretypisch entwickelt er sich erst durch erfüllte Aufträge und erlernte Fähigkeiten. Außerdem bringen ihm Berufe wie die Schmiedekunst Vorteile in seinen Kampffähigkeiten. Für weitere Individualität sorgen zusammenstellbare Rüstungen und die Möglichkeit, jede Waffe zu benutzen. Wir dürfen auch Schilde in die Hand nehmen oder zwei Einhandwaffen tragen. Entwickeln wir uns also in die Richtung eines Kriegers, richten wir mit zwei Äxten einen größeren Schaden an.

Magische Waffen kommen den Zauberern zu Gute. Die Runenmagie von **Gothic 1** und **Gothic 2** ist allerdings out: Die Magie ist aus den Landen verschwunden, nur wenige NPCs (nicht spielbare Charaktere) beherrschen noch die Elementarmagie, die wir im Spielverlauf erlernen können. Dafür müssen wir dann keine Runen mehr mit uns herum schleppen.

Doch alle Kampfausrichtungen und Berufe kosten: Wir müssen Lernpunkte investieren, die wir sammeln, wenn wir einen Kampf oder eine Mission abschließen.

Geschäftigkeit in Perfektion

Die Welt von **Gothic 3** soll nicht nur größer, sondern auch lebendiger als die der Vorgänger werden. In 20 Städten tummeln sich Menschen, die bis an die Zähne bewaffnet ihren Geschäften nachgehen, denn die Orks könnten jederzeit angreifen. Schafe, Schmetterlinge und die unheimlichsten Wesen wie dinoartige Scavanger tummeln sich in den Wäldern. Die Landschaften entstehen aber nicht aus einem Baukasten: Kein Wald gleicht dem anderen, die Häuser sind individuell gestaltet, und vor allem die Charaktere sehen sehr realistisch aus. Stadtbewohner drücken uns außerdem nicht nur mehr Aufträge aufs Auge – sie erzählen deutlich mehr als noch in **Gothic 2**, und verfolgen ihren eigenen Tagesablauf. So steht ein Schmied tagsüber am Amboss und zischt abends in der Dorfschenke gemütlich ein Bier.

Allerdings dauert es noch, bis wir uns in die Abenteuer und Kämpfe von **Gothic 3** stürzen können, denn weder Entwickler Piranha Bytes noch Publisher Jowood lassen sich zu einer genaueren Aussage als »2006« hinreißen.

Susanne Braun



Ab in die Schlacht: Das vereinfachte **Kampfsystem** ermöglicht es uns, den Helden präzise zu steuern und unseren Gegnern mit ein paar Klicks mit der linken Maustaste den Garaus zu machen.



SUSANNE BRAUN

Expertin für Rollenspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Schon allein die tollen Screenshots machen mich hibbelig – sogar die spärlichen Infos der Entwickler versprechen, dass Gothic 3 dem Vorgänger in nichts nachstehen wird. Sowohl ein einfaches Kampfsystem als auch eine frei begehbare Welt finde ich sehr reizvoll. Die Shots sind zwar alle sehr hübsch, die Jungs von Piranha Bytes täten mir aber einen viel größeren Gefallen, wenn sie endlich spielbares Material rausrücken würden. Ich will mich schließlich selbst in die gefährlichen Kämpfe stürzen!«

VIDEO

CRYSIS

Die Macher von Far Cry legen nach: Crysis bietet eine Rahmenhandlung auf Praktikanten-Niveau, aber nobelpreisverdächtige Physik und Oscar-reife Spezialeffekte.



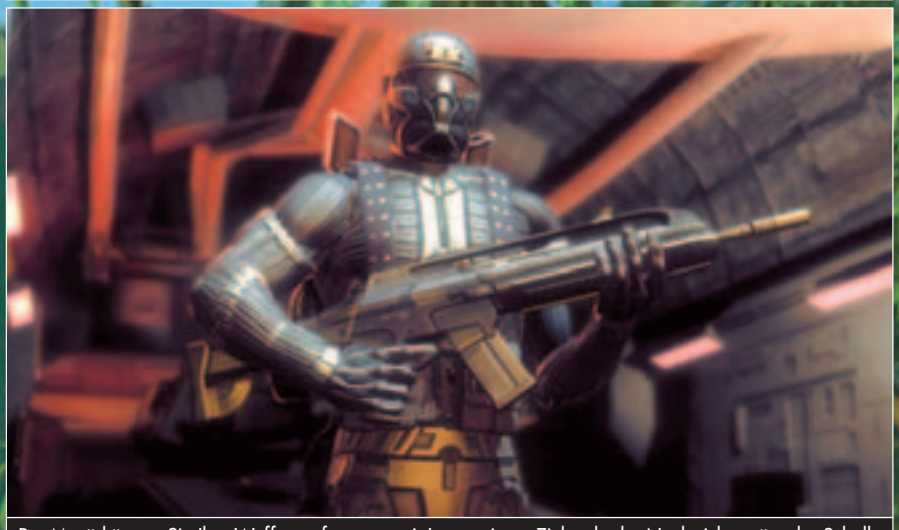
Fahr- und Flugzeuge wie diesen trägergestützten **Senkrechtstarter** können Sie selber steuern. Doch die sanfte Tour ist genauso gefragt – vor allem zu Spielbeginn, wenn Sie imitten koreanischer Truppen die Insel ausspionieren.



Dieser »Unfall« ist weder geskriptet noch gerendert: **Explosionen und Brände** erzeugen nicht nur Echtzeitschatten, sondern auch voluminösen Rauch und realistisches Hitzeflimmern. Da freut sich der Raketenwerfer!



Ihre Gegenspieler und Kameraden gehen gern im Team vor. Befehle können Sie Ihren Kollegen allerdings nicht geben. Und: Die Kumpels sind **nicht unsterblich** – wer als Rambo vorrückt, kämpft bald solo.



Per Menü können Sie Ihre Waffen aufmotzen, mit Laserpointer, Zielguckrohr, Nachtsichtgerät oder Schalldämpfer. Und Ihr **Nano-Anzug** hat sogar eine serienmäßige Klimaanlage!

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Crytek
Version	Presseinfos/Interview
Termin	4. Quartal 2006

UMSTÄNDLICH!

Weil Publisher EA jede Miniinformation bewacht, mussten wir unsere Interviewfragen an Crytek auf Englisch stellen und genehmigen lassen. Crytek-Chef Cevat Yerli wiederum bekam sie dann von EA, antwortete auf Englisch, die Antworten wurden ebenfalls genehmigt und an uns geschickt. Dabei wohnt Crytek quasi nebenan ...

Asteroid plumpst auf Pazifik-Insel. Supermächte gucken nach. Kommandotrupp guckt mit. Wir auch. Asteroid entpuppt sich als Alien-Raumschiff. Aliens böse. Supermächte sauer. Supermächte vereint gegen Aliens. Wir dabei.

Kommt Ihnen bekannt vor? Uns auch. Tausendmal gehört. Macht aber nichts – denn die ollste Storykamelle wird ein hochspannender Leckerbissen, wenn man sie packend zubereitet. Und genau das macht Entwickler Crytek in seinem phantastisch aussehenden, glaubwürdig wirkenden Ego-Shooter **Crysis**. Wir haben Crytek-Chef Cevat Yerli interviewt.

Petzende Palmen

Wie phantastisch die Grafik aussieht, die die neue Cry-Engine 2 zaubert, schauen Sie sich am besten auf den Screenshots und vor allem in unserem Video an. Doch wir wollten hinter die opulente Kulisse gucken: Was macht **Crysis** anders als die Genrekollegen? Ist zum Beispiel die Künstliche Intelligenz pfiffiger als bei der Konkurrenz, wo ein Wachmann nicht mal merkt, dass sein Partner seit fünf Minuten reg- und sprachlos rumliegt? Wie wirkt sich der dichte Dschungel auf unsere Taktik aus, wie der Tag- und Nachtwechsel?

Antwort: **Crysis** soll nicht nur toll aussehen, sondern auch glaubwürdig sein. Wenn wir etwa heldenhaft einen Alientrupp erlegt haben, spendiert uns ein Kamerad später Anerkennung. Nicht etwa in einer eigenen Zwischensequenz, sondern mitten im Geschehen. Weniger Anerkennung gibt's hingegen, wenn wir als US-Held Jake Dunn mit einem zuvor verfeindeten und frisch verbündeten nordkoreanischen General reden, dem wir vorher die halbe Mannschaft ausgeknipst haben – der Offizier ist dann nicht nur reserviert, sondern hält unter Umständen gar Informationen oder Ausrüstung zurück. Doppelt blöd auch, wenn wir mit einem langläufigen Gewehr auf dem Rücken durchs Dickicht pirschen: Da können wir durchaus zwischen zwei Palmen steckenbleiben (blöd), sodass die raschelnden Blätter unsere Position verraten (saublöd).

Hatter Klima? Hatter!

Jakes Ausrüstung ist umfangreicher als der Inhalt einer durchschnittlichen Damenhandtasche. Neben einer großen Auswahl an Pistolen, Gewehren und sonstigen Ballermännern gibt's Laserpointer, Schalldämpfer,



Zweimal die **gleiche Szene**: hier zur Mittagszeit, unten bei Sonnenuntergang. Tag- und Nachtwechsel sind realistisch eingebaut, die Sonne geht tatsächlich im Osten auf.



Wann Sie angreifen, ist nicht vorgegeben. Crysis will Ihnen viel Freiheit lassen. Hier etwa warten Sie am besten, bis es dunkel ist, um die koreanische Übermacht anzugreifen. Oder zu umschleichen ...

Nachtsichtgeräte und Zielfernrohre zum dranschrauben. Der Clou ist Jakes Nano-Anzug: Per Tastendruck bestimmen wir, ob die Kluft uns besser schützen, schneller oder stärker machen soll. Sogar eine Klimaanlage hat das Teil – besonders wichtig, weil die Aliens uns nicht nur frostig gesinnt sind. Die Außerirdischen wollen die ganze Erde vereisen, um sich bei ihnen genehmen Temperaturen häuslich niederzulassen. Und fangen auf dem Pazifik-Eiland damit an. Solche Schockfrost-Aktionen verwandeln die eben noch lebendige Vegetation in eine immer noch realistisch aussehende, aber tote Umgebung. Inklusive Jakes erstarrter Kameraden ...

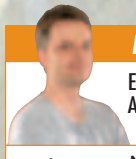
Cool sind auch die Waffen der Aggressoren – im wahrsten Sinne des Wortes. Da verballert eine messerscharfe Eiszapfen, eine andere friert ihr Opfer schlagartig ein, bis es in Eiswürfel zerspringt.

Spiel ohne Grenzen

Woanders dengeln wir entweder an Levelränder (**Quake 4**) oder kriegen einen Anpfiff vom Vorgesetzten (**Battlefield 2**). Nicht so bei **Crysis**: Hier gibt's keine Levelabschnitte oder -grenzen. Keine Nachladezeiten. Das fängt bei Jakes Absprung über der Todesinsel an – auch das ist keine Sequenz, stattdessen steuern wir ihn selber durch volumetrische (dreidimensionale) Wolken gen Boden. Fahrten im dicken Lkw enden nicht abrupt an dürren Büschlein als Levelgrenze – im Gegenteil, Vegetation, Bauwerke und Gegenstände sollen realistisch auf Beschuss und Crashs reagieren. So zeigt unser Video den erwähnten Laster, wie er lebensecht eine Hütte auseinander nimmt.

Auf all das ist Crytek-Boss Cevat Yerli natürlich stolz. Mit Recht. Nur bei unserer Frage, ob er glaubt, dass die Spieler die schon so oft bemühte Alien-Story wirklich mögen – oder ob sich Crytek einfach mehr auf Technik und Spielprinzip konzentriert, da weicht er mit PR-Floskeln aus: »Klar, das sieht erst mal aus wie eine simple Invasion Außerirdischer. Aber wir versprechen euch eine dichte Handlung und Charaktere, die in Erinnerung bleiben werden. Eine Alien-Invasion wie keine andere zuvor!«

Martin Deppe



MARTIN DEPPE

Experte für Actionspiele

Einschätzung **NICHT MÖGLICH**

»Grafik ist nicht alles – dafür habe ich meinem Spieler-Leben zu viele strunzlangweilige Blender gesehen. Wenn Topgrafik aber nicht nur die Augen anspricht, sondern eine Welt glaubhaft macht und mich ins Geschehen saugt, dann hat sie mich gepackt. Wie in Half-Life 2. Und bald wie in Crysis, da bin ich mir jetzt schon sicher.

Deswegen stört mich auch das Story-Wiederkäuen Marke ›Böse Aliens überfallen uns, wir überfallen zurück‹ nicht sonderlich. Schließlich war auch Far Cry trotz 08/15-Geschichte klasse.«



RUSH FOR BERLIN

Beide kommen aus Ungarn, beide folgen berühmten Vorgängern, Aber welches ist das bessere Strategiespiel? Wir haben die

RUSH FOR BERLIN	
Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Stormregion
Version	Beta
Termin	26. Mai 2006

WAR FRONT	
Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Digital Reality
Version	Beta
Termin	September 2006



Hallo und ein herzliches Willkommen bei den ungarischen Kriegsspielen 2006! In der blauen Ecke: Digital Reality. Mit einem Kampfgewicht von 100 Angestellten können die Budapester auf eine zehnjährige Laufbahn und manchen Titel zurückblicken, darunter **Afrika Korps vs. Desert Rats** und **Imperium Galactica**. In der roten Ecke: Stormregion. Noch vor wenigen Jahren nach dem Achtungserfolg mit **Swine** nur als viel versprechende Talente gehandelt, haben sich die Recken aus der Hauptstadt des Gulasch spätestens mit **Panzers** in aller Welt einen Namen gemacht. Auch wenn die meisten älteren Kämpfer aus dem Stormregion-Stall mittlerweile bei anderen Trainern unter Vertrag stehen. Und da tritt auch schon das Nummern-Girl ab, der Ringrichter gibt den Gong frei zur ersten Runde. Freuen wir uns auf einen spannenden Fight zwischen zwei ebenbürtigen Gegnern!

1. DIE TECHNIK

Rush for Berlin

Beide Kontrahenten setzen auf Weiterentwicklungen ihrer bewährten Engines. Bei **Rush for Berlin** fand die bereits in **Swine** Verwendung, wurde für **Phase 1** und **2** von **Panzers** kräftig aufgemöbelt und nun ein weiteres Mal generalüberholt. Das Alter merkt man der Grafik nicht an. **Rush for Berlin** glänzt mit liebevoll detaillierten Einheiten und fein ausgearbeiteten Bauwerken, vom heruntergekommenen Bauernhof bis hin zur gigantischen Kathedrale Notre Dame in Paris. Die Texturen wirken noch klarer und realistischer als in **Phase 2**. Schwachpunkte: relativ wenige Einheiten und eher durchschnittliche Spezialeffekte, was unter anderem an der recht schwachen Spielphysik liegt. Die Wettereffekte können hingegen überzeugen.

War Front

War Front kann zwar nicht mit ganz so detaillierten Truppen aufwarten wie der Kontrahent, pinselt dafür aber mehr davon auf den Bildschirm. Highlight der seinerzeit für **Afrika Korps vs. Desert Rats** aus dem Boden gestampften Engine sind die coolen Effekte: Wenn eine Erdbebenbombe in die Basis schlägt, fegen Druckwellen über die Landschaft, bricht glühende Lava aus der Erde. Besonders bei Nacht ein schaurig-schöner Anblick; die Engine beherrscht wechselnde Tageszeiten. Zurück bleiben Ruinen und ein eindrucksvoller Krater. Ähnlich wie **C&C Generäle** setzt **War Front** auf eine Art Hollywood-Realität: So viel Wumms so spektakulär wie möglich in Szene setzen. Spielzeugpanzer und quietschbunte Gebäude sind aber nicht jedermanns Sache.

Übrigens: Auf den von den Entwicklern zur Verfügung gestellten



Wie bei Panzers spielen Häuserkämpfe eine große Rolle. Sobald ein Soldatentrupp ein Gebäude betritt, wird das Dach weggeklappt und gibt den Blick auf den detailliert gestalteten **Innenraum** frei.

vs. WAR FRONT

beide lassen Gelegenheits-Generäle den Zweiten Weltkrieg umschreiben. Entwickler ausgefragt und die aktuellen Vorabversionen gespielt.

Bildern sieht **War Front** noch eine ganze Ecke hübscher aus, als es die aktuelle Betaversion zeigt. Ob diese Grafikqualität noch erreicht wird, lässt sich momentan schwer abschätzen. Die Macher versprechen ihr Möglichstes.

2. KAMPAGNEN & STORY

Rush for Berlin

Der Name ist Programm: Bei **Rush for Berlin** setzen Alliierte und Sowjets zum Sturm auf die Hauptstadt an. Vor diesem Hintergrund basteln Stormregions Szenariodesigner vier Kampagnen mit insgesamt 25 Missionen. Die ersten beiden aufseiten der Roten und der US-Armee folgen grob tatsächlichen Ereignissen. In der dritten haben Strategen dagegen Gelegenheit, aufseiten der Deutschen den Lauf der Geschichte zu ändern und das Kriegsgeschick zu wenden (was unter anderem bedeutet, dass einige Superwaffen wie der berüchtigte Riesenpanzer Maus noch zum Einsatz kommen). Den schalen Beigeschmack versuchen die Macher zu neutralisieren, indem sie kurzerhand die Nazi-Führung absetzen und dem Abwehrkampf den Anstrich der gerechten Vaterlandsverteidigung verpassen. Der vierte Feldzug schließlich verknüpft lose eine Handvoll Bonusmissionen, in denen die französische Résistance im Mittelpunkt steht.

War Front

War Front weicht noch weiter vom historischen Pfad ab als **Rush for Berlin**. Hier hat es die Wehrmacht tatsächlich bis nach London geschafft und Superwaffen wie Jetpacks und Stealth-Bomber zur Serienreife entwickelt. Der zwölf Einsätze währende Feldzug auf alliierter Seite beginnt demnach mit der Befreiung der britischen Hauptstadt. Die ebenso lange deutsche Kampagne schickt Hobbygeneräle erst nach England, später an die Ostfront, um eine hypothetische sowjetische Invasion abzuwehren. Den Russen spendieren die Entwickler dagegen kein eigenes Solo-Abenteuer, als spielbare Partei bleiben sie dem Mehrspielermodus vorbe-



Jetpack-Infanterie kann per Raketenrucksack kleinere Hindernisse wie Flüsse oder Hügel überwinden. In der Luft sind die tollkühnen Männer mit ihren düsenden Kisten allerdings extrem verwundbar.





Wetter: Beide Kontrahenten trumpfen mit **Witterungseinflüssen** wie Schnee, Regen und Sturm sowie Winterlandschaften auf.



halten. Die Story, die für einen späteren Zeitpunkt ebenfalls die Ausschaltung Hitlers und seiner Nazi-Chargen vorsieht, haben Digital Reality und CDV in Kooperation mit dem Hollywood-erfahrenen Drehbuchautor David Freeman verfasst, der schon bei **Panzers Phase 2** seine Finger im Spiel hatte.

3. SO SPIELT ES SICH

Rush for Berlin

Stormregions jüngstes Kind fährt wie seine älteren Geschwister **Panzers Phase 1** und **2** auf der Taktik-Schiene. Es gibt zwar erstmals Einheitenproduktion, allerdings nur in vorgefertigten Fabriken, die Sie zu diesem Zweck erobern. Mit dem Aufbau einer Basis oder Rohstoffnachschub müssen Sie sich nicht herumschlagen. Die Werkstätten verfügen über ein festgelegtes Ressourcenkontingent. Somit dürfen Sie endlich Verluste ersetzen und müssen nicht nach jedem Rückschlag die Schnellladetaste bemühen.

Trotzdem gilt: Vorsicht ist Trumpf. In der Tat macht das Sortieren der Einheiten, das genaue Abwägen von Stärken und Schwächen der Truppenteile, das Vortasten und Ziele zuweisen einen Großteil der Faszination aus. Letzteres allerdings auch deshalb, weil die Wegfindungsroutinen wie schon bei **Panzers** nicht die besten sind. Die Entwickler versprechen zwar, dass die KI noch überarbeitet wird, aber ob das tatsächlich rechtzeitig hinhaut?

War Front

In Skirmish-Schlachten oder Mehrspieler-Matches ähnelt **War Front** stark **C&C Generäle**. Rund



Auf dem Holzweg: Für den Gegner sind solche **Panzerattrappen** (rechts) auf Anhieb nicht von echten Fahrzeugen zu unterscheiden.



Wo die **Erdbebenbombe** einschlägt, wächst kein Gras mehr. Der Luftangriff ist teuer, plättet aber mit einem Schlag alle Anlagen.





Vehikel: Hier kommt die Maus: Die vermeintliche deutsche **Wunderwaffe** gibt's hüben wie drüben. Bei Rush for Berlin etwas hübscher.

ums Hauptquartier entstehen Kasernen, Flugfelder und Fahrzeugfabriken, die kontinuierlich Soldaten, Panzer und Flugzeuge ausspucken. Bunker und Kanonen sichern die Grenzen, Labore erforschen Upgrades. Von kräftigeren Motoren über Geschütze mit größerer Reichweite bis hin zu Superwaffen wie Atombomben, Schallpanzern oder Gefrierschock-Projektilen.

Da normalerweise Nachschubprobleme nicht zu befürchten sind, zählen einzelne Einheiten weniger als bei **Rush for Berlin**. Was aber nicht bedeutet, dass Hobbykommandeure mit einem Händchen für Mikromanagement keine Vorteile herausschlagen können. Manche Truppentypen haben mehr auf dem Kasten als nur Fahren und Feuern. Deutsche Grenadiere beispielsweise können mit Leuchtkugeln die Nacht zum Tage machen, ihre Kollegen mit den futuristischen Jetpack-Rucksäcken über Bäche und Häuser hinweg springen.

4. Die Missionen

Rush for Berlin

Zeit ist der entscheidende Faktor bei **Rush for Berlin**. In jeder Mission tickt die Stoppuhr. Schaffen Sie es rechtzeitig, ein Attentat auf Charles de Gaulle zu verhindern? Können Sie den Bahnhof sichern, bevor der Zug mit dem Nachschub anrollt? Knifflig: Je schneller Sie einen Einsatz beenden, desto mehr Zeit haben Sie im folgenden zur Verfügung – was umgekehrt bedeutet, dass Sie sich unter Umständen in eine Sackgasse manövrieren, wenn Sie zu langsam vorrücken. So heißt es genau abwägen: Lieber auf die Verstärkungen warten, um die gegnerischen Linien mit einer Übermacht zu überrollen? Oder gleich angreifen und einen Rückschlag riskieren? Das Sekundärziel angehen, für das ein Zeitbonus winkt? Oder lieber keine Verluste riskieren?

War Front

In **War Front** können Sie die meisten Aufträge in aller Ruhe angehen. Zeit spielt nur eine Nebenrolle, etwa wenn Sie in einer Sekundärmission einen gegnerischen Spähtrupp gefangen nehmen sollen, bevor der die nahe Garnison warnen kann. Die Szenariodesigner mischen Rollenspiel-ähnliche Aufgaben mit klassischen Echtzeiteinsätzen, in denen Sie ein Hauptquartier hochziehen, die Waffenproduktion ankurbeln und den Gegner bis auf den letzten Mann verjagen müssen. Ebenso wie in **Rush for Berlin** wechseln sich auch bei **War Front** Primär- und Bonusziele sowie versteckte Aufgaben ab.

5. Besonderheiten

Rush for Berlin

Neben gewöhnlichen Stoppelhopsern marschieren im inoffiziellen **Panzers**-Nachfolger Offiziere auf. Die sind zwar keine unverwundbaren Supermänner, haben aber spezielle Tricks auf Lager. Der deutsche Pionier etwa steuert einen Goliath-Funkpanzer fern, den er auf Knopfdruck in die Luft jagen kann. Der Panzerkommandant fühlt sich naturgemäß in einem Tank am wohlsten, kann er doch von dort aus jedes noch so starke Feindvehikel per »Dead Eye«-Skill mit einem einzigen Treffer in ein qualmendes Wrack verwandeln.

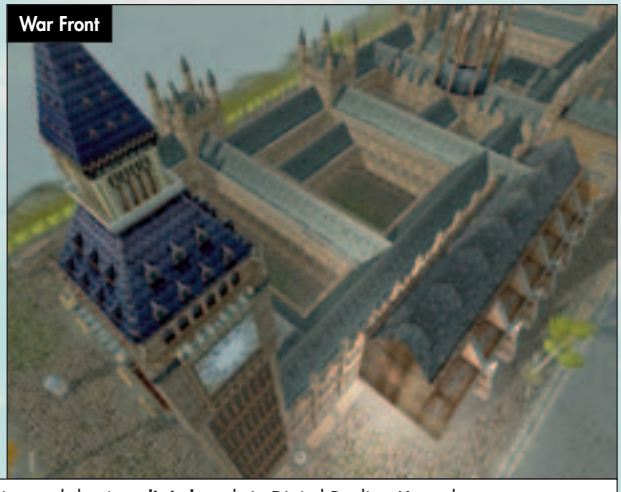


Die **Granatexplosionen** erregen vielleicht nicht ganz so großes Aufsehen wie in War Front, hauen aber nicht weniger kräftig rein.



Ein älterer Screenshot der Entwickler zeigt War Front in einer höheren **Grafikqualität**, als sie die Engine bislang darstellen kann.





Gebäude: In Rush for Berlin wirken Bauten etwas detaillierter, feiner texturiert und damit **realistischer** als in Digital Realitys Kontrahenten.



Ähnlich wie früher sind Bomber nicht direkt auf dem Schlachtfeld vertreten, sondern werden von außerhalb angefordert. Das übernehmen bei **Rush for Berlin** spezielle Spähfahrzeuge, die außerdem Artillerieschläge und Aufklärungsflugzeuge koordinieren. Was sie dummerweise zu bevorzugten Angriffszielen des gegnerischen Generalstabs macht.

Das genaue Gegenteil von bevorzugten Opfern: Panzerattrappen. Billig zu produzieren, können zwar nicht feuern – aber mit etwas Glück verbrät der Opponent einen wertvollen Luftschlag oder eine Ari-Salve auf die Holzmodelle.

War Front

Auch **War Front** kennt Sondereinheiten. Die sechs Helden begleiten Sie durch die Kampagne; in Skirmish-Schlachten bilden Sie sie wie normale Infanteristen in der Kaserne aus (hier gibt's drei weitere auf sowjetischer Seite). Da wäre etwa John Lynch, der Brandgranaten am Gürtel trägt und sämtlichen Fahrzeugen dickere Panzerplatten aufnietet, solange die Vehikel in seiner Nähe sind. Oder Roland Hellmann, unter dessen Kommando Fußsoldaten weiter feuern als gewöhnlich.

Anders als bei **Afrika Korps vs. Desert Rats** haben Sie diesmal direkte Kontrolle über Jäger und Bomber, die von Flugfeldern an der Front abheben. Nur Luftlandetruppen und eine Handvoll Superwaffen wie die amerikanische Aphrodite – ein Kamikaze-Flieger, voll gepackt mit hoch explosivem Sprengstoff – trudeln von außerhalb der Levelbegrenzung ein.

Last but not least wäre da noch die Möglichkeit, per Schulterkamera auf einem Panzer »mitzufahren« oder in der Ego-Perspektive fest installierte Geschütze abzufeuern. Ist allerdings eher ein Grafik-Gimmick als spielerisch sinnvoll.

Für den Multiplayer-Modus hat Publisher CDV große Pläne: Ranglisten, Duell-Funktionen, Turniere und einiges mehr. Die temporeichen Mehrspielergefechte konnten uns schon in der Beta überzeugen, allerdings dürfte es schwierig werden, die riesige Zahl von 80 Einheiten richtig auszubalancieren (werden eventuell reduziert). Zumal sich die drei Parteien recht unterschiedlich »anfühlen«. Während beispielsweise die Amerikaner den Luftraum dominieren, trumpfen die Sowjets mit billigen, in Massen produzierten Tanks auf – ähnlich wie die Chinesen bei **C&C Generäle.** Den Multiplayer-Modus von **Rush for Berlin** konnten wir nicht probieren.

Rüdiger Steidle



Für Zwischensequenzen nutzt Rush for Berlin eine erweiterte Version der Spiel-Engine. Hier eilt deutscher Entsatz zur bedrohten **Hauptstadt**.



Die **»Schulterkamera«**, die einem beliebigen Vehikel folgt, bringt zwar keine spielerischen Vorteile, sieht aber recht beeindruckend aus.

	RUSH FOR BERLIN	WAR FRONT
Entwickler	Stormregion (Swine, Panzers)	Digital Reality (Afrika Korps vs. Desert Rats, D-Day)
Genre	Echtzeit-Taktik	Echtzeit-Strategie
Vergleichbar mit	Panzers Phase 2	C&C Generäle
Termin	27. Mai 2006	September 2006
Hintergrund	Zweiter Weltkrieg '44 bis '45 und Alternativ-Geschichte (deutsche Kampagne)	Alternativer Zweiter Weltkrieg ohne festgelegten Zeitrahmen; die Technologie spricht für die 40er/50er-Jahre
Kampagnen	vier, mit insgesamt 25 Missionen	zwei, mit insgesamt 24 Missionen
Multiplayer	zwei Spieler, 15 Karten, voraussichtlich sechs Modi	zehn Spieler, 30 Karten, wahrscheinlich zwei Modi, Online-Rangliste, Anti-Rush-Option
Parteien	vier (Alliierte, Sowjets, Deutsche, Résistance)	drei (Alliierte, Sowjets, Deutsche)
Einheiten	rund 40	rund 80 (wird eventuell reduziert)
Superwaffen	wenige (darunter überschwere Tanks, Düsenjäger)	viele (darunter frei erfundene, etwa Tunnel grabende Panzer)
Grafik	verbesserte Gepard-Engine (Swine, Panzers): klare Texturen, flüssige Animationen, schicke Wettereffekte; etwas über dem Niveau von Panzers Phase 2	verbesserte Walker-Engine (Afrika Korps, War on Terror): bombastische Explosionen, Tageszeiten-Wechsel, geniale Lichteffekte; deutlich hübscher als Afrika Korps
Missionen	Die gespielte Vorabversion enthält nur zwei Einsätze; die ähneln den aus Panzers bekannten Missionen sehr stark	Die Beta von War Front bietet immerhin sechs Aufträge; gelungene Mischung aus Taktik-Schlachten und Basisbau
Neuerungen	Alle Aufträge sind zeitkritisch; Offiziere können Schlachten entscheidend beeinflussen	Helden mit zahlreichen Spezialfähigkeiten, abgedrehtes Szenario
Nerv-Faktor	KI: schlechte Wegfindung, Zielselektion	etwas zu viele Truppen, Spezialfähigkeiten, Upgrades
Multiplayer-Potenzial	In der Beta nicht enthalten; die verfügbaren Informationen lassen aber eher Hausmannskost erwarten	Dank rascher Produktion, vielen Karten, Modi und Einstellungsmöglichkeiten sowie Internet-Ranglisten sehr hoch
Einschätzung	**SEHR GUT**	**SEHR GUT**
Kommentar	»Abgesehen von den omnipräsenten Zeitlimits haben sich die Macher zwar wenig Neues einfallen lassen – die Beta spielt sich wie Panzers auf Speed. Das muss aber kein Nachteil sein – wenn Rush for Berlin das Niveau des Quasi-Vorgängers hält, bin ich rundum zufrieden. Ich hoffe, dass Stormregion die verbleibende Zeit verwendet, um die Künstliche Intelligenz zu verbessern.«	»War Front spielt sich erfrischend temporeich und unkompliziert. Im Nu habe ich eine Basis aus dem Boden gestampft und die ersten Königstiger rasseln vom Fließband. Das Setting lässt mit all den abgedrehten Superwaffen wohlige Erinnerungen an Alarmstufe Rot wach werden. Nicht zuletzt deshalb gefällt mir War Front insgesamt einen kleinen Tick besser als Rush for Berlin.«









Übergewichtige **Zwischengegner** scheinen seit Quake 4 schwer in Mode zu sein. Auch Prey schickt uns mit diesem nackten Fettklops einen Feind von besonders schwerem Kaliber vor die Flinte.



Weiche von mir! Auch in Mehrspielergefechten können wir als **Geist** umherwandeln.



Große **Meteore** verfügen über eigene Gravitation und lassen uns kopfüber laufen.



PREY

Erster Besuch in der Geisterwelt: Warum wir Prey schon nach unserem ersten Probespiel zur derzeit größten Shooter-Hoffnung für das Jahr 2006 küren können.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Human Head
Version	Alpha
Termin	2. Quartal 2006

Wo ist oben? Wo unten? Warum werden wir aus allen Richtungen beschossen? Und wieso sind wir gerade wieder tödlich von der Decke gestürzt? Nach einigen Minuten **Prey**-Mehrspielergefecht stellen wir uns zwangsläufig solche Fragen, selbst wenn wir die Antwort darauf längst kennen. Die Schwerkraft, in anderen Ego-Shootern eine verlässliche Konstante, kann in **Prey** unser bester Freund sein – oder im Handumdrehen unser schlimmster Feind werden.

Nur für starke Mägen

Auf den ersten Blick sieht es ganz schön verwirrend aus, wenn die Gegner (aus unserer Perspektive) an Wänden oder der Decke entlang laufen. Auf den zweiten Blick übrigens auch. Dahinter steckt ein simples Konzept: **Prey** verfügt über eine Schwerkraftsimulation, dadurch können in ein und demselben Raum unterschiedliche Gravitationsverhältnisse herrschen. Sprich: Eine Fläche, die eben noch der Boden war, ist ein paar Meter weiter vielleicht schon eine Wand oder gar die Decke.

Held wider Willen

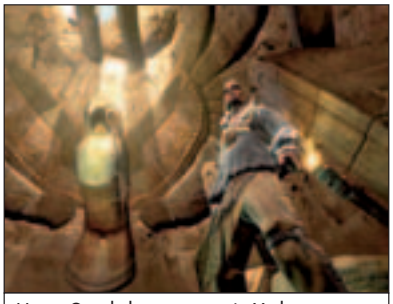
Die verwirrenden Schwerkraftverhältnisse passen hervorragend ins Gesamtkonzept des Spiels. **Prey** gibt sich alle Mühe, ausgelutschte Ego-Shooter-Konzepte über Bord zu werfen und uns mit neuen Ideen zu überraschen. Held Tommy etwa ist kein Space-Marine, sondern ein Indianer



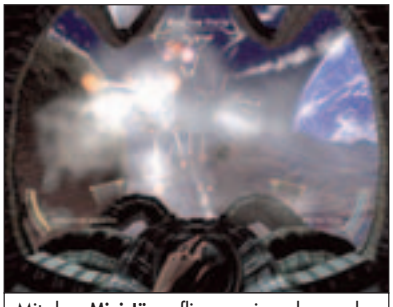
Als Geist sehen wir mit anderen Augen. Oben unser **Totem-Falke**, der uns im ganzen Spiel nicht von der Seite weicht und im Kampf hilft.



Die Standardwaffe ist im zweiten Feuermodus auch **Scharfschützengewehr**. Allerdings verbraucht sie in diesem Modus andere Munition.



Unser **Opa** kehrt – ganz wie Yoda – aus der Unterwelt zurück, um uns zu helfen.



Mit dem **Mini-Jäger** fliegen wir umher und pulverisieren unsere Gegner im Luftkampf.



Quälgeister: Diese Biester sind die weißen Blutkörperchen des Alien-Mutterschiffs und bekämpfen Eindringlinge. Oben: Ein Wallwalk-Pfad, mit dem wir kopfüber an der Decke laufen können.

mit ernsten Identitätsproblemen. Die gestresste Rothaut ballert sich durch ein lebendiges Alien-Schiff, will nur seine Freundin retten und so schnell wie möglich zurück nach Hause kommen.

Ballern im Hohlkörper

Auf spielerischer und technischer Seite ist **Prey** allerdings noch interessanter. Dank bewährter Technik (**Doom 3**) beeindruckt das Spiel schon jetzt mit aufwändigen Spezialeffekten und ungewöhnlichem Leveldesign. Das lebendige Mutterschiff ist nämlich eine Dyson-Sphäre, also eine hohle Kugelwelt, in deren Inneren eine Minisonne das Schiff mit Energie versorgt. In Kombination mit der organischen Struktur des Raumers ergibt das Levels, deren Wände und Böden oft nicht aus rechtwinkligen Betonplatten, sondern aus gekrümmten und gebogenen Fleischklumpen bestehen. Zudem können wir in einigen Missionen den riesigen Innenraum des Schiffs erforschen – sowohl zu Fuß als auch in einer Art Ein-Mann-Raumjäger. Diese Außenlevels sind derart riesig, dass hier sogar einige gigantische (und begehbare) Asteroiden herumschweben.

Die Geister, die ich rief ...

Aber auch in geschlossenen Räumen überrascht **Prey** mit ungewöhnlichen Einfällen und Design-Gimmicks. Da gibt es etwa die »Wallwalk«-Pfade, weißlich schimmernde Laufbänder, an denen wir festkleben und so kopfüber an die unmöglichsten Stellen in einem Level gelangen können.

Das vielleicht ungewöhnlichste Spielelement allerdings betrifft Tommys indianische Herkunft. Per Tastendruck können wir nämlich unseren Körper verlassen und als Geist durch die Gegend wandeln. In dieser Form stellen Energiebarrieren kein Hindernis dar, Tommy ist fast unsichtbar und kann Gegner mit seinem Geisterbogen aus dem Hinterhalt attackieren.

Nicht nur das Schiff selber lebt, sondern auch die Knarren, mit denen sich Tommy seiner Haut wehrt. Als Handgranaten fungieren etwa explosive Alien-Krabben, das Scharfschützengewehr zuckt lebendig in unserer Hand und saugt sich beim Zoomen an unserem Auge fest.

Diebische Aliens

Aufs Korn nehmen wir damit einen wahren Zoo monströser Geschöpfe. Und die waren in der Vorabversion schon ziemlich schlau. Sie gehen nämlich nicht nur in Deckung, sondern arbeiten auch im Team und können mit der Umwelt interagieren. In den Gefechten kam es etwa immer wieder vor, dass Tommy einen Gegner anschoss und der dann dreist ein herumliegendes Gesundheitspack dem Helden vor der Nase wegschnappte, um sich zu heilen.

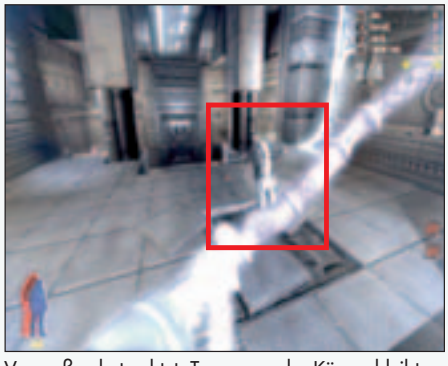
Sascha Gliss

WARUM UNS PREY BEIM PROBESPIEL **DEN KOPF VERDREHTE**

Prey würzt die typischen Feuergefechte eines Ego-Shooters mit vielen neuen und innovativen Design- und Spielkonzepten. Der »Wallwalk« (Wandlauf) und Tommys Abenteuern in der Geisterwelt sind die wichtigsten, daher stellen wir sie auch ausführlich im Video auf unserer DVD vor.



Letzter Ausweg: Ein Gegner versucht sich per senkrechtem Wallwalk in Sicherheit zu bringen.



Von außen betrachtet: Tommys realer Körper bleibt wehrlos zurück, wenn wir als Geist unterwegs sind.



SASCHA GLISS

Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Die zahlreichen Verschiebungen haben sich offensichtlich ausgezahlt. Prey gefällt mir schon jetzt richtig gut, und das liegt gar nicht mal so sehr am edlen Look. Gerade im Vergleich mit den 08/15-Shootern der letzten Zeit (Quake 4, Doom 3) könnte sich Prey dank innovativer Spielelemente wie dem Wandlaufen und dem Geistermodus zu einer kleinen Sensation für Shooter-Fans mausern.«



Wenn Billigflieger so landen, wird's teuer! Flugzeuge und Gebäude können Sie **»aufklappen«**, um drinnen die Rettungskräfte zu steuern.



Auslandseinsätze führen Sie auch mal auf so eine **Bohrinsel**. Hier hilft vor allem der neue Bergungshubschrauber im modischen Blau.

EMERGENCY 4

Dieses Spiel ist ein Desaster! Jede Mission eine Katastrophe! Klasse! Vor allem, weil Entwickler Sixteen Tons die alte verunglückte Fummelfitzel-Steuerung nicht wiederbelebt hat.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Sixteen Tons
Version	Präsentation
Termin	April 2006

So muss sich ein Arzt fühlen, wenn er einen Patienten nach Jahren von einem üblen Leiden gerettet hat: Als uns Ralph Stock, Chef von Sixteen Tons, mit einer spielbaren Version von **Emergency 4** besucht, werden Erinnerungen wach. An den Test des Vorgängers (PC PowerPlay 02/2005, Spielspaß-Wertung 66%), bei dem uns die umständliche Bedienung extrem genervt hat. Immer wieder mussten wir die gleichen, eigentlich völlig logischen Befehle erteilen, uns um jeden Kleinkram kümmern. Zwei Beispiele: Polizei darf keine Trümmer

LEBEN RETTEN LEICHT GEMACHT: SO FUNKTIONIERT DIE NEUE STEUERUNG



1 Es gibt zwar bis zu 20 mögliche Befehle pro Einheit – doch die sinnvollsten werden im Menü hervorgehoben.

2 Rettungskräfte stehen nicht mehr unmotiviert in der Gegend rum, sondern handeln selbstständig.

3 Der Einsatzleiter gibt Tipps, weist auf neue kaufbare Fahrzeuge hin und alarmiert Sie bei Katastrophen.

4 Fahrzeuge können Sie nun direkt an die Einsatzstelle schicken und wie in einem Echtzeit-Strategiespiel steuern.

5 Zusätzlich zu den Tipps des Einsatzleiters gibt's detaillierte Informationen in dieser Laufschriftleiste.



Nach einem **Erdbeben** lassen sich diese Herren ziemlich hängen. Wie helfen wir? Hubschrauber? Hubrettungsfahrzeug? Sprungtuch?

wegräumen, auch wenn sie direkt daneben steht und die Feuerwehr ewig weit weg ist. Zum Feuerlöschen sind zig Klicks auf Feuerwehrmann, Schlauch, Hydrant und Ziel nötig – immer wieder.

Eine Ausgabe später luden wir Ralph Stock und Gamedesigner Michael Stigler deshalb zum Streitgespräch ein. Schön: Beide haben unsere Kritikpunkte nicht nur Ernst genommen, sondern auch Stück für Stück beseitigt. Prima, geht doch!

Selbst ist der Feuerwehrmann

Im Vergleich zu Teil 3 sind in **Emergency 4** rund 75 Prozent der Klicks entfallen. Beispielsweise knöpft sich ein Arzt Verletzte jetzt automatisch vor, anstatt tatenlos auf Ihr Kommando zu warten. Mögliche Zielgebiete (etwa ein brennender Baum) werden grafisch erleuchtet, wenn wir einen Feuerwehrmann mit Schlauch anwählen. Perfektionisten können sich natürlich trotzdem persönlich ums Mikromanagement kümmern und die 20 Haupt-Rettungseinsätze minutiös planen.

Dass Planung nach wie vor wichtig (und spannend) ist, zeigen schon die ersten Einsätze. Selbst ein simpler Baugerüst-Einsturz hat richtig böse Folgen, wenn wir nicht aufpassen. Falsch: Gaffer und Arbeiter im Gefahrengebiet lassen, eine brennende Mülltonne ignorieren. Richtig: Unglücksstelle räumen, Brand löschen. Und jetzt stellen Sie sich Flugzeugabsturz, Bombenanschlag und Monstertruck-Unglück vor ...

Stadt in Angst

Statt Mission nach Mission abzuspulen, spielen Sie in einer »Sandkasten«-Stadt, in der Ihr Hauptquartier steht. Hier verdienen Sie sich durch kleinere Einsätze Geld: Bankräuber und Ladendiebe fangen, Auffahrunfallopfer versorgen, Kokelbrände löschen. Diese Nebenjobs sind nicht geskriptet, darum kann's lustige Kettenreaktionen geben: Zwei Polizisten machen einen Verbrecher digfest (Job 1), alle drei werden von einem tollwütigen Hund (Job 2) angegriffen. Der Kriminelle nutzt die Chance zur Flucht, rennt dabei vor einen heranrollenden Zug – Job 3 ist angesagt.

Mit dem Geld finanzieren Sie neue Ausrüstung und Spezialisten. Etwa den Profiler der SEK-Polizeikräfte, der per Laptop Terroristen in Gebäuden aufspürt. Oder den Bergungshelikopter. Oder ein Großraumflugzeug, das Ihre Mannschaften samt Equipment ins Ausland bringt. Denn auch das ist neu: Statt nur heimische Katastrophen zu meistern, müssen Sie auch mal eine Polarstation retten – radioaktive Trümmerfässer, aggressive Eisbären und Verletzte auf schön dünnen Eisschollen inklusive. Da im Transportflieger nicht unendlich Platz ist, müssen Sie genau planen, wer mit soll.

Detailverknallt

Physik und Chemie sind bekanntlich am spannendsten, wenn's schön knallt und rummst. Auch bei **Emergency 4**: Ob ein Baum nun positive Brandenergie hat oder nicht, ist uns völlig egal. Hauptsache, er brennt. Und dann der daneben. Und dann der ganze Wald. Nadelbäume anders als Laubbäume. Aber alle schön, mit lebensechtem Hitzeflimmern und realistischem Rauch. Da möchte man am liebsten gar nicht löschen ...

Anderes Beispiel für angewandte Physik: Bei einer Überschwemmung treibt ein Auto auf eine Laterne zu, an die sich ein Opfer klammert. Den Rest kennen Sie aus der Sesamstraße: »Was passiert dann?«

Martin Deppe



Bis Sie sich das dicke **Transportflugzeug** leisten können, backen Sie kleine Brötchen – siehe Bild rechts.



Sandkastenmodus: Auffahrunfälle, Ladendiebe oder Blitzeinschläge »finanzieren« die 20 Haupteinsätze.



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Seit 1998 verbindet mich eine innige Hassliebe mit der Emergency-Reihe. Die Liebe: das ungewöhnliche Szenario mit schönem Modellbahnlook und Spielmich!-Faktor. Der Hass: die ›typisch deutsche‹ Fitzelsteuerung. Und siehe da, nach nur acht Jahren und drei Teilen wurde mein Flehen erhört. Steuerung abgespeckt, Spielspaß erhöht. Geht doch! Aber das nächste Mal bitte etwas mehr Tempo!«

1 Lebensenergie
Füllt sich wieder auf, wenn Sie die in den Levels verteilten Medipacks benutzen.

2 Sprinten
Der gelben Balken wird eingeblendet und nimmt ab, wenn Sie sprinten. Er lädt sich schnell und automatisch wieder auf.



3 Taser-Energie
Sobald der blaue Balken ganz voll ist, können wir den Taser erneut einsetzen.

4 Waffen-Vergleich
Vergleicht die angelegte Waffe mit derjenigen, die wir aufnehmen können.

5 Beweisaufnahme
Zeigt an, dass wir hier in der näheren Umgebung Spuren finden und sichern können.



CONDEMNED

In diesem mysteriösen Actionspiel reicht es nicht nur, den Bösewicht zu fassen. Sie müssen als Tatortermittler auch Beweise für seine Missetaten und damit Ihre Unschuld finden.

FAKTEN

Genre	Actionspiel
Entwickler	Monolith
Version	Beta
Termin	31. März 2006

Den anspruchsvollen Beruf des Tatortermittlers kennen die meisten Leute aus den spannenden **CSI**-Serien: Darin überführen die gewieften Forensiker jeden noch so schlauen Täter anhand unterschiedlichster Spuren. Auch in der nahen Zukunft des Actionspiels **Condemned** verlässt sich die Justiz auf die Indiziensucher und ihre modernen Geräte. Wir sind in der Preview-Version als Ermittler Ethan Thomas losgezogen, um Gesetzesbrecher zu überführen. Dummerweise nimmt uns ein ganz besonders böser Bube gleich zu Beginn unsere Waffe ab und erschießt damit zwei Polizisten. Fortan sind wir auf der Flucht und müssen in einem äußerst spannenden Abenteuer den wahren Täter dingfest machen und unsere Unschuld beweisen.

Wir brauchen Beweise!

Auf der Flucht vor der Polizei schlagen wir uns zunächst durch eine heruntergekommene U-Bahn-Station. Hier finden wir erste Anzeichen da-



Zahlreiche Objekte aus der interaktiven Umgebung – hier ein kleines **Rohrstück** – können Sie aufnehmen und als Waffe einsetzen.



Warum wurde diese Stelle auf der Blaupause markiert? Wir fotografieren das Dokument per **Digicam** und lassen es sofort analysieren.



Mit der **Schrotflinte** erledigen Sie Gegner mit ein bis zwei Treffern. Schusswaffen finden Sie aber selten, und die Munition ist sehr knapp.



Wir hängen außen an einem U-Bahn-Waggon und müssen uns gegen aufspringende **Angreifer** verteidigen – ein echter Nervenkitzel!

DIE **SPIELELEMENTE** VON CONDEMNED



Entdecken: In der Umgebung finden wir zahlreiche Bonus-Objekte wie diesen toten Vogel im Klo.



Ermitteln: Regelmäßig entdecken wir Spuren, die wir aufnehmen und zur Analyse ins Labor schicken.



Mystery: Unheimliche Visionen plagen den Helden. Was es damit auf sich hat, erfahren wir im Laufe des Spiels.



Kämpfen: Feuergefechte sind die Ausnahme, meist geht's mit Schlaginstrumenten in den Nahkampf.

für, dass unser Held offensichtlich ausspioniert wurde. Spuren untersuchen und erfassen wir mit bestimmten Geräten, die das Programm automatisch für uns auswählt. Dazu gehören unter anderem UV-Licht, um Blutflecken und andere organische Materialen sichtbar zu machen, sowie ein Gasspektrometer, mit dem wir Gerüche orten können.

Gefundene Beweise fotografieren oder scannen wir für die anschließende Übertragung ins Labor – per Handy natürlich. Meist erhalten wir postwendend die Ergebnisse der Analyse, oft ergeben sich daraus neue Ziele. Die sind so klar formuliert, dass es diesbezüglich keine Hänger gibt. Allerdings nimmt Ihnen das Programm damit auch das Nachdenken ab, es gibt keine Rätsel im klassischen Sinn. Allenfalls benötigen Sie an einigen Stellen ein bestimmtes Utensil, etwa ein Brecheisen zum Aufhebeln eines Tresors oder eine Axt, um eine Holztür zu zerlegen. Diese Werkzeuge liegen normalerweise in unmittelbarer Nähe, das spart nervige Laufwege.

Unheimlich und spannend

Condemned ist nichts für schwache Nerven. Wir bewegen uns in der Ego-Perspektive größtenteils durch schlecht beleuchtete, unheimliche Gebiete. Merkwürdige Geräusche verstärken die Atmosphäre zusätzlich. Gegner tauchen oft aus dem Nichts aus – oder in Momenten, in denen wir es nicht erwarten. Dadurch ist **Condemned** auch so spannend, und wir sind mehrfach heftig erschrocken. So hatten wir etwa schon zahlreiche Schränke geöffnet und untersucht. Diese Routinehandlung wurde uns fast zum Verhängnis, als aus einem der Schränke plötzlich ein Gegner auf uns zu sprang.

Zudem wird unser Held immer wieder von Visionen heimgesucht, in denen er merkwürdig verzerrte Bilder sieht – mitunter durch die Augen des Täters. Auch die Gegner driften im Spielverlauf mehr und mehr ins Mysteriöse ab. Die ersten Widersacher sind eindeutig Menschen – zwar offensichtlich durchgeknallt und unter Drogen, aber Menschen. Später sehen die Fieslinge nur noch auf den ersten Blick wie unsere Artgenossen aus. Beim näheren Hinsehen erkennen wir beispielsweise Zombies und Typen, denen die Hälfte der Gesichtshaut fehlt.

Grundsätzlich können wir neben dem Taser nur eine Waffe tragen, wobei Sie das Wort Waffe nicht allzu wörtlich nehmen sollten: Auch Rohre, Holzlatten und Schilder dienen als Haudrauf-Instrumente und finden sich an vielen Stellen in der interaktiven Umgebung. Und falls doch gerade kein derartiges Gerät verfügbar ist, macht unser Held seine Gegner mit ein paar gezielten Fußtritten kampfunfähig. Aufgrund realistischer Bewegungsabläufe sind die Kämpfe fordernd und haben uns sehr gut gefallen.

Georg Valtin



Detaillierte, glaubwürdige Umgebung: Während wir per **Telefon** neue Informationen erhalten, lesen wir die Schlagzeilen der Zeitung.



GEORG VALTIN
Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Das wird genau mein Spiel: Nur mit der Taschenlampe als Lichtquelle durch dunkle Areale laufen, während aus jeder Ecke komische Geräusche dringen und Gegner dann auftauchen, wenn ich es nicht erwarte. Dazu kommen die realistischen Kämpfe und die Ermittlungsarbeit, die mir als CSI-Fan allerdings etwas zu einfach ist. Trotzdem: Condemned bietet endlich mal etwas Neues im Action-Einheitsbrei!«



Massenschlacht leicht gemacht: Wie üblich bauen wir Standardeinheiten nicht einzeln, sondern in Gruppen von mehreren Kämpfern.



Zorniger Sonnengott: Ein fliegender Held der **Cuotl** verteidigt seine Stadt gegen einen vorwitzigen Stoßtrupp der Vinci.



RISE OF LEGENDS

Zahnräder gegen Flaschengeister, mechanische Spinnen gegen antike Götter: Rise of Legends entführt uns in ein Fantasy-Reich, das ganz bewusst auf Tolkien-Zitate verzichtet.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Big Huge Games
Version	Beta
Termin	2. Quartal 2006

Was wäre, wenn Leonardo da Vinci gegen die Kreaturen aus Tausendundeiner Nacht kämpfen und sich gleichzeitig mit den Göttern der Azteken herumschlagen müsste? Klingt weit hergeholt, finden Sie? Ist es auch, beschreibt aber ziemlich treffend das Szenario, das sich die Macher bei Big Huge Games für **Rise of Legends** haben einfallen lassen.

Auf einem fernen Planeten balgen sich zwei Völker um die Vorherrschaft: die technisch versierten Vinci und die magiebegabten Alim. Nomen est omen: Die Vinci nutzen Technik, die an die Entwürfe des genialen Leonardo da Vinci erinnert. So werfen sie etwa einen altertümlich anmutenden Roboter mit Dampfantrieb in die Schlacht oder klären das Gelände mit einem Hubschrauber im typischen Renaissance-Look des italienischen Universalgenies auf. Die Alim erinnern an die Phantasiegeschöpfe aus dem Orient: Ihre Gebäude sind mit Minaretten verziert, ihre Armee besteht aus Geistern, Skorpionen und anderem mystischen Wüstengetier.



Wenn zwei sich streiten ...

Zu allem Überfluss tritt auf dem Höhepunkt des Krieges mit den mysteriösen Cuotl eine dritte Partei auf den Plan, die mit hochmoderner Technologie in den Kampf eingreift.

Wir erleben den epischen Konflikt als Giacomo, seines Zeichens Erfinder aus dem Volk der Vinci. Der muss zunächst seine eigenen Leute einen, um dann im zweiten und dritten Teil der Kampagne mit den Einheiten der Alim und Cuotl in den Kampf zu ziehen. An der Story basteln die Entwickler derzeit noch fieberhaft, allerdings konnten wir bei unserem Besuch in den Baltimorer Studios von Big Huge Games schon die Schlachten, das Mehrspielersystem und den strategischen Modus ausführlich ausprobieren. Letzterer verbindet die einzelnen Echtzeit-Scharmützel.

Auf einer globalen Übersichtskarte sehen wir die aktuelle Frontlage, steuern die Produktion in eroberten Gebieten und entscheiden uns, wo wir die nächste Schlacht schlagen wollen. Der Gag: Die Produktion kommt uns in zukünftigen Kämpfen als zusätzliche Verstärkung zu Gute.



Guter Samariter: Giacomo kann angeschlagene Einheiten im Kampf aufpäppeln. Der **Schraubenschlüssel** zeigt an, dass die Heilung läuft.



Kämpfer erleiden auf feindlichem Gebiet Schaden. Erst mit der entsprechenden Technik können wir gefahrlos unsere **Grenzen** überschreiten.

Städte- statt Basisbau

Die Gefechte selber drehen sich um die Heimatstädte der beteiligten Kampfhähne. Wie im Quasi-Vorgänger **Rise of Nations** errichten wir zwar auch einzelne Spezialgebäude wie Forschungslabors, das Zentrum unserer Macht sind jedoch zusammenhängende Städte, die wir Stück für Stück zu riesigen Metropolen ausbauen. Wir starten mit einem Stadtzentrum, an das wir vier verschiedene Typen von Stadtvierteln (industriell, militärisch, königlich sowie Handelsdistrikt) »anklinken« können. Somit bauen wir eine Stadt unserer Taktik entsprechend aus. Wer etwa eine möglichst große Armee kommandieren will, sollte viele Militärdistrikte aus dem Boden stampfen.

Kenne Deine Grenzen!

Ein General in **Rise of Legends** beherrscht stets nur einen streng begrenzten Abschnitt des Schlachtfelds. Hier hilft der der Handel mit fremden Außenposten. Pro Handelsdistrikt dürfen wir eine fliegende Karawane anheuern, die dann brav zwischen unserem Machtzentrum und einem der neutralen Dörfer hin- und herpendelt. Das bringt uns einerseits regelmäßiges Einkommen, und verringert andererseits den Betrag, den wir zahlen müssen, um einen dieser Außenposten in unser Reich aufzunehmen. Sobald der Preis stimmt, können wir das neutrale Dorf erwerben, und es verwandelt sich in eine unserer Städte, die wir fortan – genau wie unser Machtzentrum – mit Bezirken ausbauen dürfen.

Expansion tut schon deswegen Not, weil wir nur innerhalb unserer Landesgrenzen Gebäude errichten und somit auch nur hier das heiß begehrte Timonium abbauen können. Neben Gold ist dieses Phantasieelement der wichtigste Rohstoff in **Rise of Legends**. Gemeinerweise müssen wir neben jeder Ader eine eigene Mine errichten und dort Arbeiter rekrutieren, bevor wir mit dem Abbau beginnen können. Mit dem Timonium finanzieren wir nicht nur Gebäude und Forschung, sondern natürlich auch unsere Armee.

Mein Held!

Standardeinheiten wie die Musketiere der Vinci oder die Wüstenkrieger der Alim rekrutieren wir wie üblich in den entsprechenden Gebäuden. Zusätzlich kann jede Rasse auf besonders mächtige Helden zurückgreifen. Die kosten allerdings einen dicken Batzen Bares sowie Timonium und erscheinen erst nach einiger Zeit auf der Bildfläche. Die Investition lohnt sich aber schon deswegen, weil jeder der Einzelkämpfer mehrere ausbaufähige Spezialfähigkeiten mit sich bringt und so die Schlagkraft unserer Armee deutlich erhöht. So kann etwa Giacomo eigene Einheiten per Mausklick reparieren. Zudem verfügen die Helden über einen Erfahrungswert, und sobald einer der Heroen mehrere Talente erforscht hat, steigt er in den nächsten Level auf und erhält zusätzliche Boni.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

Einschätzung **GUT**

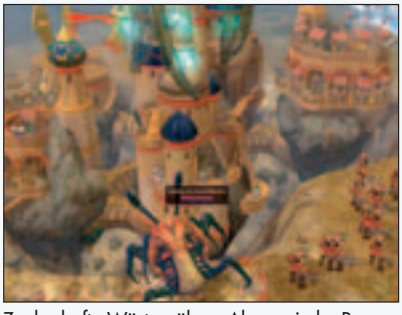
»Der Vorabversion fehlt so Einiges, vor allem die Story glänzt noch mit Abwesenheit. Was von den Schlachten und dem strategischen Modus zu sehen war, lässt aber auf ein solides Echtzeit-Spektakel in Edel-Optik hoffen. Bleibt abzuwarten, ob das Spiel auch noch eine fesselnde Story spendiert bekommt, denn bis jetzt reißt mich das Szenario nicht gerade vom Hocker.«

KURZ VORGESTELLT: DIE RASSEN AUS RISE OF LEGENDS

Die üblichen Fantasy-Verdächtigen wie Orks, Elfen, Magier und Co. waren den Entwicklern zu abgegriffen, also mussten völlig neue Rassen für den Krieg der Legenden her. Zu abgedreht sollten sie aber auch nicht werden, und so lehnte man die drei Parteien an »reale« Vorbilder an. So sollen sich die Spieler möglichst schnell in der phantastischen Welt der Vinci, Alim und Cuotl zurechtfinden.



Leonardos Nachfahren: Die **Vincis** lieben Technik und Mechanik. Daher sehen viele ihrer Einheiten und Gebäude wie überdimensionale Kirchturmuhren mit Dampfantrieb aus.



Zauberhafte Wüstensöhne: Als magische Rasse bauen die **Alim** keine Einheiten, sondern zaubern sie herbei. Ihr Look ist von den Sagen und Mythen des Orients inspiriert.



Die **Cuotl** sind Eroberer aus dem Weltall, werden aber wie Götter verehrt. Ihr Design erinnert an die Azteken, und sie beherrschen die fortschrittlichste Technik im Spiel.



Bürgermeister für einen Tag? Ein paar Stunden sind schon nötig, um eine Stadt dieser Größe aufzubauen. Die gelben **Hinweiszeichen** über den Häusern zeigen die Bedürfnisse der Bewohner an – die sollten Sie erfüllen, sonst ziehen die Leute weg und Sie stehen mit leeren Händen da.

CITY LIFE

Sim City leichtgemacht: Bauen Sie Ihre eigene Stadt auf und sorgen Sie dafür, dass sich die unterschiedlichen Bewohner Ihrer Metropole nicht gegenseitig an die Gurgel gehen.

FAKTEN

Genre	Aufbaustrategie
Entwickler	Monte Cristo
Version	Beta
Termin	April 2006

BAUGIGANTEN

Mit City Life und Tycoon City New York stehen schon gute Aufbaustrategiespiele in den Startlöchern, um Städtebaufans das Bürgermeisterleben zu versüßen. Zum fünften Teil von Genrekönig Sim City entwischten noch keine Infos aus Maxis' Hauptquartier.

In unserer Beta-Version von **City Life** toben wir uns in fünf Regionen bautechnisch aus, darunter an der amerikanischen Ostküste, auf einem tropischen Inselparadies oder in einer zerklüfteten Berglandschaft. Der Schwierigkeitsgrad variiert dabei zwischen leicht und schwer – flaches Land mit Hügeln ist einfacher zu bebauen als eine von den Rocky Mountains dominierte Umgebung.

Sobald wir uns eine Region ausgesucht haben, brauchen wir nur noch ein Stück Land zu kaufen, und schon geht's los mit dem Städtebau. Dazu setzen wir eine Stadthalle in die Mitte und ziehen rund herum ein paar Einfamilienhäuser hoch. Gleich zu Beginn lohnt sich das Zoomen in die Nahansicht, denn die 3D-Gebäude sind detailreich gestaltet. Außerdem tummeln sich schon einige Bewohner auf den Straßen.

Wenn wir noch keine Arbeitsstellen für die zukünftigen Hausbewohner besorgt haben, dann entscheidet das Programm, welche Bürger in die Einfamilienhäuser einziehen. Und jetzt wird es spannend ...

Kulturelle Streitigkeiten

In **City Life** gibt es verschiedene Bevölkerungsschichten. Die so genannten Have Nots besitzen, wie der Name schon sagt, so gut wie nichts. Ihre Behausungen sind eher als Wohnklo zu bezeichnen, und sie haben die Jobs, die niemand anderes machen möchte. Die »Blue Collars« und die »Fringes« bilden die untere Mittelschicht. Die Blauen sind an Industrie und Wissenschaft interessiert und wollen einen entsprechenden Arbeitsplatz haben. Die roten Fringes hingegen sind Lebemänner. Kreative Berufe sind mehr ihr Ding als ein gesittetes Leben in Vorstadtvillen mit Hund und Rasenmähen am Wochenende. Für sie gibt es Kopierläden und Computerspielefirmen, um sie glücklich zu machen.

In diesen Unterschieden liegt das Problem: Während die Have Nots prima mit blauen und roten Bewohnern klarkommen, bekabbeln sich die gegensätzlichen Fringes und Blue Collars ständig. Dabei schubsen sie sich auf der Straße herum oder starten eine handfeste Prügelei.



Zoff unter den verschiedenen **Arbeiterklassen** gibt es oft. Wenn wir nicht einschreiten, brennen nach einer Weile ganze Häuserblocks ab.



Die Farbe der **Häuser** markiert die Gruppenzugehörigkeit. Die weißen »Elites« kommen mit den blauen und den orangefarbenen gut klar.



Satellitenansicht auf eine Millionenmetropole: Das **Fenster** rechts zeigt uns in einem kurzen Video aktuelle Geschehnisse in der Stadt.



Die **Polizeihubschrauber** fliegen zum Krisengebiet und zerschlagen den Aufruhr. In einer großen Stadt helfen SWAT-Team und Interpol.

Massenkeilereien

Steht in Ihrer Stadt zum Beispiel ein blaues Haus zwischen roten Hochhausburgen, gibt es Ärger. Im Videofenster erscheint die Nachricht über »kulturelle Streitigkeiten«, auf gut deutsch: Es gibt mächtig Kloppe zwischen den Fringes und Blue Collars. Ein Klick auf das Video bringt Sie an den Ort des Geschehens. Beim Hereinzoomen sehen Sie, wie sich die roten und blauen Leute aufgeregt anschreien. Ein Polizist kommt vorbei und nimmt die Personalien der Parteien auf, aber das hilft nicht auf Dauer. Irgendwann haben die Fringes nämlich genug von den blauen Konkurrenten und zündeln kurzerhand an deren Häusern herum. Dann stehen plötzlich brennende Gebäude in Ihrer hübschen Vorstadtumgebung.

Recht und Ordnung

Damit es in unserer Stadt nicht soweit kommt, sorgen wir erst Mal für getrennte Stadtteile. Das ist gar nicht so einfach. Für Bedürfnisse wie Kultur, Sicherheit, medizinische Versorgung und Shopping werden meist nicht nur die Arbeiter einer bestimmten Klasse benötigt. In einem großen Krankenhaus zum Beispiel brauchen wir einen Fringe, einen Blue Collar und einen Have Not, damit dort effektiv und zu unseren Gunsten gearbeitet wird.

Also siedeln wir doch ein paar der Blauen im Einzugskreis des Krankenhauses und somit in der Fringes-Gegend an, um durch die Steuern Geld zu verdienen. Um die Blue Collars zu beschäftigen, die nicht im Krankenhaus arbeiten, bauen wir dagegen ein paar Autowerkstätten und Raffinerien – und plötzlich haben wir wieder einen kompletten Mischmasch, in dem es ordentlich knallt.

Deswegen brauchen wir Polizeistationen und Gemeindehäuser. Die Cops fliegen mit Hubschraubern zum Unruheherd und entschärfen den Krach zwischen den unterschiedlichen Arbeiterklassen. Die Menschen in den Gemeindehäusern beugen dem Zoff mit Gesprächen vor.

Übrigens sind die drei erwähnten Bevölkerungsschichten nicht die einzigen: »Bobos«, »Suits« und »Elites« ziehen in unsere Stadt, wenn sie attraktiv genug ist und es Jobs für die Besserverdienenden gibt. Das heißt, wir müssen uns auf mehr Ärger und höhere Bedürfnisansprüche einstellen. Dafür haben wir dann eine multikulturelle Millionenmetropole.

Dem Gras beim Wachsen zuschauen

Natürlich können Sie keine Stadt innerhalb von Sekundenbruchteilen aus dem Boden stampfen. Um größere Fabriken und Wohnhäuser zu bauen, brauchen Sie erst eine bestimmte Anzahl an Stadtbewohnern. In **City Life** gibt es für Sie übrigens keine Missionen zu erfüllen. Stattdessen können Sie eine bronzene, silberne oder goldene Medaille gewinnen. Wenn Sie die Anforderungen für diese Medaillen erfüllen, dann spielen Sie mehr Regionen zum hemmungslosen Bauen frei. Zum Beispiel muss eine bestimmte Einwohnerzahl Ihre Stadt bewohnen.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Expertin für Strategiespiele

Einschätzung **GUT**

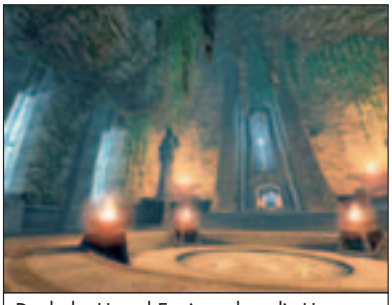
»Eine Stadt gefangen in Unruhen und Aufständen, das macht mir Spaß. So setze ich nicht nur stupide ein Haus neben das nächste, sondern muss auf Vorlieben der Bewohner Rücksicht nehmen. Der Bau geht leicht von der Hand, allerdings ist er sehr langwierig, wenn ich mich auf alle Einzelheiten konzentriere. Da es auch keine interessanten oder spannenden Szenario-Ziele gibt, schleicht sich auf Dauer Langeweile in die Millionenmetropole ein.«



Ein Spieler posiert direkt vor dem mysteriösen **Orakel.** Viele Quests beginnen mit Visionen des Orakels. Unten in der Mitte sehen Sie übrigens das im Text erwähnte **»Skill-Rad«.**



Auf Ringfell, einer kargen Wüsten-Splitterwelt, lauern gefährliche **Arionite-Krieger.**



Dank der Unreal-Engine sehen die Umgebung wie diese **Höhle** sehr hübsch aus.

CHRONICLES OF SPELLBORN

Unsere niederländischen Nachbarn wollen eine große Käseecke vom Kuchen der Online-Rollenspiele abhaben – mit einem besonderen Kampfsystem und der Unreal-Engine.

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Spellborn
Version	Beta
Termin	2. Quartal 2006

GEWINNSPIEL

Als Leser von PC PowerPlay haben Sie die Möglichkeit, einen von 20 Beta-Accounts zu ergattern. Der Hauptgewinner staubt einen Besuch der Spellborn-Entwickler in der Nähe von Rotterdam ab, inklusive Reisekosten, Essen und Übernachtung. So bekommt der Gewinner einen direkten Einblick in die Entwicklungsarbeit, bevor er den Tag beim gemeinsamen Abendessen mit dem Team ausklingen lässt.

Unsere Gewinnspielfrage und die Teilnahmebedingungen befinden sich auf der deutschen Fanseite www.Spellborn-Welten.de, die passende Antwort finden Sie in unserem Artikel.



The Chronicles of Spellborn spielt auf den Überbleibseln einer zerstörten Splitterwelt und damit in einem ungewöhnlichen Universum. Im dessen Zentrum liegt Quarterstone, die Hauptstadt der »Enklave der Fünf Opfer«. Dieser Name bezieht sich auf die Hohen Häuser, die fünf Fraktionen, denen sich Spieler anschließen können. Diese Parteien kämpfen gegeneinander um mehr Macht, aber auch miteinander gegen allerlei Monster für ein besseres Leben der gesamten Zivilisation.

Spieler wählen eine von neun Klassen, die in jeweils drei Kämpfer-, Schurken- und Magier-Berufe unterteilt sind. Großen Wert legen die Entwickler auf die individuelle Gestaltung der Helden. Dazu gehören unterschiedlichste Körperformen, Frisuren, Gesichter und Tätowierungen genauso wie eine riesige Auswahl an Kleidungs- und Rüstungsteilen. So soll verhindert werden, dass die einzelnen Charaktere wie in anderen Titeln alle gleich oder ähnlich aussehen. Der Witz an der Sache: Die Ausrüstung hat keinen Einfluss auf die Kämpfe – der Erfolg hängt nur vom Geschick des Spielers und den Fähigkeiten seines Recken ab.

Attacke!

Im Unterschied zu anderen Online-Rollenspiele verfügt **Spellborn** über ein manuelles Zielsystem, Monster bleiben also nicht automatisch im Fadenkreuz. Das eigentliche Kampfsystem unterscheidet sich auch vom üblichen Muster. Der Spieler platziert seine Fähigkeiten in einem »Skill-Rad«, das aus sechs Reihen besteht – jede davon bietet fünf Plätze für Zauber und Angriffe. Wenn ein Held im Gefecht eine Attacke aus der ersten Reihe benutzt, dreht sich das Rad weiter in die zweite. Jetzt darf unser Charakter nur eine der hier einsortierten Fähigkeiten benutzen.

Das geht so weiter, bis das »Skill-Rad« die sechste Reihe erreicht hat, und startet dann wieder von vorn. Aufgrund dieses Systems kommt der Platzierung der Fähigkeiten auf dem »Skill-Rad« eine große taktische Bedeutung zu und ermöglicht außerdem auch innerhalb einer Charakterklasse unterschiedliche Spielweisen.

Bewährte Technik

Unter der Haube des Spiels werkelt die bewährte **Unreal**-Engine aus dem Hause Epic, die die Entwickler an die besonderen Bedürfnisse eines Online-Rollenspiels angepasst haben. Die Grafik basiert auf den Arbeiten der beiden Comic-Zeichner Romano Molenaar und Chris Evenhuis. Daraus resultiert der von den Entwicklern als »europäischer Stil« bezeichnete, einzigartige Look. Für eine passende musikalische Untermalung engagierten die Entwickler mit Jesper Kyd (**Hitman**-Serie) einen erfahrenen Spiel-Komponisten.

Georg Valtin



GEORG VALTIN

Experte für Rollenspiele

Einschätzung **GUT**

»Technisch ist Spellborn mit der Unreal-Engine auf der sicheren Seite. Auch spielerisch gibt's interessante Ansätze, allen voran das Kampfsystem und das ›Skill-Rad‹. Allerdings wird sich erst nach intensivem Spielen zeigen, wie gut die einzelnen Fähigkeiten auf dieses Konzept abgestimmt sind. Die einzelnen Splitterwelten sind ein cleverer Schachzug: So gibt es unterschiedlichste Landschaften, die aber nicht miteinander verbunden sein zu müssen.«

DREAMFALL

The Longest Journey gilt als eines der besten Adventures aller Zeiten. Bald können Sie im Nachfolger endlich wieder rätseln – aber auch kräftig mit den Fäusten austeilen.

FAKTEN	
Genre	Adventure
Entwickler	Funcom
Version	Präsentation
Termin	April 2006

Stünde sie einem Mann gegenüber, hätte Zoë wohl weniger Probleme damit, sich vorbeizumogeln. Doch ihr Charme zieht bei der resoluten Empfangsdame überhaupt nicht. Zoë Castillo, Heldin des lang erwarteten **The Longest Journey**-Nachfolgers **Dreamfall**, muss aber in die Hinterzimmer dieser zwielichtigen Firma gelangen. Dafür hat sie zwei Möglichkeiten: Entweder bleibt Zoë lammfromm, lullt die Dame ein, bis diese schließlich in einem Nebenzimmer nach einem Paket sucht ... aus diesem Raum wird sie dann so schnell nicht wieder entkommen. Oder die Frauen suchen den Nahkampf.

Wie so viele zeitgenössische Adventures kommt auch **Dreamfall** nicht ohne Action-Sequenzen aus. Kompliziert sind die Prügeleien aber nicht: Sie können Angriffe blocken und selbst tief oder hoch platzierte Attacken starten. Sollten Sie scheitern, stirbt Zoë. Allerdings wird automatisch vor dem schicksalsträchtigen Dialog gespeichert, und Sie können dem Kampf dann im zweiten Anlauf aus dem Weg gehen.

Märchenwelt

Mehr haben wir vom spielerischen Kern während einer Präsentation in unserer Redaktion nicht zu sehen bekommen. Dafür konnten wir bereits viele Schauplätze durchstreifen. Die reichen von einer verschneiten Kleinstadt über moderne Metropolen bis hin zu mysteriösen Tempelanlagen und gruseligen Sümpfen. Die mystische Atmosphäre der zwei Welten Stark und Arcadia, die auf rätselhafte Art miteinander verbunden sind, ist in jedem Pixel spürbar.

Falls Sie den Vorgänger gespielt haben, kennen Sie die Geschichte um die Zwillingswelten bereits, und natürlich verschlägt es Zoë auf ihrer Suche an Orte, die schon im ersten Teil zu sehen waren. Auch April Ryan, Hauptfigur aus **The Longest Journey**, ist mit von der Partie.

Klassische Anleihen

Durch **Dreamfall** bewegen Sie sich wie von 3D-Adventures gewohnt mit der WASD-Steuerung. Mit der Maus bewegen Sie die Kamera und schauen sich um. Wenn Sie ein Objekt auswählen, erscheinen Interaktionsmöglichkeiten, die an Klassiker von Lucas Arts erinnern: Sie können Gegenstände nicht nur anschauen oder aufheben, sondern etwa auch an ihnen riechen. So werden Sie im Verlauf eines der klassischen Rätsels an mehreren Flaschen schnüffeln müssen, um das dringend für eine Fackel benötigte Petroleum zu finden.

David Bergmann



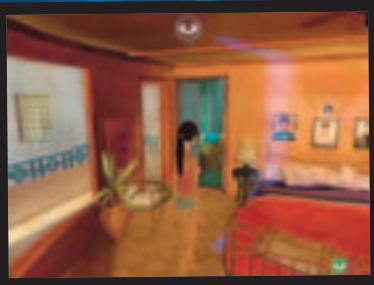
DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

Einschätzung **SEHR GUT**

»Dreamfall sieht märchenhaft schön aus und ist das hübscheste Adventure der letzten Jahre. Ich hoffe allerdings, dass der spielerische Kern da mithalten kann, und sich die Entwickler nicht in 3D-Spielereien wie unnötigen Action-Einlagen verlieren. Sofern die Rätsel wie versprochen klassisch und die Prügeleien tatsächlich optional bleiben, dürfte Dreamfall das nächste Adventure-Highlight werden.«



Kämpfe und Schleichabschnitte sorgen in Dreamfall für Abwechslung und Action.



Klassische **Steuerung**: Über ein Menü interagieren Sie mit der Spielwelt.



Sowohl die **3D-Spielwelt** als auch die Charaktere sind wunderschön gestaltet, fordern aber ihren Preis: Das Abenteuer wird immer wieder durch kurze Ladebildschirme unterbrochen.



Tote Feinde lassen sich in diesen praktischen **Aufbewahrungsboxen** diskret endlagern. Allerdings passt in jede Kiste nur eine Leiche.



Pieks! Die Klaviersaite ist nicht die einzige lautlose Waffe. In einigen Missionen greift Nummer 47 auf **Gift- und Beruhigungsspritzen** zurück.

EXKLUSIV

VIDEO

HITMAN 4

Der schweigsame Killer mit dem Barcode auf der Glatze und der Klaviersaite in der Hand ist zurück, und diesmal geht es ihm wirklich nur um harte Dollars!

FAKTEN

Genre	Actionspiel
Entwickler	IO Interactive
Version	Beta
Termin	Mai 2006

Alle paar Jahre erscheint ein Top-Spiel, das sich so gar nicht in Genregrenzen pressen lässt. Ausgerechnet aus Dänemark, der Heimat von Meerjungfrauen und umstrittenen Karikaturen, kam im Jahr 2000 solch ein Spiel. Zynisches Szenario, edler Look und ein Charakterkopf von Antiheld waren damals gute Argumente für den Hitman. Viel interessanter war das Spielprinzip, das irgendwo zwischen Actionspiel und Adventure lag, und uns – für damalige Verhältnisse – ungeahnte Freiheiten lies.

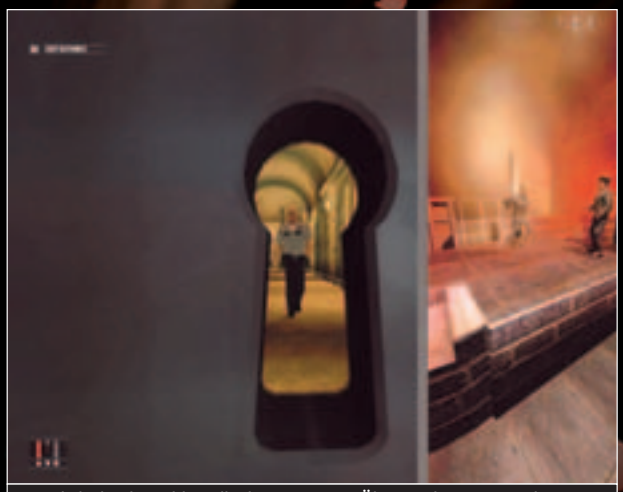


Eiskalter Engel: In der medizinischen Abteilung einer Entzugsklinik schleicht sich 47 heimlich an sein nächstes **Opfer** an. Die Mimik der Haupt- und Nebencharaktere sieht schon jetzt beeindruckend aus.

Gleicher Stil, neuer Look

Sechs Jahre später macht sich der Hitman bereit für sein viertes Abenteuer – und sieht besser aus denn je. Für **Blood Money** spendierten die Macher bei IO Interactive ihrem berühmten Killer eine komplett neue Technik. Geblieben ist allerdings der edle Look, der mit kühl beleuchteten Räumen und rasiermesserscharfen Kontrasten an die Bildersprache von Meisterregisseur Stanley Kubrik erinnert. Ebenfalls unverändert ist das Spielprinzip. Der namenlose Todesengel arbeitet noch immer für die mysteriöse Agentur und beseitigt rund um den Erdball Menschen, deren Feinde reich genug sind, um sich seine Dienste leisten zu können.

Über die Story ist noch nicht allzu viel zu erfahren. Allerdings soll der Hitman diesmal in arge Bedrängnis kommen. Eine Konkurrenzfirma macht der Agentur zu schaffen, und immer häufiger kommen seine Killerkollegen von Einsätzen gar nicht oder nur im Leichensack zurück. Story hin oder her: Wirklich interessant sind die Einsätze, und von denen gab es in der von uns angespielten Version schon einiges zu sehen. Neben den aus früheren Vorabversionen bekannten Missionen (Las Vegas, Pariser Oper) präsentierte uns Eidos erstmals einen Einsatz in einer riesi-



Ein Blick durchs Schlüsselloch erspart uns Überraschungen. Rechts im Bild: Die **Ereigniskamera**, die automatisch wichtige Szenen zeigt.



Abrechnung: Die genial in Szene gesetzten **Zeitungsberichte** fassen eine Mission zusammen und zeigen, wie erfolgreich wir waren.

gen Entzugsklinik und das komplette Tutorial. Hier erlernen wir die neuen Fähigkeiten von Nummer 47, frischen unsere Kenntnisse seiner altbekannten Talente auf und üben, wie wir ohne viel Aufsehen an unsere Opfer herankommen. Als einziges deutsches Magazin durften wir schon jetzt Szenen aus dem Tutorial mitschneiden. Sie finden sie als Videovorschau auf unserer Heft-DVD.

Immer noch nicht jugendfrei

Der Hitman ist noch immer ein Reisender in Sachen Tod und geht bei der Erledigung seiner »Hits« vielleicht diskret, aber sicher nicht zimperlich vor. Wie immer im Gepäck: der »Fiber Wire«. Mit dieser modernen Variante der Garotte können wir ahnungslose Opfer auf diskrete Art von hinten erdrosseln. Zudem kann sich unser Antiheld aus einem riesigen Waffenarsenal die passenden Ballermänner aussuchen. Neben seiner Lieblingskanone – der 45er Hardballer – warten hier wie gewohnt MPs, Schrotflinten, Scharfschützengewehre und zig andere Knarren auf ihren Einsatz.

Bitte nicht stören!

Feuerwaffen machen natürlich Lärm, und der ist der schlimmste Feind des Profikillers. Es gilt wieder die Devise: »Warum auffällig, wenn es auch diskret geht?« In **Blood Money** haben sich die Entwickler ein paar neue Kniffe einfallen lassen, um uns für wilde Ballerorgien zu bestrafen. Nach jedem Einsatz erscheint eine Zusammenfassung in Form eines Zeitungsartikels. Hier wird jede unserer Aktionen in einem durchgehenden Text exakt beschrieben, etwa wie viele Menschen wir mit welchen Waffen aus dem Weg räumen mussten oder wie viel Munition wir dabei verballert haben.

Je indiskreter wir vorgehen, desto genauer wird das Phantombild, das die Behörden von uns anfertigen. Im schlimmsten Fall hängt dieses Bild dann irgendwann in der Spielwelt herum, und Zivilisten und Wächter erkennen uns sofort. Um das zu verhindern, müssen wir entweder extrem vorsichtig vorgehen, oder uns nach einem vermasselten Einsatz freikaufen. Wenn wir etwa unvorsichtigerweise ein Blutbad angerichtet haben, sollten wir mit einem saftigen Schmiergeld unsere Spuren verwischen. Dann allerdings können wir weniger ins Waffen-Tuning investieren. Hier können wir diesmal allerlei Zusatzgerät (Schalldämpfer, Spezialmunition, Laservisiere) an unsere Knarren schrauben.

Sascha Gliss



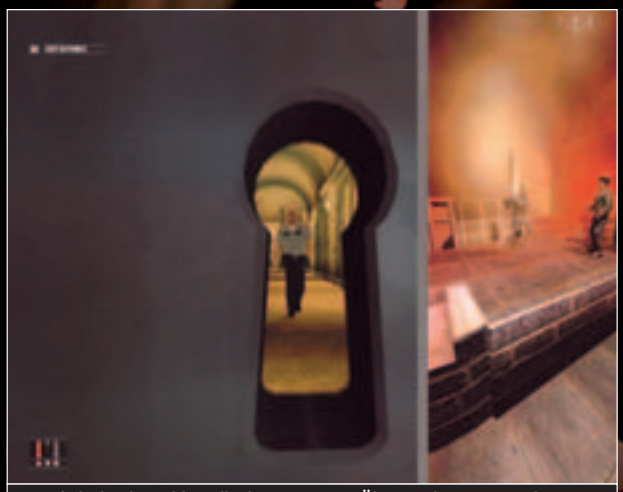
Thema verfehlt! Wenn uns so viele Gegner umzingeln, haben wir wohl etwas falsch gemacht. Da hilft auch die **Geisel** nichts, die der Hitman wie einen Schild vor sich hält und so die Wachen am Schießen hindert.



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Als Fan der Serie kann ich froh verkünden, dass uns mit Blood Money ein würdiger Nachfolger ins Haus steht. Die Grafik ist top, der Hauptdarsteller gewohnt skrupellos, die bisher spielbaren Missionen sind knifflig. Kurzum: Der Hitman hat nichts von seinem morbiden Charme verloren. Ich hoffe allerdings, dass die KI noch verbessert wird, die fällt nämlich noch immer auf die alten Tricks aus Teil eins herein.«



Ein Blick durchs Schlüsselloch erspart uns Überraschungen. Rechts im Bild: Die **Ereigniskamera**, die automatisch wichtige Szenen zeigt.



Abrechnung: Die genial in Szene gesetzten **Zeitungsberichte** fassen eine Mission zusammen und zeigen, wie erfolgreich wir waren.

gen Entzugsklinik und das komplette Tutorial. Hier erlernen wir die neuen Fähigkeiten von Nummer 47, frischen unsere Kenntnisse seiner altbekannten Talente auf und üben, wie wir ohne viel Aufsehen an unsere Opfer herankommen. Als einziges deutsches Magazin durften wir schon jetzt Szenen aus dem Tutorial mitschneiden. Sie finden sie als Videovorschau auf unserer Heft-DVD.

Immer noch nicht jugendfrei

Der Hitman ist noch immer ein Reisender in Sachen Tod und geht bei der Erledigung seiner »Hits« vielleicht diskret, aber sicher nicht zimperlich vor. Wie immer im Gepäck: der »Fiber Wire«. Mit dieser modernen Variante der Garotte können wir ahnungslose Opfer auf diskrete Art von hinten erdrosseln. Zudem kann sich unser Antiheld aus einem riesigen Waffenarsenal die passenden Ballermänner aussuchen. Neben seiner Lieblingskanone – der 45er Hardballer – warten hier wie gewohnt MPs, Schrotflinten, Scharfschützengewehre und zig andere Knarren auf ihren Einsatz.

Bitte nicht stören!

Feuerwaffen machen natürlich Lärm, und der ist der schlimmste Feind des Profikillers. Es gilt wieder die Devise: »Warum auffällig, wenn es auch diskret geht?« In **Blood Money** haben sich die Entwickler ein paar neue Kniffe einfallen lassen, um uns für wilde Ballerorgien zu bestrafen. Nach jedem Einsatz erscheint eine Zusammenfassung in Form eines Zeitungsartikels. Hier wird jede unserer Aktionen in einem durchgehenden Text exakt beschrieben, etwa wie viele Menschen wir mit welchen Waffen aus dem Weg räumen mussten oder wie viel Munition wir dabei verballert haben.

Je indiskreter wir vorgehen, desto genauer wird das Phantombild, das die Behörden von uns anfertigen. Im schlimmsten Fall hängt dieses Bild dann irgendwann in der Spielwelt herum, und Zivilisten und Wächter erkennen uns sofort. Um das zu verhindern, müssen wir entweder extrem vorsichtig vorgehen, oder uns nach einem vermasselten Einsatz freikaufen. Wenn wir etwa unvorsichtigerweise ein Blutbad angerichtet haben, sollten wir mit einem saftigen Schmiergeld unsere Spuren verwischen. Dann allerdings können wir weniger ins Waffen-Tuning investieren. Hier können wir diesmal allerlei Zusatzgerät (Schalldämpfer, Spezialmunition, Laservisiere) an unsere Knarren schrauben.

Sascha Gliss



Thema verfehlt! Wenn uns so viele Gegner umzingeln, haben wir wohl etwas falsch gemacht. Da hilft auch die **Geisel** nichts, die der Hitman wie einen Schild vor sich hält und so die Wachen am Schießen hindert.



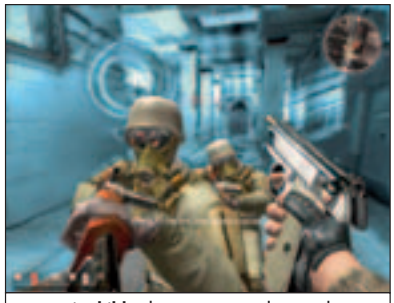
SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Als Fan der Serie kann ich froh verkünden, dass uns mit Blood Money ein würdiger Nachfolger ins Haus steht. Die Grafik ist top, der Hauptdarsteller gewohnt skrupellos, die bisher spielbaren Missionen sind knifflig. Kurzum: Der Hitman hat nichts von seinem morbiden Charme verloren. Ich hoffe allerdings, dass die KI noch verbessert wird, die fällt nämlich noch immer auf die alten Tricks aus Teil eins herein.«



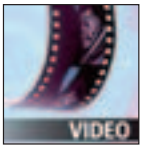
Jüngste Umfragen unter zwei Redakteuren kürten die **MP-40 »Schmeisser«** zur beliebtesten Wumme in Weltkriegs-Ego-Shootern. Auch den Rest der ÜberSoldier-Waffen kennt man bereits.



Der **Zeitschild** schützt vor Kugeln – nicht jedoch vor solchen Nahkampfangriffen.



Messerzücken lohnt sich: Für drei »Knife-Kills« gibt es Extra-Gesundheitspunkte.



ÜBERSOLDIER

Aufgemerkt, Freunde des gepflegten Trashs: Buruts Nazi-Horror-Zombie-Shooter unterbietet selbst den bisherigen Klischee-Champion Wolfenstein um Längen – und das ist gut so!

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Burut
Version	Beta
Termin	März 2006

KREED

Buruts erster Ego-Shooter sorgte vor Veröffentlichung für einige Aufregung, zogen die ersten Technikdemos grafisch doch beinahe mit denen von Doom 3 gleich. Doch während id Softwares Actionspektakel später solide Ballerkost bot, enttäuschte Kreed mit mittelmäßigem Leveldesign, langweiligen Waffen und Gegnern sowie grottiger Klangkulisse. Letztere schwächelt auch bei ÜberSoldier, ansonsten hat Burut aber einiges dazugelernt.

Eines vorweg: **ÜberSoldier** ist in etwa so weit davon entfernt, sich ernst zu nehmen, wie die Anarchistische Pogopartei vom Einzug ins Kanzleramt. Wenn der Held Karl Stolz heißt, die Nazi-Schergen sich gegenseitig an Bosheit überbieten und in Experimenten Tote als Zombies auferwecken, dann sollte klar sein: Die Entwickler haben einfach Spaß am Spiel mit Horror-Klischees und dem anrüchigen Nazi-Szenario.

Frankenstein trifft Wolfenstein

Als einer der Untoten soll Karl eigentlich die Kriegsmaschine des Dritten Reichs unter Dampf halten. Doch da just im Moment seines Erwachens eine Widerstandsgruppe die Zombifizierungs-Klinik stürmt, haben die SS-Doktoren keine Gelegenheit, ihrer jüngsten Schöpfung Gehorsam einzuimpfen. Und so findet sich Karl bald auf einem Rachefeldzug gegen seine Erwecker wieder.

In zwölf streng linearen Levels schießt sich der ehemalige Wehrmachts-Offizier seinen Weg aus der Anstalt frei, sprengt eine Panzerfabrik in die Luft, klaut ein U-Boot (in dem er sich auch als Flak- und Torpedo-Schütze versuchen darf) und sabotiert schließlich die finsteren Experimente der Nazi-Organisation Ahnenerbe. Dabei verlässt er sich nicht nur auf ein umfangreiches Arsenal konventioneller Knarren (Karabiner, Pistolen, Granaten, MPs), sondern auch auf seine übernatürlichen Kräfte.

Wild mit Schild

Die erste Zombie-Kraft befähigt Herrn Stolz, eine Energiebarriere zu errichten, die anfliegende Kugeln abfängt. Nett: Stürmt Karl mit so einem Haufen gefesselter Patronen vor sich mitten in einen Trupp Gegner, haut die das glatt von den Socken. Noch besser: Wenn Karl den Schild abschaltet, schickt er damit die Kugeln postwendend zum Absender zurück. Die zweite Zombi-Kraft, Zeitstrudel genannt, schleudert vorwitzige Angreifer quer durch den Level.

Die Fähigkeiten baut Karl im Spielverlauf weiter aus. Je mehr Nazis er im Nahkampf mit dem Messer piekst, desto weiter wächst sein Vorrat an Gesundheitspunkten an. Und je mehr Gegnern er den Stahlhelm von der Rübe ballert, desto länger kann er den magischen Schild oder den Zeitstrudel verwenden.

Abgesehen von der Kugelblockade haben sich die Macher wenig Originelles einfallen lassen. **ÜberSoldier** ist ein gradliniger Shooter ohne jeden Schnickschnack, der allein den Ballerfinger strapaziert. Kopfnüsse sucht man vergebens.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Einschätzung **GUT**

»Der ÜberShooter wird ÜberSoldier wohl nicht. ÜberRaschende Aufträge oder anderweitig ÜberRagende Einfälle der Entwickler? Fehlanzeige. Abgesehen von der ÜberDurchschnittlichen Grafik ÜberTrifft ÜberSoldier ÜbLiche Genrevertreter in keiner Disziplin. Aber: Die Story ist herrlich ÜberDreht, das Leveldesign ÜberWiegend solide. Ob's ÜberZeugt, ÜberPrüfen wir in der kommenden Ausgabe, die ÜbRigens am 29. März ÜberAll zu haben ist.«



Der **Bullet-Time-Effekt** erleichtert das Zielen und Ausweichen. Er lädt automatisch auf.



Gelegentlich werden Sie von **KI-Kameraden** unterstützt, die Sie aber nicht befehligen.



Fototexturen, Schattenwürfe und hoch detaillierte Objekte lassen El Matadors Umgebung ausgesprochen realistisch wirken. In Bewegung wirkt die Grafik noch beeindruckender (siehe Video).



EL MATADOR

Als Spezialagent der Drogenpolizei besuchen Sie die schönsten Palmenstrände seit Far Cry – um zu ballern wie Max Payne und zu rocken wie der Duke.

FAKTEN

Genre	Actionspiel
Entwickler	Plastic Reality
Version	Alpha
Termin	August 2006

MATADOR

Der Matador (Killer) ist die Hauptfigur des spanischen Stierkampfs. Er ist derjenige, der den Stier mit einem roten Tuch reizt und seinen Angriffen ausweicht, um ihn zu ermüden. Trotz der Bezeichnung ist es allerdings für gewöhnlich nicht der Matador, der dem Tier schließlich den Todesstoss versetzt. Zwar sticht ihm Matador mit einem Degen ins Herz, den Gnadenstoss ins Genick übernimmt aber ein Helfer. *(Quelle: Wikipedia)*

Studiert man die Produktbeschreibung von **El Matador**, könnte man glatt auf die Idee kommen, Nvidia preise eine neue Grafikkartengeneration an. Von »Cascading Shadow Maps« ist da die Rede, von »High Dynamic Range Rendering« und von »voll dynamischem orthogonalen Pro-Pixel Schattenwurf«. Was immer das alles bedeuten mag, das Resultat kann sich wirklich sehen lassen. Das Actionspiel der tschechischen Entwickler von Plastic Reality (**Korea – Forgotten Conflict**) zaubert Landschaften auf den Bildschirm, die **Far Cry** kaum schöner malen könnte.

Das Angenehme und das Nützliche

Der Vergleich mit dem deutschen Vorzeige-Shooter kommt nicht von ungefähr, spielt **El Matador** doch in einer ähnlich einladenden Umgebung: in den sonnigen Gefilden Mittel- und Südamerikas. Weit weniger einladend geben sich allerdings die dort ansässigen Drogenkartelle, die der Spieler in Gestalt des Titelhelden El Matador ins Visier nimmt. Der Einzelkämpfer hat gleich zwei Rechnungen mit der Narkomafia zu begleichen. Die offizielle: im Auftrag der amerikanischen Anti-Drogenbehörde DEA den Nachschub an Suchtstoffen unterbinden. Die private: den ermordeten Bruder rächen.

Lochfrass im Polygonland

Das bedeutet für Sie vor allem eins: Ballern, bis die Maushand krampft. Bei satten 30 Waffen, vom Magnum-Revolver über allerlei Automatikgewehre bis hin zum Granatwerfer, bleibt kein Stein auf dem andern. Und zwar im Wortsinn. Denn **El Matador** beeindruckt optisch vor allem auch deshalb, weil Sie so ziemlich jedes Objekt der Polygonwelt durchlöchern, in die Luft jagen oder kurz und klein schießen können. Vorausgesetzt, die Banditen machen Ihnen keinen Strich durch die Rechnung. Denn die stellen sich weit pfiffiger an als das übliche Kanonenfutter in den meisten Actionspielen.

Die bösen Jungs arbeiten aktiv zusammen, versuchen Sie einzukreisen oder aus der Deckung unter Feuer zu nehmen, wobei die Teams immer von einem Anführer befehligt werden. Was bedeutet: Wenn Sie den Boss ausknipsen, haben Sie es deutlich einfacher. Eine Zeitlupenfunktion erleichtert Ihnen die Schießereien. Ähnlich wie bei **Max Payne**, mit dem **El Matador** auch die **Tomb Raider**-Perspektive teilt. Außerdem stehen Ihnen gelegentlich automatisch gesteuerte Sondereinsatzgruppen zur Seite, die glücklicherweise die Intelligenz der Schurken teilen.

Rüdiger Steidle



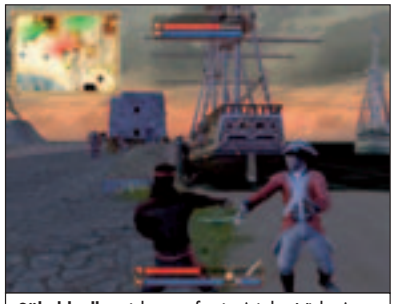
RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Einschätzung **NICHT MÖGLICH**

»Seit Far Cry habe ich eine Schwäche für Schießereien unter Palmen. Grafisch kommt El Matador dem deutschen Insel-Shooter tatsächlich verdammt nahe. Allerdings lassen sich die inneren Werte anhand der beiden gespielten Demo-Levels kaum ermessen. Ich würde mir wünschen, dass die Entwickler noch ein paar weitere Spezialmanöver à la Total Overdose einbauen – einfach nur Dauerfeuer könnte auf Dauer ziemlich öde werden.«



Bei Seegefechten können Sie einzelne **Schiffssektionen** anvisieren und so etwa die Segel oder Masten des gegnerischen Kahns beschädigen. Auch die Wahl der richtigen Munition ist wichtig.



Säbelduelle wirken unfertig (siehe Video), weil Motion-Capturing-Animationen fehlen.



In Hafenstädten besuchen Sie **Tavernen**, Krimskram-Läden oder den Gouverneur.



TORTUGA

Palmenstrände, Galeonen und Seebären sind seit Sid Meiers Pirates! klassische Zutaten für Freibeuter-Abenteuer. Ascarons kocht ein Action-Adventure nach dem bewährten Rezept.

FAKTEN

Genre	Action-Adventure
Entwickler	Ascaron
Version	Präsentation
Termin	2. Quartal 2006

TORTUGA

Die »Schildkröteninsel«, die heute zu Haiti gehört, war im 17. Jahrhundert ein berüchtigter Piratenstützpunkt. Ursprünglich von den Spaniern besiedelt, wechselte das Eiland bei den Streitereien zwischen Engländern, Franzosen und Spaniern immer wieder den Besitzer. Zu Zeiten Blackbeards waren Tortugas Tage als Freibeuterhochburg allerdings bereits gezählt.

Blackbeard – bei dem Namen bekommen nicht nur Fans von Errol Flynn und Douglas Fairbanks leuchtende Augen. Zu solcher Berühmtheit hat es sein Lehrling Thomas Blythe, Kameraden besser bekannt als »Hawk«, leider nie gebracht. Das soll sich nun ändern, denn Ascaron (**Anstoss**, **Port Royale**) will mit dem Action-Adventure **Tortuga** Thomas' (erfundene) Geschichte erzählen. Dass diese mit Blackbeards sagenumwobener Biografie mithalten kann, dafür soll das Duo aus Spieldesigner Wolfgang Walk (**Incubation**, **Siedler 3**) und Legend-Gründer Bob Bates (**Shannara**, **Unreal 2**) sorgen.

Absolute Handlungsfreiheit

Der Untertitel **Two Treasures** deutet es schon an: Thomas ist auf der Jagd nach einem legendären Schatz, den der berüchtigte Freibeuter und spätere Piratenjäger Henry Morgan vergraben haben soll. Ursprünglich an der Seite seines Mentors Blackbeard, operiert Hawk bald auf eigene Faust. Für den Spieler heißt das: Er darf sich in der 400 Quadratkilometer umfassenden Klein-Karibik völlig frei bewegen, von Hafen zu Hafen schippern und überall an Land gehen. Abseits der Story-Missionen rund um Blackbeard, Thomas und seine Freundin Sangua warten jede Menge Nebenaufgaben und natürlich allerhand fette Beute in Form von Handelsschiffen.

Leinen los zum Gefecht

Keine Sorge, Backbord und Steuerbord müssen Sie nicht auseinander halten können, um bei **Tortuga** in See zu stechen. Zum Steuern der wunderschönen Fregatten, Korvetten und Barken genügen vier Richtungstasten, solange Sie auf den Wind achten. Fast noch wichtiger ist die rechte Maustaste. Die feuert nämlich die Kanonen ab, wozu Sie bei **Tortuga** reichlich Gelegenheit haben. Die meiste Zeit verbringen Sie schließlich auf See, und als Pirat sind Sie nirgendwo gern gesehen.

Genau wie bei **Port Royale** kommt es in den Gefechten auf die richtige Taktik an. Eine kleine Brigg übersteht mit ihren gerade mal 14 Kanonen keinen offenen Feuerwechsel mit einer Karavelle (doppelte Geschützzahl), kann diese aber durch etwas Geschick am Ruder ausmanövrieren und dank Schadensmodell nacheinander einzelne Sektionen des gegnerischen Kahns ausschalten.

Links Klicken, rechts schlagen

Beim Enterkampf kontrollieren Sie Thomas in der **Tomb Raider**-Perspektive. Mit Pistolen, Wurfmessern und Säbel schnetzeln Sie sich durch die Mannschaft, die Sie vorher mit Kartätschen-Munition dezimieren sollten. Mit Tastenkombinationen lösen Sie diverse Spezialattacken aus, etwa zweimal links für eine Pirouette. Kämpfe an Land laufen genauso ab.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Einschätzung **GUT**

»Es fällt mir derzeit schwer abzuschätzen, wie Ascaron Tortuga von Pirates! oder Akellas Reihe Age of Pirates absetzen will, von der dieses Jahr gleich zwei Vertreter erscheinen sollen (Carribean Tales im Frühjahr, Captain Blood im Herbst). Laut Ascaron soll Tortuga vor allem durch seine Story glänzen, aber über die ist noch wenig bekannt. Während die Seeschlachten schon jetzt was her machen, wirken die Gefechte an Land noch sehr unfertig.«



Hinten explodiert die Tanke, wir kürzen durch die Waschhalle ab, dengeln vorne durch Fässer. Solche **Stunts** laden unseren Boost-Vorrat auf.



Wenn Pickup und Muscle Car sich küssen, bleibt keine Scheibe heil. Mit gezielten Rammlern können Sie Gegner komplett **lahmlegen**.

FLAT OUT 2

Da fliegt Dir doch das Blech wech: Flat Out 2 kurvt endgültig Richtung Action-Rennspiel – effektvolle Rennstrecken- und Konkurrenz-Zerdengelung inklusive.

FAKTEN

Genre	Action-Rennspiel
Entwickler	Bugbear
Version	Beta
Termin	Sommer 2006

Würden Sie ein Auto kaufen, das gleichzeitig Sportwagen, Geländefahrzeug, Spaßmobil und Luxuslimo sein soll? Oder wären Sie da eher skeptisch? So sehr uns das erste **Flat Out** beim Test (Ausgabe 12/2004, Wertung 78%) gefallen hat – das Rennspiel kriegte die Kurve zwischen beinharter Simulation und Action-Raser nicht so richtig, sondern setzte sich zwischen alle Stühle. Und: Die spektakulären Crashs machten einen Heidenspaß, bedeuteten aber gleichzeitig das Aus.

Das ist nun anders: Beim Proberasen in der Redaktion belohnte **Flat Out 2** Rempeleien gleich dreifach. Erstens durch Hui!-Effekte – dank der noch weiter überarbeiteten Physik-Engine fliegen Auto- und Streckenteile hollywoodmäßig übertrieben durch die Gegend. Streckenteile? Ja, Absperrgitter, Schaufenster oder Baugerüste sind nicht nur zum Gucken, sondern auch zum Zerlegen da. Zweitens: Das Zerlegen lädt die Boost-Füllung Ihres Wagens auf. Und drittens können geschickte Rempler Ihre Nebenbuhler verlangsamen oder gar endgültig ausknocken.

Crashende Testdummys

Auch schön: Statt einzelne Rennen langweilig hintereinander abzuspulen, bestreiten Sie jetzt drei Rennserien. Und nicht nur mit den alten Muscle Cars, sondern auch mit Pickups, Sportwagen und Kompaktfahrzeugen. 34 Vehikel gibt's nun, dazu kommen fünf Gokarts Marke Schumi-Junior. Auch die Strecken sind aufgebohrt, es gibt nun 60 Kurse, zum Beispiel durch Abwasserkanäle à la **Terminator 2** und amerikanische Maisfelder.

Und weil die Crashs so dolle schön sind, gibt's wieder eigene Arenen dafür. Auch die lieb gewonnenen Crash Test Dummys aus dem Vorgänger haben sich für **Flat Out 2** wieder aufgerappelt, damit wir die armen Kerlchen durch die Windschutzscheibe auf Zielscheiben oder gegen Bowlingkegel katapultieren dürfen ...

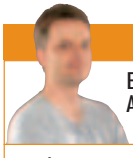
Martin Deppe



Damit's schön realistisch scheppert, haben die Entwickler **echte Autos** zerlegt.

ALKOHOL AM STEUER

Flat Out 2 soll einen so genannten Partymodus enthalten: An einem PC legen die Spieler hintereinander so viele Stunts wie möglich hin. Wer am Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt. Jetzt wissen wir auch, wie finnische Spiele-Entwickler die langen, kalten Nächte verbringen ...



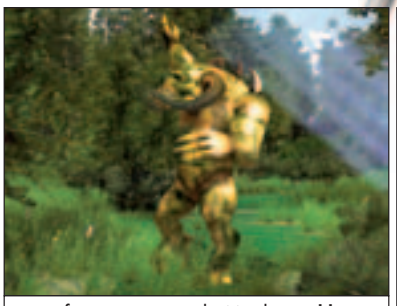
MARTIN DEPPE

Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Das erste Flat Out war nur kurz mein Ding – an den Unfällen habe ich mich schnell satt gesehen, für die Langzeitmotivation fehlten mir Rennserien und freischaltbare Flitzer. Beides ist jetzt drin und macht Lust auf kurze Rasereien zum zwischendurch Abreagieren. Zumal die witzigen Spielchen mit den Crash Test Dummys wieder dabei sind.

Für ›ernsthafte‹ Rennfahrer ist Flat Out 2 allerdings nichts, trotz einstellbarer Gegnerstärke und Simulationsstufen. Aber die Profis warten ja eh nur auf GTR 2.«



Kampf im Fantasy-Reich: Mit dem **goldenen Stier** ist nicht gut Kirschen essen ...



... mit dem **gepanzerten Ritter** aber ebenso wenig. Hier hilft ein starker Zauber.



Begegnung eines Kriegers samt folgsamen Vierbeiner mit einer Unbekannten. Die malerische **Waldkulisse** schaut technisch toll aus, wirkt aber ein wenig übertrieben und kitschig.

EXKLUSIV BILDER

TWO WORLDS

Nach Earth 2160 wagt sich Reality Pump an ein Rollenspiel. Dank dynamischer Welt, spielerischer Freiheit und starker Optik könnte Two Worlds ein Überraschungshit 2006 werden.

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Entwickler	Reality Pump
Version	Presseinformationen
Termin	3. Quartal 2006

Im letzten Jahr mussten wir herausragende Rollenspiele mit der Lupe suchen. 2006 endlich dürfte die Ausbeute an Spitzentiteln deutlich höher ausfallen: **Two Worlds** ist ernsthafter Mitbewerber um einen Medaillenplatz bei der Rollenspielolympiade, die mit klangvollen Titeln wie **Oblivion** (Vorschau in diesem Heft), **Gothic 3** und **Neverwinter Nights 2** so hochkarätig wie schon lange nicht mehr besetzt ist.

Dass das hauptsächlich für die Strategiereihe **Earth** bekannte polnische Entwicklerteam Reality Pump etwas vom Genre versteht, hat es bereits mit dem Strategie-/Rollenspiel-Mix **Knightshift** gezeigt. Dessen zweiter Teil ist übrigens zu Gunsten von **Two Worlds** abgeblasen worden. Obwohl Kämpfe in **Two Worlds** durchaus taktische Tiefe enthalten sollen, gibt's diesmal allerdings keinen Strategiepart. Aber schön der Reihe nach.

Oh, mein Gott!

Was die Story betrifft, halten sich die Entwickler mit Innovation zurück und erschaffen einen Mix aus Tolkien und **Baldur's Gate**: Der Kriegsgott Azir-



DÉJA-VU

Vor einer halben Ewigkeit, nämlich auf der E3 2000, kündigte die Zuxxez-Vorgängerfirma Topware ein gleichnamiges Spiel an. Kurz darauf startete die offizielle Website. Allerdings wurden die Arbeiten offenbar bald danach eingestellt. Das aktuelle Two Worlds ist ein eigenständiger Titel.

GRAFIK AUS ZWEI WELTEN





Dass Reality Pump etwas von **technisch guter Grafik** versteht, haben sie mit Earth 2160 bewiesen. Die künstlerische Qualität blieb aber auf der Strecke. Auch Two Worlds sieht noch etwas vollgestopft und farblich unausgewogen aus. Wäre schade, wenn tolle Effekte wie Tag-/Nachtwechsel (Bild) darunter leiden müssten.



Exklusiv: So schick sieht es aus, wenn **Wölfe** über eine Menschensiedlung herfallen. Der Schwertkampf läuft übrigens automatisch ab.

aal wurde in grauer Vorzeit bezwungen und an einem geheimen Ort verscharrt. Ohne Führer sind die sonst angriffslustigen Orks zu nichts zu gebrauchen und kümmern sich um ihren Kram. Unglücklicherweise entdecken ein paar Tunnel grabende Zwerge die Gruft der miesepetrigen Gottheit. Fortan kämpfen die unterschiedlichsten Fraktionen um die mächtigen Überreste des kriegerischen Allvaters. Eine verheerende Schlacht steht bevor.

Mitten in die unsicheren Zeiten platzt unser Held, seines Zeichens Kopfgeldjäger. Während einer nächtlichen Rast stolpert er samt seiner Schwester in eine von Unbekannten gestellte Falle. Ein geheimnisvoller Magier rettet den schwer verletzten Söldner, die Schwester bleibt verschwunden. Auf der Suche nach ihr entfaltet sich nach und nach eine epische Geschichte rund um Macht und Magie.

Viele Spezialitäten

Als erfahrener Kopfgeldjäger sind wir im Gegensatz zu anderen Rollenspielen zu Beginn kein völliger Schwächling, sondern bereits ein fähiger Abenteurer. Unsere Klasse ist aufgrund der dichten Story vorgegeben. Allerdings dürfen wir grundsätzlich jede mögliche Fähigkeit erlernen, spezialisieren und auch wieder verlernen. Die mächtigsten Magie- oder Kampffähigkeiten erhalten wir bei den zahlreichen Gilden im Spiel. Dazu müssen wir uns deren Respekt erst mal verdienen. Im Klartext: Aufträge bestehen.

Gut oder Böse

Wie in **Knights of the Old Republic** dürfen wir unser moralisches Verhalten selbst bestimmen. Unsere Wahl hat direkte Auswirkungen auf die Spielwelt. So steht es uns frei, ob wir einer Stadt gegen den Angriff der Orks beistehen. Oder gemeinsame Sache mit den Fieslingen machen und in einer Nacht- und Nebelaktion die Stadttore für sie öffnen. Sofern wir uns für Letzteres entscheiden, schleifen die Orks am nächsten Tag die Gebäude und errichten dort eine eigene Siedlung. Das führt natürlich zu einem Gegenangriff der Menschen, die ihr Hab und Gut gerne zurückerobern wollen ...

Reality Pump verspricht sich von solchen Abläufen eine lebendige Spielwelt, die von uns aktiv mitgeformt wird. Natürlich verändert sich auch unser Ruf bei den einzelnen Fraktionen und Gilden entsprechend unserer Entscheidungen. Dadurch wandelt sich das Angebot an verfügbaren Quests. Experimentierfreude, Wiederspielwert und das Gefühl, die Story aktiv zu beeinflussen, steigen dadurch immens.

Kämpfe in Echtzeit

Klingt alles ganz nett, aber ein ordentliches Rollenspiel erfordert ein ausgefeiltes Kampfsystem mit einer Prise Taktik. Die Echtzeitkämpfe in **Two Worlds** laufen halbautomatisch ab. Spezielle Zaubersprüche, Gegenstände oder Fähigkeiten bemühen wir je nach Situation und Schwachpunkt des Gegners. Einem gepanzerten Krieger versetzen wir einen schmerzenden Blitzschlag, ein schneller Drache bekommt unseren Eiszauber zu kosten.

Two Worlds wird auch einen Mehrspielermodus enthalten. Der soll kooperative Aufträge für bis zu acht Spieler gleichzeitig bieten. Außerdem darf die eigene Klasse im Gegensatz zum Solospiel frei gewählt werden.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH
Experte für Rollenspiele

Einschätzung **NICHT MÖGLICH**

»Spannend: Wird das ambitionierte Gut-/Böse-Konzept und die sich ständig verändernde Umgebung wirklich funktionieren? Das wäre ein Riesenschritt hin zu einer lebendigen Welt, in die ich wirklich abtauchen kann. Ob Two Worlds trotz imposanter Bilder und toller Ideen das Zeug zum Oblivion- oder Gothic-Killer hat, lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen. Ich freue mich auf eine spielbare Version.«

DAS POWER-TEAM

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

GEORG VALTIN Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Dark Age of Camelot: Darkness Rising
Aktuelles Wartespiel: Oblivion
Retrospiel-Empfehlung: Tomb Raider 2
Aktuelles Lieblingslied: Welle Erdball: Starfighter F-104G
TFT oder Röhre? Im Büro TFT, daheim Röhre
Lieblingsfremdsprache: Isländisch; kann ich zwar nicht, klingt aber cool.
Lieblingsheißgetränk: Heißer Kakao mit Baileys

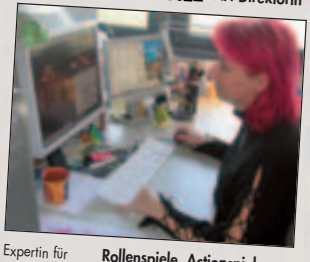
MARTIN DEPPE Chefredakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Schlacht um Mittelerde 2
Aktuelles Wartespiel: Heroes of Might & Magic 5
Retrospiel-Empfehlung: History Line
Aktuelles Lieblingslied: Robbie Williams: Advertising Space
TFT oder Röhre? Ich guck lieber in die Röhre!
Lieblingsfremdsprache: Gälisch
Lieblingsheißgetränk: Kaffee. Stark. Heiß.

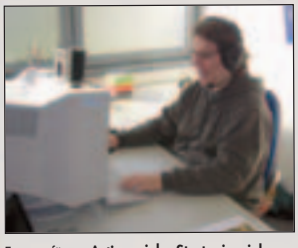
SANDRA STREHLE Art Direktorin



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Sudoku
Aktuelles Wartespiel: Diablo 3
Retrospiel-Empfehlung: Dungeon Keeper
Aktuelles Lieblingslied: Chuck Berry: You Never Can Tell
TFT oder Röhre? Apple Cinema Display
Lieblingsfremdsprache: Augschburgerisch und Hawaiianisch
Lieblingsheißgetränk: White Chocolate Mocha

RÜDIGER STEIDLE Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Star Wars – Empire at War
Aktuelles Wartespiel: Oblivion
Retrospiel-Empfehlung: Incubation
Aktuelles Lieblingslied: Roky Erickson: Night of the Vampire
TFT oder Röhre? Röhre! TFTs sind lahm, auflösungsbegrenzt und teuer.
Lieblingsfremdsprache: Ich würde gerne Italienisch sprechen, kann ich aber nicht.
Lieblingsheißgetränk: B-52

SARA STEHLIN Layouterin



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Condemned (Xbox 360)
Aktuelles Wartespiel: Burnout für PC
Retrospiel-Empfehlung: Tetris
Aktuelles Lieblingslied: Tenacious D: Tribute
TFT oder Röhre? Apple Cinema Display
Lieblingsfremdsprache: Spanisch – auch wenn ich's leider (noch) nicht kann ...
Lieblingsheißgetränk: Tee und Glühwein

SASCHA GLISS Redakteur



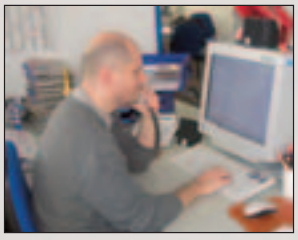
Experte für / speziell für: **Actionspiele, Simulationen, Strategiespiele, Sportspiele** Ego-Shooter, Taktik-Shooter, Multiplayer-Shooter, Flugsimulationen, Aufbau-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel: Star Wars – Empire at War
Aktuelles Wartespiel: Cäsar 4
Retrospiel-Empfehlung: Cäsar 3 / Pharao / Zeus
Aktuelles Lieblingslied: Höhner: Dat Hätz vun dr Welt (Karneval, Baby!)
TFT oder Röhre? Röhre, TFTs sind entweder zu lahm oder zu teuer.
Lieblingsfremdsprache: Kölsch
Lieblingsheißgetränk: Cappuccino



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

FLORIAN STANGL Stellv. Chefred.



Experte für: **Actionspiele, Sportspiele, Strategiespiele, Adventures**
speziell für: Ego-Shooter, Beat-em-Ups, Eishockey, Rennspiele, Echtzeit-Strategie, Multiplayer-Shooter

Aktuelles Lieblingsspiel: Schlacht um Mittelerde 2
Aktuelles Wartespiel: Oblivion
Retrospiel-Empfehlung: Shamus
Aktuelles Lieblingslied: Böhse Onkelz: Danke für Nichts
TFT oder Röhre? beides, je nach Arbeitsplatz
Lieblingsfremdsprache: Englisch
Lieblingsheißgetränk: Kaffee

MIKKL GALUSCHKA Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Trackmania Nations
Aktuelles Wartespiel: GTR 2
Retrospiel-Empfehlung: Dungeon Master
Aktuelles Lieblingslied: Living Death: Eisbein (mit Sauerkraut)
TFT oder Röhre? TFT
Lieblingsfremdsprache: Italienisch
Lieblingsheißgetränk: Kakao und Jagertee

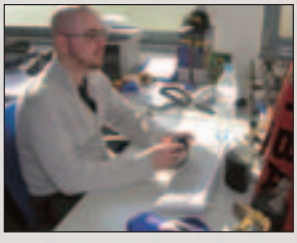
SUSANNE BRAUN Trainee



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Tycoon City New York
Aktuelles Wartespiel: Condemned
Retrospiel-Empfehlung: Tetris in allen bekannten Abarten
Aktuelles Lieblingslied: In Extremo: Spielmann
TFT oder Röhre? TFT
Lieblingsfremdsprache: Schwedisch und Sindarin
Lieblingsheißgetränk: Derzeit ist es das Holunderbeeren-Heißgetränk aus dem Hause Zink.

DAVID BERGMANN Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: World of WarCraft
Aktuelles Wartespiel: Spellforce 2
Retrospiel-Empfehlung: Taito Legends
Aktuelles Lieblingslied: www.last.fm/user/The_X
TFT oder Röhre? Röhre
Lieblingsfremdsprache: Englisch
Lieblingsheißgetränk: Heiße Schokolade

MICHAEL ERLWEIN Redakteur



Experte für: **Rennspiele, Actionspiele**
speziell für: Action-Rennspiele, Shoot-em-Ups, Browserspiele, Einsteiger- und Ballerspiele

Aktuelles Lieblingsspiel: Torino 2006
Aktuelles Wartespiel: Gothic 3
Retrospiel-Empfehlung: 1942
Aktuelles Lieblingslied: Geier Sturzflug: Bruttosozialprodukt
TFT oder Röhre? TFT
Lieblingsfremdsprache: Xhosa
Lieblingsheißgetränk: Heiße Schokolade

SIMON FISTRICH Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Star Wars – Empire at War
Aktuelles Wartespiel: Oblivion
Retrospiel-Empfehlung: Syndicate
Aktuelles Lieblingslied: Opeth: Reverie/Harlequin Forest
TFT oder Röhre? Eigentlich Röhre, aber mein Schreibtisch ist dafür zu voll ...
Lieblingsfremdsprache: Grönemayerisch
Lieblingsheißgetränk: Kaffee – ohne geht nix!

SO TESTEN WIR

UNSERE **MEINUNGSKÄSTEN** UND **WERTUNGEN**

Die Meinung unserer Redakteure ist das Herz von PC PowerPlay. Wir nehmen kein Blatt vor den Mund und sagen aus unserer ganz persönlichen Sicht, warum uns ein Spiel gefällt – oder auch nicht. Dabei zählen nicht nur die reinen Fakten.

Ob ein Spiel gut ist, hat nicht nur mit messbaren Merkmalen zu tun. In den Meinungskästen geht es auch viel um das Bauchgefühl beim Spielen. Wir sind überzeugt: Ein Spiel ist mehr wert als die Summe seiner Einzelteile. Oder weniger.

GEORG VALTIN



Experte für Strategiespiele

Erwartungen erfüllt

Schlacht um Mittelerde 2 bietet alles, was ich mir von einem Strategiespiel wünsche: spannende Kampagnen, abwechslungsreiche Missionen, vielfältige Helden, Völker, Truppentypen und Spezialfähigkeiten. Außerdem mag ich es, wenn mir ein Spiel nicht bestimmte Taktiken aufzwingt, sondern vielfältige Vorgehensweisen unterstützt – und das ist hier der Fall.

Wo geht's lang?

Wie im Vorgänger stört gelegentlich die suboptimale Wegfindung meiner Truppen. Hier hilft der Planungsmodus, mit dem ich meine Truppenbewegung samt Formationen festlegen kann. Apropos Formationen: Die sehen zwar vor dem Gefecht super aus, im Durcheinander auf dem Schlachtfeld ist von der ursprünglichen Ordnung aber kaum noch etwas zu sehen.

Meine Wertung **91**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Strategiespiele

Lob an die Leveldesigner

Für mich endet die Spitzenbegegnung Schlacht um Mittelerde 2 gegen Empire at War unentschieden. Der Herr der Ringe trumpft mit grandios erzählten Kampagnen und epischen Feldschlachten auf, die abwechslungsreicher kaum sein können. Dafür hat mich der Alibi-Strategiemodus auf ganzer Linie enttäuscht.

Genau dort spielt Star Wars seine Asse aus: Die vielen Systeme, Bauoptionen und Einheiten sorgen für einen freien Feldzugverlauf und deutlich längere Spielzeit. Letztendlich gibt das Szenario den Ausschlag: Wer mit Nebulon-Fregatten und Sternzerstörern mehr anfangen kann als mit Elben und Orks, ist mit Empire at War besser bedient.

Meine Wertung **88**



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 Schlacht um Mittelerde 2 in dieser Ausgabe.

FAKTEN ZUM SPIEL



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

Alles auf einen Blick

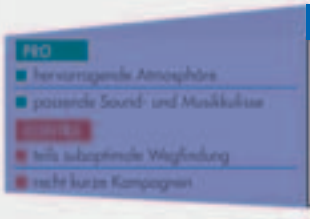
Wir denken immer an die Leser. Die Angaben im Test-Center sollen es Ihnen leicht machen, das Spiel im Laden oder beim Online-Händler zu finden. Der empfohlene Verkaufspreis kann übrigens von einzelnen Anbietern unterboten werden – Vergleichen lohnt also! Ob das Spiel für Sie (oder Ihre Kinder) geeignet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

EINZELNOTEN



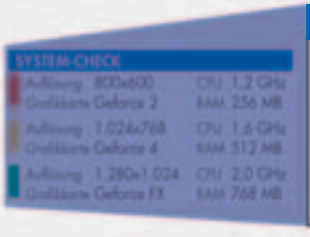
Diese Elemente bewerten wir in 10er-Schritten. Die Noten dienen nur Ihrer Information und fließen nicht in die Gesamtwertung ein – die bestimmen allein die Wertungen unserer Redakteure. Multiplayer-Spiele erhalten hier als vierte Note eine Einzelspieler-Wertung.

PRO UND **KONTRA**



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

SYSTEM-CHECK



Der kleine Bruder des umfassenden Technik-Checks: Hier sehen Sie kompakt aufgelistet, mit welcher Auflösung das Spiel auf welcher Hardware wie funktioniert. Die Angaben beziehen sich dabei immer auf die mit dieser Konfiguration maximal möglichen Details.

DER **TECHNIK-CHECK**



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

läuft nicht | läuft befriedigend
ruckelt extrem | läuft optimal

TOP 25 ACTION



		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	HALF-LIFE2	94	09/2005	–	93	95
2	GTA SAN ANDREAS	92	02/2006	–	–	–
3	PSYCHONAUTS (dt.)	90	02/2006	86	–	–
4	VAMPIRE 2 BLOODLINES	90	09/2005	–	86	–
5	JOINT OPERATIONS	89	04/2005	–	91	–
6	SPLINTER CELL 3	88	04/2005	–	90	87
7	UT 2004 (dt.)	88	12/2004	85	90	85
8	FAR CRY	88	09/2005	–	–	–
9	MAX PAYNE 2	87	12/2004	89	86	81
10	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	12/2004	88	87	–
11	BATTLEFIELD 2	87	08/2005	91	89	88
12	REPUBLIC COMMANDO	87	03/2005	87	88	–
13	MAFIA	86	12/2004	93	88	79
14	FEAR	86	10/2005	–	–	86
15	LEGO STAR WARS	86	05/2005	–	–	–
16	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	86	87	–
17	SWAT 4	86	02/2006	–	–	84
18	METAL GEAR SOLID 2	86	12/2004	86	81	–
19	PRINCE OF PERSIA – THE TWO THRONES	86	01/2006	–	–	85
20	FREELANCER	85	05/2005	85	85	–
21	CHRONICLES OF RIDDICK	85	01/2005	83	84	–
22	STAR WARS BATTLEFRONT 2	84	12/2005	–	82	85
23	COMMANDOS STRIKE FORCE	84	03/2006	–	–	85
24	COUNTER-STRIKE SOURCE	84	12/2004	–	–	88
25	PROJECT SNOWBLIND	84	04/2005	–	84	–

TOP 25 STRATEGIE



		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	WARCRAFT 3	93	12/2004	94	93	–
2	CIVILIZATION 4	91	11/2005	93	–	90
3	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	90	03/2006	92	–	88
4	C&C GENERÄLE	89	12/2004	92	90	86
5	THE MOVIES	88	12/2005	–	–	–
6	MEDIEVAL	87	12/2004	85	88	–
7	ACT OF WAR	87	04/2005	88	89	85
8	STAR WARS – EMPIRE AT WAR	87	03/2006	87	–	88
9	AGE OF EMPIRES 3	87	11/2005	92	89	84
10	DIE SIMS 2	87	12/2004	89	–	–
11	SPELLFORCE	86	12/2004	88	84	–
12	BLACK & WHITE 2	86	10/2005	–	–	–
13	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	01/2005	–	83	–
14	ROME – TOTAL WAR	86	09/2005	86	–	–
15	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4	85	12/2004	88	84	81
16	SILENT STORM	85	12/2004	88	80	88
17	BLITZKRIEG 2	85	10/2005	–	–	89
18	ARMIES OF EXIGO	85	12/2004	85	84	85
19	STRONGHOLD 2 (v1.1)	84	06/2005	86	–	85
20	PANZERS 2	84	08/2005	–	–	86
21	KINDER DES NILS	84	06/2005	85	–	–
22	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR	84	05/2005	–	–	–
23	AGE OF MYTHOLOGY	83	12/2004	83	84	85
24	ROLLERCOASTER TYCOON 3	83	12/2004	82	–	–
25	RISE OF NATIONS	83	12/2004	84	87	79

Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Simon Fistrich	Susanne Braun	Leser-Wertung*
–	–	–	–	–	–	92
94	–	–	–	90	–	91
–	94	–	–	–	–	88
–	–	–	–	93	–	83
–	–	–	–	87	–	82
–	88	–	–	–	–	85
–	89	87	92	90	–	86
–	88	–	87	–	–	87
–	89	87	89	88	–	86
–	89	83	88	87	–	83
85	83	–	–	85	–	85
–	83	–	–	88	–	82
–	–	85	–	87	–	85
87	–	–	–	86	–	86
–	85	–	–	–	87	80
–	–	87	83	86	–	77
–	87	–	–	–	–	82
–	89	82	86	89	–	79
–	90	–	86	81	–	86
–	–	–	–	–	–	81
–	86	–	–	87	–	82
–	–	–	–	86	–	82
86	–	–	82	84	–	–
–	–	–	–	80	–	81
–	84	–	–	–	–	75



Rainbow Six Lockdown: Dank ungenügender Gegner-KI verfehlt der Taktik-Shooter die Hitlisten-Ränge um Längen.



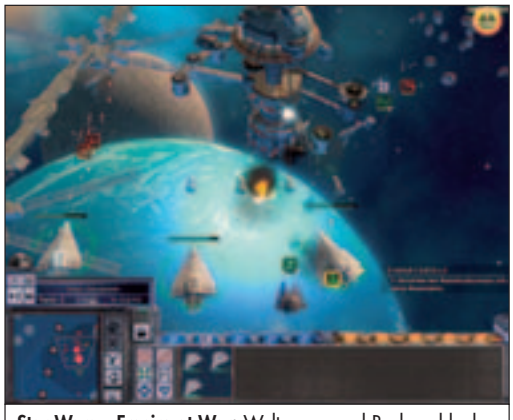
Commandos Strike Force: Die Taktiken der Commandos sind aufgegangen und werden mit dem 23. Platz belohnt.

Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Simon Fistrich	Susanne Braun	Leser-Wertung*
–	93	90	94	92	–	91
–	–	–	91	–	–	92
–	88	–	91	–	–	–
–	95	87	–	86	–	90
90	–	–	–	86	89	86
–	–	89	–	–	–	84
–	–	–	–	–	–	83
–	86	–	88	–	–	–
–	83	85	–	88	–	86
–	89	86	83	–	–	88
–	89	83	86	86	–	84
89	82	–	–	–	86	81
–	–	–	–	88	–	79
–	–	–	–	85	–	85
–	–	84	88	87	–	82
–	–	–	–	–	–	76
84	86	–	81	–	–	80
–	–	–	–	–	–	80
–	–	–	–	83	83	78
86	83	–	–	82	–	80
–	81	–	85	83	–	75
–	83	–	84	–	–	85
–	82	–	–	83	–	80
–	85	–	83	–	–	81
–	77	–	83	88	–	81

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



Schlacht um Mittelerde 2: Tom Bombadil und Co. räumen in Mittelerde auf und steigen auf dem dritten Platz ein.



Star Wars – Empire at War: Weltraum- und Bodenschlachten mit Kinofeeling – dafür gibt's Platz 8!

TOP 25 ROLLENSPIELE ADVENTURES



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

TOP 25 SPORT



		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	PRO EVOLUTION SOCCER 5	92	11/2005	–	90	–
2	GTR	91	12/2004	–	91	90
3	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	90	12/2004	–	88	–
4	LIVE FOR SPEED S2	90	08/2005	–	–	–
5	F1 CHALLENGE 99-02	89	12/2004	88	90	–
6	FUSSBALL MANAGER 2006	89	10/2005	–	89	–
7	NASCAR RACING 2003	89	12/2004	–	88	–
8	NHL 06	88	10/2005	–	89	–
9	GT LEGENDS	88	10/2005	–	–	–
10	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	12/2004	89	88	–
11	NEED FOR SPEED MOST WANTED	88	12/2005	88	89	–
12	JUICED	88	05/2005	89	91	–
13	NBA LIVE 2006	88	10/2005	–	–	–
14	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	10/2005	–	–	–
15	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	–	89	–
16	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	–	86	–
17	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05	85	02/2005	–	86	–
18	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	–	82	–
19	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	05/2005	–	–	82
20	TRACKMANIA NATIONS	84	03/2006	–	–	–
21	RICHARD BURNS RALLY	83	12/2004	83	90	–
22	NFS UNDERGROUND 2	83	08/2005	–	87	–
23	FIFA 06	83	09/2005	–	–	–
24	TRACKMANIA – EXTENDED VERSION	83	02/2006	82	–	–
25	TOP SPIN	83	12/2004	83	82	80

Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Simon Fistrich	Susanne Braun	Leser-Wertung*
–	–	91	93	92	–	89
–	90	–	93	91	–	92
–	–	89	92	88	–	89
–	–	90	90	–	–	84
–	85	88	91	89	–	87
–	86	–	–	–	89	81
–	89	83	92	92	–	85
–	–	–	86	86	–	84
–	85	–	88	–	84	85
–	–	85	–	–	–	83
–	82	84	–	85	–	85
–	–	–	85	84	–	79
–	86	–	82	83	–	82
–	79	–	87	–	86	78
–	81	–	87	–	–	81
–	–	82	84	–	–	83
–	–	–	88	–	83	87
–	82	81	82	84	–	77
–	–	82	80	84	–	82
–	–	–	82	–	84	78
–	84	85	78	–	–	82
–	83	81	82	–	–	78
–	–	–	82	–	–	76
–	–	84	81	82	–	75
–	86	–	80	80	–	76



Gothic 2: Unsere Leser bewerten das Rollenspiel mit hohen Noten. Wird Gothic 3 die Traumwertung sogar toppen?

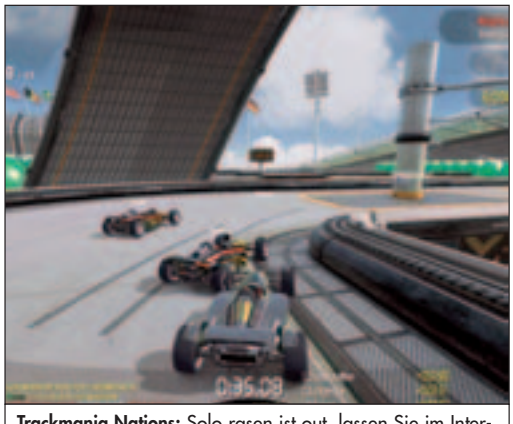


Guild Wars: Wahre Kämpfernaturen warten auf das erste Addon, um epische Schlachten zu schlagen.

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



DTM Race Driver 3: Ist nicht besser als der Vorgänger – mehr Rennklassen konnten einfach nicht punkten.



Trackmania Nations: Solo rasen ist out, lassen Sie im Internet Ihre Gegner am Auspuffrohr Ihres Flitzers schnüffeln.

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



COMMANDOS STRIKE FORCE

Drei alliierte Soldaten gegen die halbe Wehrmacht? Schlechte Chancen. Denkste! Das Trio gehört zu den berüchtigten Commandos. Die hauen im neuen 3D-Shooter ebenso kräftig rein wie in den früheren Taktik-Spielen.





Ein Wort mussten **Commandos**-Spieler bislang fürchten wie Paris Hilton einen Auftritt bei **Wer wird Millionär**: Alarm! Im jüngsten Spross der erfolgreichen Spieleserie bedeutet das Warnsignal nicht mehr das Aus, sondern ist kaum ein größeres Hindernis als die 50-Euro-Frage in Günther Jauchs Quizsendung. **Strike Force** spielt sich temporeicher und actionbetonter als die bisherigen 2D-Knobeleien. Wer möchte, ballert sich im Shooter-Stil durch Gegnerhorden. Wer lieber Köpfchen statt Abzugsfinger einsetzt, kann **Commandos Strike Force** auch zum Schleichspiel à la **Splinter Cell** oder **Thief** machen.

Schrumpfköpfe

Die ehemals achtköpfige Kämpfertruppe (Teil 2) ist auf drei Kameraden geschrumpft: Mit von der Partie sind diesmal Green Beret, Scharfschütze und Spion. Wobei sich hinter den Berufsbezeichnungen drei neue Soldaten verbergen, die in ihren Aufgaben und Fähigkeiten aber den Vorgängern gleichen (mehr dazu im Kasten). Der Auftrag ist geblieben: tief im Feindesland Chaos und Verwüstung anrichten, den Feind aus dem Hinterhalt überfallen und wieder verschwinden. Auf ihrer Tour de Force statten die Commandos den deutschen Besatzern in Frankreich, Norwegen und Russland Besuche ab. Um Widerstandsgruppen zu helfen, Geheimdokumente zu beschaffen oder hochrangige Offiziere auszuschalten.

Scharf schiessen, nah kämpfen

Der Wechsel von der Vogel- zur Ego–perspektive bringt Änderungen im Spielablauf mit sich. Die wichtigste: Sie kontrollieren die Teammitglieder abwechselnd statt gleichzeitig. In manchen der 14 Missionen gehen Sie mit einem Einzelkämpfer auf die Pirsch. In anderen dürfen Sie per Tastendruck zwischen zwei Commandos wechseln. Wenn einmal alle drei mit von der Partie sind, tauscht das Programm an bestimmten Stellen automatisch Ihre Alter Egos.

Den richtigen Helden für die jeweilige Aufgabe auszuwählen, ist von entscheidender Bedeutung. In einem Einsatz in Norwegen beispielsweise sollen Sie mit dem Green Beret eine Brücke stürmen. Das klappt nur, wenn Sie zuvor mit dem Scharfschützen die beiden MG-Nester am Ende der Überführung ausschalten (siehe Video auf DVD). Im späteren Missionsverlauf dürfen Sie jederzeit von einer Uniform in die andere schlüpfen, um

GREEN BERETS

Der Green Beret ist mit Abstand der bekannteste der Commandos-Truppe, war er doch bislang nicht nur in jedem Spiel mit von der Partie, sondern zierte auch die Verpackungen aller drei Serienteile. Dabei wurden die echten Green Berets (eigentlich United States Army Special Forces) erst nach dem Zweiten Weltkrieg gegründet. Die grüne Kopfbedeckung, der sie ihren Spitznamen verdanken, gehörte anfänglich übrigens nicht zur offiziellen Ausrüstung.

DAS TÖDLICHE **TRIO**



Green Beret
Hält am meisten aus und kann als einziger auch mit schwerem Gerät umgehen, etwa mit Panzerfäusten und Sprengstoff. Allerdings ist er als Leisetreter absolut überfordert.



Sniper
Das andere Extrem: Im Nahkampf ziemlich unbrauchbar, weil er lediglich auf Pistole und Wurfmesser zurückgreifen kann. Mit dem Präzisionsgewehr aber nicht zu schlagen.



Spion
Der Vielseitige des Trios ist ein brauchbarer Kämpfer, kann mit dem Würgedraht Gegner unbemerkt meucheln und sich mit einer fremden Uniform gegenüber untergeordneten Soldaten tarnen.



Der Spion kann zwar genauso gut mit der **Maschinenpistole** umgehen wie der Green Beret, reagiert aber empfindlicher auf Treffer. Auf solche direkten Konfrontationen sollte er sich besser nur im Notfall einlassen.

etwa dem Green Beret bei knifflligen Gefechten auszuhelfen. Dabei sollten Sie allerdings keinen der beiden zu lange allein lassen. Denn auf sich selbst gestellt, verteidigen sich die Commandos zwar automatisch – achten dabei aber nicht auf Angreifer von hinten. Vor dem Heldentausch sollten Sie Ihren Schützling also ein möglichst ruhiges Plätzchen suchen.

Mach mir den Duke

Wie eingangs erwähnt, überlässt Ihnen **Strike Force** in den meisten Missionen die Wahl der Waffen. Abgesehen von den (seltenen) Aufträgen, in denen Sie auf keinen Fall Alarm auslösen dürfen, können Sie selbst entscheiden, ob Sie wie Duke Nukem aus allen Rohren feuernd durch den Level stürmen oder wie Sam Fisher katzengleich durch die Schatten huschen. In gewissen Grenzen natürlich, denn die Commandos sind nun mal keine Superhelden wie der Duke, die MG-Salven so einfach wegstecken. Trotzdem: Mit Shooter-Erfahrung können Sie es durchaus mit einem Dutzend Deutscher aufnehmen – auch dank der mäßigen KI der Computergegner.

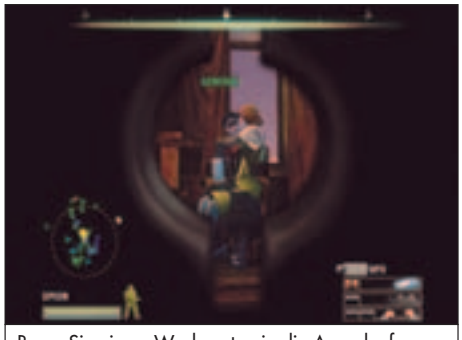
Wenn Sie sich für die Rambo-Methode entscheiden, sind Green Beret und Spion Ihre besten Freunde. Ersterer hält deutlich mehr Treffer aus als seine Kollegen und darf mit Karabiner, Granaten und Doppel-Maschinenpistole auch kräftig austeilen. Der zweite kann immerhin noch eine MP einpacken. Mit seinem schallgedämpften Colt und der Fähigkeit, in deutschen Uniformen unbemerkt an Wachtposten vorbei zu schlüpfen, eignet sich der Spion ebenso gut für verdeckte Operationen. Genau wie der Scharfschütze, der mit seinen Wurfmessern lautlos tötet. Im Kasten rechts haben wir zwei unterschiedliche Herangehensweisen an ein und dieselbe Mission illustriert.

Mäuschen im Puff

Die abwechslungsreichen Einsätze sind das Highlight von **Commandos Strike Force**. Da schippert Ihre Crew frohgemut mit dem Schiff durch norwegische Fjorde, und plötzlich bricht bei einer Routinekontrolle die Hölle los. Blitzschnell müssen Sie mit dem Sniper die gegnerischen MG-Schützen aufs Korn nehmen, sich dann



Mit einer Feinduniform kommt der **Spion** an Gegnern vorbei – aber nur mit einem höheren Rang.



Bevor Sie einem Wachposten in die Arme laufen, sollten Sie möglichst durchs **Schlüsselloch** linsen.

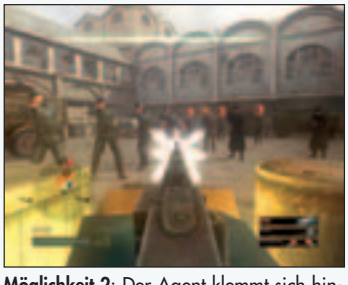
SO SPIELT SICH STRIKE FORCE



Da die Kameraden verletzt sind, muss der Spion einen Lkw für die Flucht organisieren. Die **deutsche Uniform** hilft.



Möglichkeit 1: Der Spion schaltet mit der Garotte sieben Posten aus, darf aber dabei nicht die Garnison alarmieren.



Möglichkeit 2: Der Agent klemmt sich hinter ein fest installiertes MG und schaltet auf einen Schlag fast alle Bewacher aus.



Anschließend zeigt eine Zwischensequenz die **Flucht des Trios** zum Lkw, mit dem es weiter zur nächsten Mission geht.



Nebenaufgabe: Auf diese Sowjetsoldaten wartet ein Erschießungskommando – es sei denn, der Spion lenkt es ab.

COMMANDOS STRIKE FORCE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie auf Splinter Cell, Thief & Co. stehen

... falls Ihnen die Vorgänger gefallen und Sie ein Faible für Taktik-Shooter haben

... wenn Ihr Rechner für den jüngsten Splinter-Cell-Teil nicht fit genug ist, Sie aber trotzdem mal wieder schleichen wollen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... falls bereits Commandos 3 zu actionlastig für Sie war – Strike Force rummst noch mehr

... wenn Sie lieber in Ruhe taktieren statt zu ballern – in manchen Missionen kommen Sie nämlich nicht drum rum

... wenn Ihnen die Spieldauer von fünf bis maximal acht Stunden zu kurz ist



mit dem Green Beret in den Nahkampf stürzen und schließlich wieder mit dem Scharfschützen einen im Schlauchboot flüchtenden deutschen Hauptmann versenken. Dabei helfen Ihnen einige Partisanen, die das Programm automatisch steuert. Ein andermal geraten Green Beret und Scharfschütze in einen Hinterhalt, und Sie müssen die beiden in Gestalt des Spions aus den Fängen der Gestapo befreien. Gar nicht so einfach in einem Gefängnis ...

Ein Sonderlob gebührt den Entwicklern für ihre Detailverliebtheit. Abseits der Einsatzziele gibt es viel zu entdecken. Etwa Mini-Aufgaben, wie einen Haufen Sowjetsoldaten bei einem deutschen Panzerangriff beizustehen. Oder Waffen- und Munitionsverstecke. Oder einfach, die Deutschen bei ihrem Treiben zu beobachten – in einem französischen Bordell eine ganz witzige Angelegenheit. Wer **Strike Force** genießen möchte, sollte sich nach Möglichkeit an allen Sekundäraufträgen versuchen. Konzentriert man sich nämlich auf die Hauptaufgaben, ist das neue **Commandos** in gerade einmal fünf bis sechs Stunden durchgespielt – zu wenig fürs Geld.

Monotone Mauern

Anders als etwa **Splinter Cell** hilft Ihnen **Strike Force** beim Versteckspiel nicht mit Tarnungs- oder Geräusch-Anzeigen. Sie müssen selbst abschätzen, ob Sie Gefahr laufen, entdeckt zu werden. Immerhin können Sie um Ecken spähen, indem Sie auf eine Außenkamera wechseln, oder durch Schlüssellöcher linsen.

Nicht erwischt zu werden erfordert einige Übung, auch weil Gegner oft nur schwer auszumachen sind. Was hauptsächlich an der äußerst farbarmen Grafik liegt. Aus technischer Sicht ist **Strike Force** wahrlich kein Highlight. Dafür läuft das Programm auch auf älteren Rechnern angenehm flott.

Rüdiger Steidle



In einigen Missionen werden Sie von computergesteuerten **Kameraden** unterstützt, die Sie allerdings nicht selbst befehligen dürfen.

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

So spannend wie früher

Am besten gefällt mir Strike Force, wenn ich mit dem Spion oder dem Scharfschützen auf die Pirsch gehe und aus dem Hinterhalt die gegnerischen Patrouillen Mann für Mann dezimiere. Nichts ist spannender, als die richtigen zwei, drei Sekunden abzupassen, und einen gegnerischen Posten in einer dunklen Ecke um dieselbige zu bringen, während der Kollege in die falsche Richtung schaut.

Call of Commandos

Wenn mich dann doch mal der Abzugsfinger juckt, kann ich auch Rambo spielen, ohne dass das das Aus bedeutet. Wobei die Einsätze, die ausschließlich auf Ballern ausgelegt sind, mir am wenigsten zugesagt haben. Dort stürmt Gegnerwelle an Gegnerwelle auf die Commandos zu – das macht Call of Duty besser.

Meine Wertung **85**

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Richtig schön vertraut

Bravo Pyro! Strike Force hätte leicht ein weiterer banaler Weltkriegs-Shooter werden können. Das ist jedoch nicht passiert. Das Spiel verströmt Commandos-Feeling pur, und so fühle ich mich – trotz ungewohnter Perspektive – bald wieder heimisch bei den britischen Elitekämpfern. Kritik verdient aber der Schwierigkeitsgrad, der selbst erfahrenen Taktikern einiges abverlangt.

Meine Wertung **86**

SIMON FISTRICH



Experte für Actionspiele

Hässliches Entlein

Hässlich ist Strike Force nicht direkt, aber auch weit entfernt von Hochglanz-Action à la Call of Duty. Solche eckigen Figuren und ausdruckslosen Gesichter will ich Anno 2006 nicht mehr sehen. Glücklicherweise hat mich das nicht vom Spielen abgehalten. Unter der hässlichen Oberfläche steckt nämlich ein sehr guter Schleich-Shooter, der sich erfrischend anders als Medal of Honor & Co. spielt.

Meine Wertung **84**

GEORG VALTIN



Experte für Actionspiele

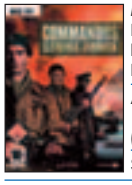
Spielt sich mal anders

Das Szenario ist zwar verbraucht, aber in Sachen Spielgefühl unterscheidet sich Strike Force von dem üblichen Shooter-Einheitsbrei. Erst nachdenken, dann handeln lautet in den meisten Missionen die Parole. Die Einsätze sind spannend inszeniert, doch mitunter rauschen neue Missionsziele so schnell über den Bildschirm, dass ich sie nicht einmal alle mitbekomme. Das ist mir zu hektisch und passt auch nicht zur Spielmechanik.

Dass der Schwierigkeitsgrad innerhalb der Kampagne gerne zwischen schwierig und einfach hüpft statt linear anzusteigen, ist bei Pyro-Spielen ja inzwischen eine fast schon lieb gewonnene Tradition geworden.

Meine Wertung **82**

COMMANDOS



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (32 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Taktik-Shooter
Entwickler/Publisher	Pyro/Eidos
Webseite	www.commandosstrikeforce.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	17. März 2006
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO

- Mix aus Schleichen und Schießen
- versteckte Boni und Missionen
- vertrautes Commandos-Feeling

KONTRA

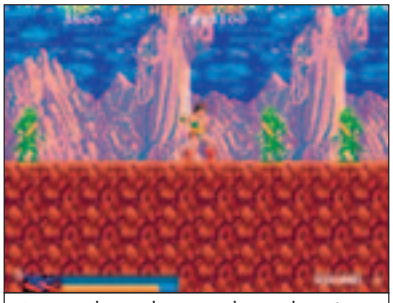
- angestaubte Optik
- schwankender Schwierigkeitsgrad
- kurze Spielzeit

RÜDIGER STEIDLE	85
GEORG VALTIN	82
SASCHA GLISS	86
SIMON FISTRICH	84

Durchschnitts-Wertung der Tester: **84**



Bubble Bobble ist auch heute noch bekannt, in Taito Legens gibt es das Original.



Wer simple Prügler mag, der wird mit Spielen wie **Rastan** bestens unterhalten.



Im Gegensatz zu vielen anderen Klassikern der Sammlung ist **Continental Circus** mit seiner antiken Zuckelgrafik nur etwas für wirklich Hartgesottene oder extrem leidensfähige Spieler.

TAITO LEGENDS

Nun bin ich der Großvater, und was sonst soll ich meinem Enkel schenken außer Taito Legends?

Retro liegt voll im Trend – PC-Spieler schwelgen derzeit gerne in nostalgischen Erinnerungen. Was kann es da Schöneres geben als Sammlungen mit echten Highlights aus vergangenen Tagen? Und wenn eine solche Sammlung dann auch noch mit **Space Invaders** daherkommt, kann eigentlich gar nichts mehr schiefgehen.

Neben der bekannten Ballerei enthält Taito Legends noch 26 andere Spiele des bekannten Spieleentwicklers und Automatenherstellers Taito. Da wird in **Rainbow Islands** fleißig gehüpft, in **Continental Circus** um Bestzeiten gefahren, und in **Bubble Bobble** stopfen knuffige Drachen fiese Monster in lustige Luftblasen. Vom **Tetris**-ähnlichen Puzzlespiel **Plotting** bis zum Prügler **Thunder Fox** (natürlich mit dem obligatorischen Parallax-Scrolling*) ist alles vertreten, was früher in Spielhallen eine Münze nach der anderen geschluckt hat.

Nostalgie pur

Die Spiele wählen Sie bequem über ein Menü aus. Tastenbelegungen, Informationen zur Entstehung des Spiels und Tipps gibt's auf Tastendruck – das dünne Handbuch müssen Sie dafür nicht bemühen. Echte Taito-Fans freuen sich außerdem über Interviews mit den Entwicklern der Klassiker.

Gesteuert wird ausschließlich mit der Tastatur. Die Maus brauchen Sie nicht, und Gamepads werden gar nicht erst unterstützt. Eigentlich schade, denn die meisten Spiele können Sie zwar via Hotseat zu zweit spielen, allerdings wird's manchmal doch etwas eng vor der Tastatur.

Geschichtsunterricht

Taito Legends ist aber nicht nur etwas für Zocker-Urgesteine, die in Erinnerungen schwelgen wollen. Für gerade einmal 20 Euro taugt die Spielesammlung auch wunderbar als Geschichtsstunde für den »Nachwuchs«. Zumal Spiele wie **The Ninja Kids** und **New Zealand Story** mit ihrer Knuddelgrafik oder der Lightgun-Shooter **Space Gun** die fehlenden Polygone mühelos mit Charme wieder wettmachen und auch heute noch nett anzuschauen sind.

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Weniger ist manchmal mehr

Ohne es böse zu meinen: Gegenüber einigen meiner geschätzten Kollegen gehe ich noch als Jungspund durch. Entsprechend habe ich manche Spieleklassiker wie Space Invaders »damals« schlichtweg verpasst. Umso mehr freue ich mich über Sammlungen wie Taito Legends, mit denen ich die Bildungslücken stopfen kann.

Außerdem sind simple Jump-and-Runs wie Rainbow Islands oder geradlinige Prügler wie Gladiator genau das Richtige, um mich vom Skript- und Inszenierungs-Bombast heutiger Spiele zu erholen.

Meine Wertung **75**

FLORIAN STANGL



Experte für Actionspiele

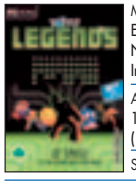
Hach, damals war das schon schön ...

Es ist schon interessant, wie wohlvertraut sich Spiele wie Jungle Hunt, Phoenix oder Continental Circus nach rund 25 Jahren anfühlen. Meine damaligen Lieblingstitel gefallen mir auch heute noch – das hat mich ehrlich überrascht!

Taitos Sammlung ist zumindest dann einen Blick wert, wenn Sie sich ein wenig für die Spielehistorie interessieren. Sonst eher nicht.

Meine Wertung **70**

TAITO LEGENDS



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (10 Seiten), Postkarte

Sound: Stereo

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Taito/dtp
Webseite	www.taitolegends.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 5800	RAM	128 MB
Auflösung 640x480	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte Geforce 5800	RAM	256 MB
Auflösung 640x480	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 6600	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	4
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- 27 Spiele
- komfortables Menü
- Hintergrundinfos zu den Spielen
- Nostalgiegefühl

KONTRA
- auch im Hotseat-Modus nur mit Tastatur spielbar

DAVID BERGMANN	75
FLORIAN STANGL	70

Durchschnitts-Wertung der Tester: **73**

* Parallax-Scrolling wird dazu verwendet, 2D-Grafik plastisch aussehen zu lassen. Dabei bewegt sich der Hintergrund etwas langsamer als der Vordergrund.



In unserer **Garage** tunen und lackieren wir die Fahrzeuge vor einer Mission. Die gelb-orangen Balken zeigen die Verbesserungen an.



Blam! Das **Wrecking Match** können wir auch als Einzelspieler – von der künstlichen Intelligenz unterstützt – im Team-Modus spielen.



CRASHDAY

Wer braucht schon Innovationen? Crashday mixt aus den besten Ideen vergangener Rennspiellegenden einen hochexplosiven Cocktail aus Benzin, Nitromethan und Sprengstoff.

Sie polieren jedes Wochenende Ihr heilig's Blechle und freuen sich schon darauf, dass die Vogelgrippe die gefiederten Kotproduzenten ausrotten wird, die ständig Ihren Wagen verunstalten? Dann blättern Sie lieber ganz schnell weiter und ersparen Sie sich den ersten Herzinfarkt – denn in **Crashday** geht es hauptsächlich um eins: die spektakuläre Verschrottung fabrikneuer Automobile.

Bitte nicht nachmachen!

Das Verschrotten von Autos ist in **Crashday** nicht nur erlaubt, sondern sogar ausdrücklich erwünscht. Die meisten der sechs Rennmodi sind so abgedreht und brutal, dass wohl niemand auf die Idee käme, sie in der Realität nachzuspielen. In der Stunt Show fahren wir etwa über Sprungschanzen, durch Betonloopings oder auf riesige, senkrechte Rampen, katapultieren uns dank Nitro-Boost in ungeahnte Höhen und sammeln dafür Punkte. Dabei müssen wir uns keine Sorgen um unser Blechkleid machen, denn für verlorene Teile oder geplatzte Scheiben bestraft uns das Spiel hier nicht etwa, sondern belohnt solche Aktionen mit dicken Boni – und wahren Grafikorgien.

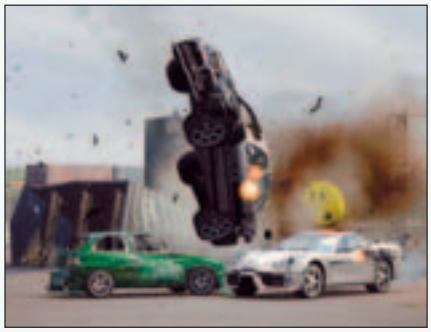
RASEN, BALLERN, PUNKTE SAMMELN: DIE CRASHDAY-RENNLIGEN



Im **Wrecking Match** geht es um Zerstörung pur. Wer mit Raketenwerfer, Mini-Gun oder Rammstößen als Erster eine bestimmte Abschusszahl erreicht, hat das Event gewonnen.



Der **Stunt-Show-Modus** läuft ähnlich wie eine typische Mission in einem Tony-Hawk-Spiel. Je mehr Tricks und Crashs wir aneinander reihen, desto mehr Punkte bekommen wir gutgeschrieben.



Hold the Flag: Genialer Spielmodus, der besonders im LAN Laune macht. Der Fahrer, der das gelbe Smiley erobert, kann punkten. Wer als Erster eine bestimmte Punktzahl erreicht, hat gewonnen.



Ganz schön schick: Per **Pause-Taste** frieren wir solche spektakulären Crashs und Kampfszenen ein, um sie aus allen Winkeln zu bestaunen. Zusätzlich gibt es natürlich auch eine Replay-Funktion.



Pausenfüller: In diesem **Minispielchen** stellen wir neue Weitsprungrekorde auf.



Do it yourself: Neue Kurse basteln wir aus vorgegebenen Elementen im **Streckeneditor**.

Rollende Plastikbomber

Wir starten mit einem popeligen Polizeiauto. Während wir die (mit drei Missionssträngen recht kurze) Karriere durchspielen, schalten wir nach und nach elf weitere Autos frei. Die kaufen wir mit Respektpunkten, die wir auch in eine Vielzahl optischer und technischer Tuningteile investieren können. Vom Offroad-Fahrwerk über abstruse 20-Zoll-Felgen bis hin zu rasiermesserscharfen Heck- und Frontflügeln reicht hier die Auswahl. Wirklich sinnvoll ist der optische Schnickschnack aber nicht, denn er wirkt sich kaum aufs Fahrverhalten aus. Höheren Nutzwert versprechen das Motortuning und die Zusatzpanzerung, mit denen wir unsere Schätzchen schneller und haltbarer machen und somit unsere Chancen in den martialischen Wettbewerben verbessern.

Auf das Werkzeug kommt es an

Nach einigen Stunden Spiel- und Verschrottunsspaß stehen alle zwölf Benzinschleudern in unserer Garage und wir können in Einzelrennen die Wahl unseres fahrbaren Untersatzes auf die Rennligen abstimmen. Die Autos sind zwar allesamt Phantasieprodukte, unterscheiden sich aber nicht nur im Aussehen deutlich, sondern fahren sich auch schön vielfältig. Der Pseudo-Hummer etwa ist – besonders im Serienzustand – eine lahme Krücke, hält aber deutlich mehr Schaden aus als der Möchtegern-Golf. Folgerichtig eignen sich die schwereren Karren vor allem für die Spielmodi, in denen wir unsere Gegner mit Rammstößen, Raketen und dem Maschinengewehr schrotten müssen. Für den Stunt-Modus empfehlen sich eher kleine, wendige Flitzer, mit denen wir in schneller Folge mehrere Kunststücke (Sprünge, Schrauben, Dreher) hintereinander fahren und so unseren Bonusmultiplikator in ungeahnte Höhen schrauben können.

Die Rennligen sind abwechslungsreich, die Fahrphysik fühlt sich gut an, und die Autos sehen tatsächlich wie Autos und nicht wie ein Objekt aus einem Computerspiel aus. Die eigentliche Stärke von **Crashday** aber ist natürlich das Schadensmodell. Selbst bei leichten Remplern oder bei einer Landung nach einem Sprung zerlegen sich unsere Scheiben in tausend Splitter, die spektakulär durch die Luft fliegen. Härtere Schläge lassen Stoßstangen, Motorhauben oder Tuningteile abplatzen, und die Explosionen nach einem Raketeneinschlag gehören zu den schönsten der Spielegeschichte.

Bullet-Time für Autos

Crashdays Faszination mit der eigenen Schadensphysik geht so weit, dass das Blech aller Autos in



Ein **Rennen**: Wir rasen über Rundstrecken oder nehmen an Sprintrennen von A nach B teil. Abkürzen unerwünscht, denn nur wer alle Checkpunkte passiert, kann am Ende siegreich sein.



Pass the Bomb: sechs Fahrer, eine Zeitbombe. Wer die Bombe hat, bekommt Punkte, sollte sie aber kurz vor der Explosion durch Berührung dezent einem der Konkurrenten unterschieben.



Bombrun: Jedes Auto hat eine Bombe auf dem Dach. Die explodiert, sobald eine bestimmte Geschwindigkeit unterschritten wird. Bei jedem Checkpunkt wird Mindesttempo erhöht.



Einer geht noch: Stunts, die wir hintereinander ausführen, bevor der **Countdown** abläuft, zählen als Combo und bringen Extrapunkte.

mehreren Schadensstufen dargestellt werden kann. Sprich: Nach einem Crash ist unser Wagen verbeult, nach dem zweiten verbeulter und nach dem dritten sieht man hässliche Stellen, von denen der Lack abgeplatzt ist. Die Ergebnisse unserer Zerstörungswut dürfen wir uns übrigens mitten im Rennen in aller Ruhe und beliebig lange zu Gemüte führen. Das Spiel hat eine eingebaute Pause-Funktion, mit der wir die Action jederzeit per Tastendruck einfrieren und uns aus allen möglichen und unmöglichen Außenperspektiven anschauen können.

Idealbesetzung im LAN

Das Pausieren funktioniert im Mehrspielermodus natürlich nicht. Das ist aber völlig wurscht, denn gerade in LAN-Rennen zeigt **Crashday** seine ganze Klasse. Wir können nämlich alle Rennmodi aus dem Einzelspielermodus auch gegen echte Fahrer im Netzwerk oder Internet bestreiten, und gerade die explosiveren Ligen eignen sich hervorragend zum automobilen Frustabbau mit Kollegen oder Freunden. Damit die Fairness nicht zu kurz kommt und alle Beteiligten mit ähnlichen Waffen kämpfen, dürfen wir hier die Fahrzeugauswahl auf bestimmte Wagenklassen beschränken. Allerdings sind einige Strecken auch im Mehrspielermodus solange gesperrt, bis wir sie uns in der Karriere verdient haben.

Wer sich mit vorgefertigten Kursen so gar nicht anfreunden kann, darf schließlich im mitgelieferten Editor die vorhandenen Kurse modifizieren oder bei Null anfangen und seine eigene Traumstrecke basteln.

Sascha Gliss

CRASHDAY: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie auf »echte« Autos verzichten können.

... wenn Sie insgeheim eine destruktive Ader besitzen.

... wenn Ihnen kaputte Automobile viel besser gefallen als unbeschädigte.

... wenn Sie ein Fan der Tony-Hawk-Spiele sind.

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie meinen, dass Autos mit Raketenwerfern und Mini-Guns Blödsinn sind.

... wenn Sie ein ultra-realistisches Rennspiel suchen.

... wenn Sie schon Destruction Derby nicht mochten.

... wenn Sie das Freispielen von Autos und Strecken einfach öde finden.



SASCHA GLISS

Experte für Actionspiele



Crash! Boom! Bang!

Tut mir leid, aber um den spektakulären Verschrottungsorgien in Crashday gerecht zu werden, muss ich auf die Comicsprache zurückgreifen. Selten habe ich in einem Rennspiel hübschere Autowracks und aufwändigere Explosionen und Unfälle gesehen. Splitterndes Glas, verformtes Blech (inklusive mehrerer Zerstörungsstufen) und abfallende Teile: So sollte ein optisches Schadensmodell aussehen, Kaboom!

Arbeitszeitvernichter

Unter der schönen Hülle hat Crashday einiges zu bieten. Die KI agiert ausgeglichen und ist ein guter Ersatz für echte Gegner. Trotzdem rockt das Spiel erst so richtig, wenn ich den Kollegen im LAN eine Rakete ins Heck jagen kann. Für schnelle Netzwerk-Schlachten ist Crashday derzeit mein Favorit.

Meine Wertung **83**

FLORIAN STANGL

Experte für Sportspiele



Waschechte Fetzengaudi

Ich mag's, wenn es in Rennspielen ordentlich kracht und die Einzelteile durch die Luft fliegen. Crashday ist eher Actionspiel als gepflegte Raserei und somit eine eindrucksvolle willkommene Abwechslung zu DTM & Co. Für mich persönlich hat die Grafikwertung eher eine 9 verdient als eine 8 – das Auge fährt mit, und bei Crashday mit Genuss. Moon Byte, macht weiter so!

Meine Wertung **83**

SIMON FISTRICH

Experte für Actionspiele



Spielt sich wie ein Shooter

Ich geb's offen zu: In Rennspielen fahre ich viel zu oft hinterm führenden Feld. Anders bei Crashday. Hier kommt's nämlich weniger aufs technische Fahrkönnen an. Sondern auf einen geübten Zeigefinger. Ganz wie in Quake 4. Wenn meine gut gezielte Rakete den Vordermann von der Strecke fetzt, bin ich voll in meinem Element. Rennspiel hin oder her. Los, Sascha, mach den Server wieder auf!

Meine Wertung **84**

MIKKL GALUSCHKA

Experte für Sportspiele



Have A Nice Day!

Hut ab! Nachdem ich Synetics World Racing 2 eher schwach fand, profiliert sich Moonbyte mit Crashday auf Anhieb als bester deutscher Rennspielentwickler. Meinen Geschmack haben sie jedenfalls genau getroffen: Geschickt besetzen sie die riesige Lücke zwischen klassischem Rennspiel und purem Auto-Deathmatch.

Die richtig großen Momente fehlen Crashday zwar, aber der Spielwitz liegt in den abwechslungsreichen Modi auf einem konstant hohen Niveau. Auch wenn die Grafik etwas hölzern aussieht und die Steuerung (die Sprünge!) nicht immer perfekt geriet, so wirkt das Ding für ein deutsches Erstlingswerk doch rundum professionell.

Meine Wertung **80**

CRASHDAY



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Internet (8 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (20 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Action-Rennspiel
Entwickler/Publisher	Moon Byte/Atari
Webseite	www.atari.com/crashday
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	7
Multiplayer	8

PRO

- geniales Schadensmodell
- nachvollziehbare Fahrphysik
- abwechslungsreiche Spielmodi
- KI-Fahrer ausreichend schlau

KONTRA

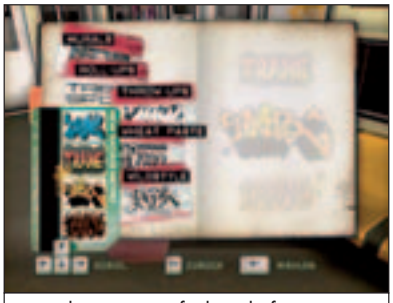
- Spielwelt wirkt etwas steril
- Karriere zu kurz

SASCHA GLISS	83
MIKKL GALUSCHKA	80
FLORIAN STANGL	84
SIMON FISTRICH	84

Durchschnitts-Wertung der Tester: **83**



Graffitis an schlecht zugänglichen Stellen bringen zusätzliche Reputation.



Für gelöste Bonusaufgaben dürfen wir neue Entwürfe in unser **Black Book** aufnehmen.



Das Gesetz der Straße: Wo gesprüht wird, kommt es in Getting Up zu Gewalttätigkeiten. Feindliche **Crews** bewachen ihre Tags und finden es gar nicht cool, wenn wir ihre Throw-Ups crossen.

MARC ECKO'S GETTING UP

Wände bomben, Babes klar machen und andere Crews abziehen: Das ist er, der Lebenstraum eines Writers.

Wer mit der Subkultur der Graffiti-Sprayer (»Writer«) nichts am Hut hat, sollte **Getting Up** mit einem Hip-Hop-Wörterbuch auf dem Schoß spielen. Die deutsche Synchronisation ist sicherlich stilecht, verwirrt den Nicht-Eingeweihten aber mit genau dem typischen deutsch-amerikanischen Kauderwelsch, das für hiesige Teenager zum Rapper-Image zu gehören scheint.

Fight the Power!

Die Story ist ebenso belanglos wie an den Haaren herbei gezogen: Der unbekannte Sprayer Trane zieht auf der Suche nach »Rep« (Reputation) durch seine Heimatstadt New Radius, schmiert alle möglichen und unmöglichen Stellen mit seinen »Tags« voll und verprügelt feindliche Sprüher. Das alles soll irgendetwas mit dem Kampf gegen Unterdrückung zu tun haben, denn die Stadt wird von einem gar spießigen Bürgermeister regiert, der seine U-Bahnzüge und Gebäude lieber blitzsauber statt vollgekritzelt und -gesprüht sieht.

Sprühen unter Zeitdruck

Das Spielerlebnis gleicht einer Mischung aus **GTA San Andreas** und **Tony Hawk's Pro Skater**. Wir rennen frei durch die Stadt, die allerdings nicht annähernd so groß ist, wie es uns das Spiel weismachen will. Auf vielen Straßen laufen wir nämlich in unsichtbare Barrieren.

An zahllosen Stellen finden wir Wände und Objekte, die wir »bomben« (vollschmieren) können, und wenn wir das innerhalb des Zeitlimits und ohne Farbkleckerei schaffen, verbessert sich unsere Reputation. Dabei müssen wir bei größeren Kunstwerken mit dem Analogstick den vorgegebenen Konturen folgen. Damit das nicht zu langweilig wird, sitzen uns feindliche Sprayer im Nacken, die wir rücksichtslos verprügeln und ihnen dann ihre Farben und Entwurfsbücher klauen können.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Mehr Schein als Sein

Spiele, in denen sich mein Alter Ego wie ein Asi benimmt und anhört, sind mir ein Graus. Getting Up ist so ein Fall, denn es glorifiziert asoziales Verhalten, und damit meine ich nicht das Sprühen. Trotz des ach so künstlerischen Anspruchs des Spiels: Am Boden liegenden Gegnern in die Weichteile zu treten und sie zu beklauen, hat für mich nichts mit Kunst zu tun.

Davon abgesehen bietet das Spiel zu wenig Abwechslung und entpuppt sich rasch als Langweiler: Sprühen, Prügeln, Klettern, viel mehr ist in Getting Up nicht zu tun.

Meine Wertung **56**

FLORIAN STANGL



Experte für Actionspiele

Technisch mäßiger und unmoralischer Müll

Dieses Spiel ist schlimmer als blutrünstige Ego-Shooter. Es stellt Arschloch-mäßiges Verhalten als cool dar. Sorry, Leute, nicht mit mir! Bei sowas werd ich grantig.

Da der spielerische Gehalt und die technische Umsetzung nur Mittelmaß sind, lohnt sich der Kauf selbst für tolerante Spieler nicht. Wer klettern und kloppen will, wartet besser aufs neue Tomb Raider.

Meine Wertung **25**

MARC ECKO'S GETTING UP



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (50 Seiten)
Sound 5.1-Surround

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	The Collective/Atari
Webseite	www.atari.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 800x600	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- originelle Spielidee
- authentische Inszenierung

KONTRA
- polarisierendes Szenario
- auf Dauer wenig Abwechslung
- kein freies Speichern
- Steuerung in Kämpfen ungenau

SASCHA GLISS	56
FLORIAN STANGL	25

Durchschnitts-Wertung der Tester **41**



Versteckspiel: Was diese beiden **Soldaten** genau anstellen, können wir Ihnen leider auch nicht sagen. Hier versagte mal wieder die KI.



Offene Plätze werden oft von Scharfschützen bewacht. Solche **Außenareale** bringen die Engine bei vollen Details an ihre Grenzen.

RAINBOW SIX **LOCKDOWN**

Für Frieden, Freiheit und Gerechtgkeit, aber sicher nicht für mehr Spielspaß: Rainbow Six Lockdown ist ein halbherzig auf Taktik getrimmter Anti-Terror-Shooter mit grottenschlechter KI.



Skandal! Da hat doch schon wieder eine bitterböse Terroristenclique den ultimativen Killervirus in ihre schmierigen Hände bekommen. Bevor es mit der freien Welt endgültig den Bach heruntergeht, werden die Anti-Terror-Checker von Rainbow Six auf den Plan gerufen. Nur sie haben nämlich eine Chance, die Terroristen zu verfolgen und zu stellen, bevor die ihre Drohungen wahr machen können, und ... so weiter und so weiter.

Zum Gähnen

Den Kredit, den **Lockdown** mit abgegriffener Story und stereotypen Gegnern verspielt, wird der jüngste Teil der **Rainbow Six**-Saga aber ganz sicher auf spielerischer und technischer Seite wieder hereinholen. Richtig? Falsch! Die Kampagne besteht aus ziemlich lieblos aneinander geklatschten Einzelmissionen, in denen wir stets einem eng vorgegebenen Pfad folgen und alles niedermähen, was sich uns in den Weg stellt. Unsere taktische Freiheit ist dabei gleich Null. Alternative Routen sind praktisch nicht vorhanden, und auch auf das Dreimann-Team, das uns stets begleitet, können gestanden Actionspieler locker verzichten. Unsere Mitstreiter benehmen sich nämlich einerseits oft ähnlich dumm wie die Gegner, und andererseits gibt es keine speziellen Aufgaben (Tür aufbrechen, Laptops anzapfen), die wir nicht selbst erledigen könnten. Theoretisch ist es also möglich, das eigene Team zu Beginn einer Mission um die Ecke zu bringen und dann den Auftrag im Alleingang abzuschließen.

Forrest Gump: ein Terrorist?

Wirklich hanebüchen wird die Terroristenjagd, sobald wir unseren ersten Feindkontakt haben. Die Gefechte folgen stets zwei unterschiedlichen Mustern. Variante eins: Wir betreten einen neuen Raum, in dem eine Gruppe von Bösewichtern auf uns wartet. Variante zwei: An bestimmten Stellen – etwa hinter Ecken – stehen Gegner herum und laufen geskriptet



Blinde Nuss: Dieser arabische Herr bemerkt uns einfach nicht. Sogar Sekunden nach dieser Aufnahme ignoriert er uns immer noch.



Lean on me: Wenn die KI funktioniert, stellen sich unsere **Kameraden** auch mal geschickt an. Das kommt allerdings selten vor.



Absoluter Durchblick: Dank **Bewegungssensor** können wir Gegner auch durch Wände hindurch erspähen. Links: ein Teamkamerad.



Unsere drei Teamkollegen bei der **Erstürmung** eines Raums. Wirklich wichtig ist diese Spezialfähigkeit im Spiel allerdings nicht.

auf uns los, sobald wir einen bestimmten Punkt passieren. In beiden Fällen entwickeln sich die Kämpfe oft unfreiwillig komisch, da sowohl unsere Mannen als auch die Aggressoren eine künstliche Intelligenz nutzen, die diese Bezeichnung nicht verdient. In unserem Test konnten wir uns mehrfach direkt hinter einen Terroristen stellen, ohne dass dieser uns bemerkt hätte. Schlimmer noch: Selbst wenn der sich dann umdrehte und uns direkt ins Gesicht schaute, dauerte es oft lächerlich lange, bis der Schurke daran dachte, das Feuer zu eröffnen.

Andererseits schießen weit entfernt stehende Gegner oft mit tödlicher Präzision, bevor wir sie überhaupt wahrnehmen. Gleiches gilt übrigens auch für unsere Teamkameraden: Wenn es gut läuft, schalten die mit einigen genauen Schüssen sämtliche Feinde in Sichtweite aus. Dann wieder sind sie schlicht zu blöd, einen Gegner, der gut sichtbar hinter einem Auto steht, durch die Seitenscheiben des Wagens hindurch zu erschießen.

Lieber im Alleingang

Die unausgegorene KI und das linear-dröge Leveldesign machen viele der Spezialfähigkeiten schlicht überflüssig. So können wir natürlich unser Team wie in **SWAT 4** einen Raum mit Blendgranaten stürmen lassen. Da aber die Gegner in einem Zimmer oft nicht reagieren, wenn wir die Tür einfach öffnen, brauchen wir die Dienste unserer Mitstreiter nicht. Stattdessen stürmen wir oft einfach aus allen Rohren feuernd durch die schlauchförmigen Level.

Kein Wunder also, dass uns die Entwickler die taktische Planung der Vorgänger vorenthalten: Sie wäre in **Lockdown** überflüssig. Stattdessen dürfen wir uns aber wenigstens bei der Teamausrüstung austoben und uns aussuchen, mit welchen Vernichtungswerkzeugen wir losziehen wollen. Wirklich sinnvoll sind hier aber auch nur wenige Optionen, wie das russische Scharfschützengewehr mit eingebautem Schalldämpfer. Die Gegner reagieren nämlich auf einen Schussknall, bekommen aber oft nicht mit, wenn ihre Freunde direkt neben ihnen von einer Kugel getroffen werden.

Sascha Gliss



Ganz heiße Angelegenheit: Mit den **Phosphorgranaten** lassen sich kleinere Räume in kurzer Zeit einnehmen und sichern.

SASCHA GLISS

Experte für Actionspiele



Das Ende einer Erfolgsserie

So ruiniert man sich einen großen Namen. Das sechste Rainbow Six entfernt sich viel zu weit von den Wurzeln der Serie und wird im Shooter-Einheitsbrei zu Recht untergehen. Dumme Gegner, Leveldesign von der Stange und eine ruckelige Engine lassen sich eben auch mit dem Rainbow-Six-Label nicht übertünchen.

Bleibt eigentlich nur die Frage, warum ein Taktik-Shooter ohne Taktik eine gute Idee sein soll. Das ist in etwa so sinnvoll wie eine Flugsimulation ohne Flugzeuge oder ein Rennspiel ohne Rennen.

Meine Wertung **57**

RÜDIGER STEIDLE

Experte für Actionspiele

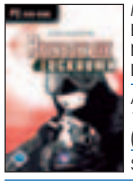


Regenbogen? Sechs, setzen!

Nun driftet die ehrwürdige Rainbow-Six-Serie endgültig ins Action-Lager ab. Taktik? Fehlanzeige. Das ist an sich kein Nachteil, das kürzlich getestete The Regiment funktioniert als schneller Shooter blendend. Lockdown nicht. Dazu gleichen sich die Einsätze zu sehr, gibt's zu wenig Drumrum. Immerhin: Die Schußwechsel sind spannend wie eh und je, solange die KI nicht dazwischen pfuscht.

Meine Wertung **60**

RAINBOW SIX LOCKDOWN



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (16 Spieler)
Internet (16 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (22 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Red Storm/Ubisoft
Webseite	www.rainbowsixgame.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	2 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte Geforce 7800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	6

PRO

- gradliniges Spielprinzip
- umfangreiches Waffenarsenal

KONTRA

- saudumme KI
- saudümmere KI
- extrem hardwarehungrig
- altbackenes Leveldesign

SASCHA GLISS	57	Durchschnitts-Wertung der Tester
RÜDIGER STEIDLE	60	**59**



Ring of Fire: Die Lenkraketen schalten sich automatisch auf die Gegner auf, wir müssen nur noch abdrücken. Die **Explosion** ist stark genug, um mehrere Konkurrenten aus der Bahn zu werfen.



Ordentlich: Beim Table Royal schubsen wir Muttis Porzellan über die **Tischkante**.



Goal-Getter: **Tischfußball** macht auch mit Spielzeugautos einen Heidenspaß.

MAD TRACKS

Drücken, ziehen, losfahren: Diese federgetriebenen Flitzer brauchen keinen Feinstaubfilter.

Erinnern Sie sich noch an die Darda-Autos? Diese Metallflitzer im Matchbox-Format kamen in den 70er-Jahren auf und waren mit einem so genannten Friktionsmotor ausgerüstet. Der wurde durch Drücken und Zurückziehen der Miniautos wie ein Uhrwerk aufgezogen und brachte die kleinen Renner auf ungeahnte Geschwindigkeiten. Ganz ähnlich funktionieren auch die Autos in **Mad Tracks**, die wir allerdings nicht mehr selber aufziehen müssen. Am unteren Bildrand ist in allen Rennen die Spannung unseres Federaggregats eingeblendet. Je länger wir am Stück Gas geben, desto schlapper wird die Feder, und irgendwann bleibt unser Wagen stehen. Das verhindern wir ganz einfach, indem wir für kurze Zeit vom Gas gehen: Sofort lädt sich die Feder auf, und wir können das Rennen wieder aufnehmen.

Hockenheimringchen

Die Veranstaltungen finden – ganz ähnlich wie im Klassiker **Micro Machines** – stilecht im Kinderzimmer, auf dem Küchentisch oder auf der Minigolf-Anlage statt. Wir treten zu regulären Rennen an oder kloppen uns mit unseren Gegnern in ziemlich abgefahrenen Sonderprüfungen um den Siegeslorbeer. So gewinnt etwa beim »Table Royal« der Fahrer, der die meisten Gläser, Flaschen und Streichholzschachteln vom Esstisch schubst. Im Auto-Tischfußball-Modus treten Zweimann-Teams gegeneinander an und müssen einen Ball durch Stoßstangen-Kontakt möglichst oft ins gegnerische Tor bugsieren.

Aggressive Giftzwerge

Für noch mehr Abwechslung sorgen die zahlreichen Upgrades und Waffensysteme, mit denen wir unseren Gegnern das Rennfahrer-Leben zur Hölle machen. Diese Goodys liegen als Geschenkpakete überall auf den Strecken herum. Durch simple Berührung können wir sie unserem Arsenal einverleiben und dann der Konkurrenz einheizen. Die Auswahl reicht von Lenkraketen über Ölsprüher bis hin zu Nebelscheinwerfern, mit denen wir unsere Gegner vorübergehend blenden.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Witziger Micro-Machines-Klon

Mad Tracks ist das typische, nette, kleine Spiel für zwischendurch. Der Einstieg geht schnell, die Action ist rasant, die Fahrphysik unkompliziert. Die abwechslungsreichen Rennmodi machen Laune, allerdings ist die Einzelspielerkampagne zu schnell vorbei.

Zum Glück gibt es ja noch den Netzwerk- und Splitscreen-Modus, und hier läuft Mad Tracks zur Höchstform auf. Den Kollegen Steidle im Deathmatch von der Tischkante zu schubsen macht mir einfach mehr Spaß, als mich mit seelenlosen Computerfahrern zu messen.

Meine Wertung **71**

RÜDIGER STEIDLE



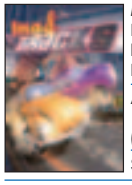
Experte für Actionspiele

Splitscreen-Spaß für Pistensäue

Glauben Sie dem Kollegen Gliss kein Wort: Wenn hier irgendwer der Tischkantenschubser ist, dann ich! Mad Tracks' Multiplayer-Modus ist prädestiniert für die nächste LAN-Party, wenn ich mich zwischen Counter-Strike und C&C Generäle eine halbe Stunde abkühlen will. Solo sind die schwachen Computergegner alle an einem Abend geschlagen. Sascha ist wenigstens etwas schneller ...

Meine Wertung **70**

MAD TRACKS



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (20 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Action-Rennspiel
Entwickler/Publisher	Load Inc./Frogster
Webseite	www.madtracks.de
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
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	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO
- abwechslungsreiche Spielmodi
- witzige Waffen
- Mehrspielerrennen an einem PC
- geringer Hardwarehunger

KONTRA
- langweilige Sounds
- in ca. fünf Stunden durchgespielt

SASCHA GLISS	71
RÜDIGER STEIDLE	70

Durchschnitts-Wertung der Tester **71**



SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Was passiert eigentlich an den Nebenkriegsschauplätzen, während sich Frodo mit dem Ring zum Schicksalsberg durchschlägt? Viel. Sehr viel sogar. So viel, dass sich EA diesen Ereignissen im zweiten Teil des Strategiespektakels widmet.







Inzwischen weiß wohl jeder, wie das epische Fantasy-Spektakel **Der Herr der Ringe** ausgeht: Frodo versenkt den Ring in der Lava, Aragorn ist neuer König, Saurons Schreckensherrschaft ist ein für allemal beendet. Doch was passiert denn in Mittelerde abseits des Hauptgeschehens? Dieser Frage widmet sich Electronic Arts im Strategiespiel **Schlacht um Mittelerde 2**, in dem es nicht weniger spektakulär zugeht als im Vorgänger. Denn auch im so genannten Krieg im Norden liefern sich gute und böse Mächte erbitterte Kämpfe, vollbringen Recken Heldentaten, tummeln sich Elben, Zwerge, Trolle und Orks auf dem Schlachtfeld. Und Ihnen werden der Spaß und die Herausforderung zuteil, als Feldherr die Geschicke Ihrer Armee zu lenken.

Neben Skirmish-Duellen, Multiplayer-Partien und zwei Kampagnen gibt's den rundenbasierten »Ringkrieg«-Modus, in dem Sie ganz Mittelerde erobern können. Da der Online-Mehrspieler-Modus zum Testzeitpunkt noch nicht funktionierte, folgt ein entsprechender Nachtest in unserer nächsten Ausgabe.



Starke Einheiten wie dieser **Gebirgsriese** lassen sich nur mit geeinten Kräften ausschalten. Hier greifen wir das Ungetüm mit Elben und Zwergen an.

MITTELERDE AM PC

Derzeit ist nur ein Titel in der Entwicklung: das Online-Rollenspiel Lord of the Rings Online. Es soll laut Entwickler Turbine Entertainment irgendwann 2006 erscheinen. Wenn sich Schlacht um Mittelerde 2 gut verkauft, erwarten wir allerdings eine weitere Fortsetzung – EA hat schließlich die Lizenz.

ERKLÄRUNG DER STEUERUNG ANHAND EINER MOMENTAUFNAHME DER BÖSEN KAMPAGNE



Nieder mit dem Auenland!

Für jede Fraktion gibt es eine abwechslungsreiche Kampagne, in deren Verlauf Sie mit den unterschiedlichen Helden und Völkern der guten beziehungsweise bösen Seite in die Schlacht ziehen. Pro Kampagne stehen acht Missionen auf dem Programm, für die wir jeweils zwischen 30 und 60 Minuten gebraucht haben. Insgesamt empfanden wir die »böse« Kampagne als etwas schwieriger. Die Missionen stellen Sie vor unterschiedlichste Herausforderungen: eine belagerte Festung verteidigen, eine verteidigte Burg einnehmen, eine Seeblockade mit der eigenen Flotte zerschlagen oder ganz klassisch eine feindliche Basis zerstören. Bekennende Hasser von Elben und Hobbits werden sich freuen, dass sie im Namens Saurons unter anderem das Auenland und Lothlorien verwüsten dürfen. Auf der guten Seite vertreiben Sie einen Drachen aus dem Blaugebirge und stürmen Saurons Außenposten Dol Guldur.

Es kommt immer anders ...

In fast jeder Mission errichten Sie zuerst eine Basis aus einer überschaubaren Zahl von Gebäuden. Das geht in der Regel so schnell,



Armeen bauen und Gebiete erobern: Der **»Ringkrieg«-Modus** erinnert an das Brettspiel Risiko. Ganz nett, aber es fehlt taktischer Tiefgang.



In der bösen Kampagne überrennen wir das **Auenland.** Hier erfüllen wir gerade das Bonusziel »Zerstören Sie Beutelsend« (Frodos Heim).



Mit unseren **Elbenschiffen** (rechts) zerschlagen wir die Flotte der Korsaren vom Umbar und damit die Hafenblockade der Grauen Anfurten.



Im **Planungsmodus** geben wir mehrere Befehle, die anschließend ausgeführt werden. Damit kompensieren Sie Defizite bei der Wegfindung.

dass Sie sich im weiteren Verlauf auf den Aufbau der Armee, die eigentlichen Kämpfe und damit das Erfüllen der vorgegebenen Ziele konzentrieren können. Viele Missionen verlaufen aufgrund geskripteter Ereignisse anders, als Sie es erwarten würden. Außerdem machen dadurch auch die eigentlich schon ausgelutschten Aufgaben wie die Verteidigung einer Festung Spaß. Wenn ein feindlicher Stoßtrupp über Seitentunnel in die Zwergenburg eindringt, während wir voll mit der Abwehr der anrückenden Streitmacht beschäftigt sind, geht der Puls unweigerlich nach oben. Unfair sind solche Ereignisse aber nie. Grundsätzlich sollten Sie immer eine gewisse Reserve bereitstehen haben, um auf ebensolche unvorhergesehenen Ereignisse reagieren zu können.

Gut ausbalanciert

Die grundsätzlichen Truppentypen wie Nah- und Fernkämpfer oder berittene Einheiten gleichen sich bei allen sechs Fraktionen. Traditionell wertet das Programm das Kräftemessen der Truppen nach dem bewährten Stein-Schere-Papier-Prinzip aus. So zerlegen Reiter problemlos einen Haufen Bogenschützen, gehen aber an Lanzenträgern jämmerlich zugrunde. Generell empfehlen wir eine gut gemischte Armee; je nach Missionstyp und Spielweise

TECHNIK-CHECK



Mittelerde 2 in 800x600x32 Bildpunkten mit **niedrigen** Details.



Mittelerde 2 in 1.280x960x32 Bildpunkten mit **hohen** Details.

RAM	128	256	384	512	768	1.024

MHz CPU	unter 1.800	1.800 bis 2.000	2.400 bis 2.800	2.800 bis 3.200	über 3.200
Nvidia Riva TNT Nvidia Riva TNT 2 Voodoo 3 Voodoo 4 Ati Rage 128 Geforce 1 Geforce 2 MX Geforce 4 MX Radeon 7000 Radeon 7500	technisch nicht möglich				
Radeon 9000 Geforce 3/4, Geforce 5200-5700 Radeon 8500 Radeon 9500 Radeon 9200-9600 Radeon X300/X600	800x600x32 min. Details		800x600x32 min. Details		
			800x600x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	
Geforce 5800/5900 Geforce 6200 Geforce 6600 Radeon 9700 Radeon 9800 Radeon X700	800x600x32 min. Details	800x600x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 max. Details
Geforce 6800 Geforce 7800 Radeon X800 Radeon X850	800x600x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.280x960x32 mittlere Details	1.280x960x32 max. Details	1.280x960x32 max. Details 4x AA/6x AF

- Ladezeiten sind selbst mit 1,0 GByte RAM relativ lang. Mit weniger RAM wird's unerträglich.
- Die dynamischen Schatten sind gut gemeint, sehen aber auf allen Testrechnern hässlich aus, besonders nah herangezoomt. Die wabernden Pixelflächen können Sie getrost abschalten.
- AA und AF müssen Sie über Ihren Treiber einstellen. Im Spiel gibt es dafür keine Option.
- Nicht erschrecken: Wenn sich viele Einheiten und Effekte auf dem Bildschirm tummeln, drosselt das Spiel automatisch die Geschwindigkeit.
- Am meisten Leistung bringt es, wenn Sie in den erweiterten Optionen das Shader Detail auf »Niedrig« stellen und die Auflösung reduzieren.



Mit wenigen Mausklicks basteln Sie individuelle Recken. Dieser **Heldenbaukasten** gehört zu den schönsten und sinnvollsten Neuerungen.

kann die optimale Zusammenstellung aber variieren. Dass Fernkämpfer bei einer Burgverteidigung sinnvoller sind als Schwertträger, sollte eigentlich jedem Strategiespieler klar sein.

Genauso wichtig wie die Zusammenstellung des Heeres ist das rechtzeitige Upgraden der Armee, beispielsweise mit besserer Rüstung, Flammenpfeilen und Bannerträgern. Diese erforschbaren Boni steigern die Effektivität der Truppen so sehr, dass beispielsweise ein voll ausgerüsteter Trupp Bogenschützen mehr Schaden anrichtet als zwei normale.

Von wegen Burgfrieden

Im Unterschied zum Vorgänger errichten Sie Gebäude nicht mehr auf vorgegebenen Punkten, Sie dürfen überall bauen. Einige Völker wie Zwerge können mächtige Festungen hochziehen und mit starken Verteidigungsanlagen ausrüsten. Dem stehen Belagerungswaffen gegenüber, mit denen sich solche scheinbar sicheren Trutzburgen knacken lassen.

Falls Sie mit regulären Mitteln doch nicht weiterkommen, helfen unter Umständen die aus dem ersten Teil bekannten Feldherren-Fähigkeiten. Das sind mächtige, teils rassenabhängige Zauber, die Schlachten umkippen können. In erfolgreichen Kämpfen sammeln Sie Punkte, die Sie in immer stärkere Feldherren-Fähigkeiten investieren. Ehe Sie aber beispielsweise mächtige Verbündete wie einen Balrog oder Riesenadler herbeirufen können, müssen Sie schon sehr viele Punkte sammeln.

Aber auch auf den ersten Blick schwache Fähigkeiten wie der gleich zu Beginn verfügbare Heilzauber können bei geschicktem Einsatz große Vorteile bringen.

Vielseitige Helden

Da Sie die beiden Kampagnen recht schnell durchgespielt haben, werden Sie viel Zeit in Skirmish-Duellen und im Multiplayer-Modus verbringen. Dafür können Sie sich unter dem entsprechenden Punkt im Hauptmenü eigene Helden basteln. Am wichtigsten sind dabei die Spezialfähigkeiten: Sie wählen aus dem reichhaltigen Angebot fünf aus. Einige davon, etwa Feuerball oder Pfeilhagel, können Sie in mehreren Stufen erwerben. Welche das bei Ihrem Helden sind, bestimmen Sie in diesem Schritt ebenfalls.

Aus der Vielzahl der Fähigkeiten ergeben sich zahlreiche Heldenprofile – und daraus natürlich auch etliche Spielstile. So sind offensiv ausgerichtete Bogenschützen genauso möglich wie Zauberer, die hauptsächlich ihre Mitstreiter stärken und Feinde schwächen. Mitunter mussten wir aber auch feststellen, dass die von uns ausgewählten Fähigkeiten nicht so Recht mit der gespielten Rasse harmonieren. Wir haben unsere Recken in Skirmish-Partien sogar dem cleveren KI-Gegner zugewiesen, um uns ein paar Tricks beim Heldeneinsatz abzuschauen. Insgesamt ist die Erschaffung eigener Helden eine sehr interessante Funktion und motiviert immer wieder neu.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Experte für Strategiespiele

Erwartungen erfüllt

Schlacht um Mittelerde 2 bietet alles, was ich mir von einem Strategiespiel wünsche: spannende Kampagnen, abwechslungsreiche Missionen, vielfältige Helden, Völker, Truppentypen und Spezialfähigkeiten. Außerdem mag ich es, wenn mir ein Spiel nicht bestimmte Taktiken aufzwingt, sondern vielfältige Vorgehensweisen unterstützt – und das ist hier der Fall.

Wo geht's lang?

Wie im Vorgänger stört gelegentlich die suboptimale Wegfindung meiner Truppen. Hier hilft der Planungsmodus, mit dem ich meine Truppenbewegung samt Formationen festlegen kann. Apropos Formationen: Die sehen zwar vor dem Gefecht super aus, im Durcheinander auf dem Schlachtfeld ist von der ursprünglichen Ordnung aber kaum noch etwas zu sehen.

Meine Wertung **91**

MARTIN DEPPE



Experte für Strategiespiele

Auch Drumrum genial

Bei Pizza mag ich den Rand am liebsten. Bei Schlacht um Mittelerde auch: Der zweite Teil inszeniert das Randgeschehen der Bücher und Filme noch packender als Teil 1. Weil's immer was zu tun und unerwartete Wendungen gibt, selbst kleinere Gefechte klasse anzuschauen sind. Besonders klasse: Mit Echtzeit-Kampagnen UND rundenbasiertem Ringkrieg bekomme ich das Beste beider Strategiewelten!

Meine Wertung **92**

DAVID BERGMANN



Experte für Strategiespiele

Multiplayer juchee

Die Einzelspielerkampagne habe ich links liegen gelassen und mich auf den spannenden Mehrspielermodus gestürzt. Was mir zum vollkommenen Glück noch fehlt, ist eine brauchbare Wegfindung meiner Truppen. Die irren herum wie verwirrte Raver auf der Love-Parade.

Aber wenn ich dann mit meinen Goblins den ach so edlen Elben die Hintern versohle, ist das schnell verziehen.

Meine Wertung **88**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Strategiespiele

Lob an die Leveldesigner

Für mich endet die Spitzenbegegnung Schlacht um Mittelerde 2 gegen Empire at War unentschieden. Der Herr der Ringe trumpft mit grandios erzählten Kampagnen und epischen Feldschlachten auf, die abwechslungsreicher kaum sein können. Dafür hat mich der Alibi-Strategiemodus auf ganzer Linie enttäuscht.

Genau dort spielt Star Wars seine Asse aus: Die vielen Systeme, Bauoptionen und Einheiten sorgen für einen freien Feldzugverlauf und deutlich längere Spielzeit. Letztendlich gibt das Szenario den Ausschlag: Wer mit Nebulon-Fregatten und Sternzerstörern mehr anfangen kann als mit Elben und Orks, ist mit Empire at War besser bedient.

Meine Wertung **88**

SCHLACHT UM MITTELERDE 2



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Internet (8 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (68 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	EA Pacific/Electronic Arts
Webseite	www.hdr-sum2.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	2. März 2006
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	10
Steuerung	8
Multiplayer	9

PRO

- hervorragende Atmosphäre
- passende Sound- und Musikkulisse
- Helden im Eigenbau
- vielseitige Feldherren-Fähigkeiten
- mehrere taktische Varianten möglich
- unterschiedliche Missionstypen
- sehr gut ausbalancierte Völker
- bekannte Truppentypen

KONTRA

- teils suboptimale Wegfindung
- recht kurze Kampagnen
- sehr lange Ladezeiten
- »Ringkrieg«-Modus taktisch zu simpel

GEORG VALTIN	91
RÜDIGER STEIDLE	88
MARTIN DEPPE	92
DAVID BERGMANN	88

Durchschnitts-Wertung der Tester **90**

SCHLACHT UM MITTELERDE 2 VS. EMPIRE AT WAR

Sie finden die Szenarios beider Spiele spannend und können sich nicht entscheiden? Wir haben verglichen, wo die Stärken und Schwächen beider Titel im Detail liegen, um Ihnen die Kaufentscheidung zu erleichtern.



Strategiemodus

- rundenbasierter Modus, jeder Zug hat drei Phasen
- nur vier Gebäude- und sechs Truppentypen pro Fraktion
- Schlachten selbst austragen oder von der KI berechnen lassen



Bis zu sechs Fraktionen kämpfen um die Vorherrschaft in Mittelerde, indem sie die einzelnen Gebiete erobern, bebauen und ihre Armeen mit neu gebauten Truppen verstärken. Taktischen Tiefgang wie in Rome bietet der Modus nicht – dazu gibt's zu wenig Gebäude- und Truppentypen. Die KI berechnet Schlachtausgänge zuverlässig, sodass Sie nicht jedes Scharmützel selbst bestreiten müssen.

- riesige Sternenkarte mit 42 Systemen
- fast jedes System hat zwei Schlachtfelder (Orbit und Planet)
- 38 Bauwerke; manuell geordert, automatisch platziert



Der Strategiemodus ist der Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Hier werden Produktionsanlagen, Raumstationen und Einheiten in Auftrag gegeben und Armeen verschoben. Überlegtes Vorgehen ist entscheidend, da alle Planeten über bestimmte Vor- und Nachteile verfügen. Wer etwa Mon Calamari kontrolliert, kann die gleichnamigen Sternenkreuzer an allen Stützpunkten deutlich billiger bauen.

Fazit

Heimvorteil für Empire at War: Die Star-Wars-Galaxis ist nicht nur deutlich umfangreicher als Mittelerde, sondern lässt Gelegenheitsgenerälen auch deutlich mehr Möglichkeiten bei Basisbau und Truppenausbildung. Der Ringkrieg-Modus ist also eher etwas für zwischendurch.

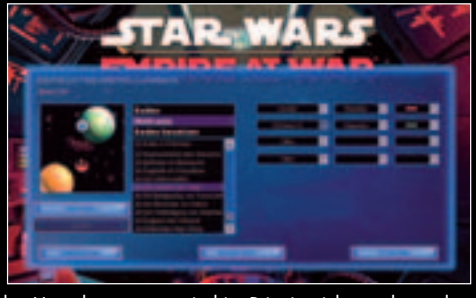
Kampagnen & Missionen

- 2 Kampagnen mit je 8 Missionen
- viele unterschiedliche Missionstypen
- begleitende Hintergrund-Story



Die Kampagnen sind etwas kurz (rund 15 Stunden Gesamtspielzeit), aber sehr gut durchgestylt und zwingen aufgrund der interessanten Hintergrundgeschichte förmlich zum Weiterspielen. Der Schwierigkeitsgrad steigt innerhalb der Kampagne langsam, aber stetig an. Die Missionen sind abwechslungsreich und bieten unterschiedlichste Aufgaben, etwa Belagerungs- und Seeschlachten.

- zwei Story-Kampagnen (Imperium, Rebellen), acht freie Feldzüge
- relativ freie Vorgehensweise auch in den Story-Kampagnen
- 24 Skirmish-Karten (Boden- und Weltraumgefechte)



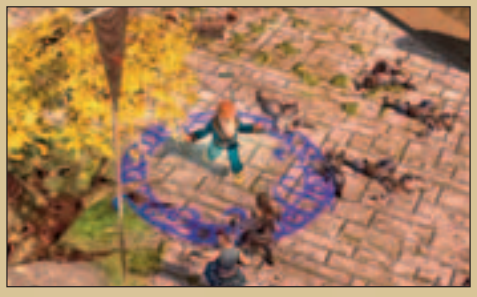
Die beiden Hauptkampagnen sind im Prinzip nichts anderes als Eroberungsfeldzüge wie in Rome – Total War, streuen allerdings jeweils eine Handvoll Story-Missionen ein, die sich wohltuend vom Vernichte-alle-Gegner-Einerlei abheben. Allerdings sind sie bei weitem nicht so spannend, durchdacht und abwechslungsreich wie die Solo-Einsätze bei Schlacht um Mittelerde 2.

Fazit

Schlacht um Mittelerde 2 trumpft mit genialen Szenarien und durchgestylten Missionen mit Skriptsequenzen auf. Die Story-Schlachten bei Empire at War spielen sich fast wie Skirmish-Gefechte, dafür ist die Kampagnen-Spielzeit mit etwa 50 Stunden rund dreimal so lang.

Lizenz-Umsetzung

- **kein direkter Bezug zum Film und den Hauptfiguren**
- **bekannte Truppentypen und Schauplätze**
- **sehr gut eingefangene Atmosphäre**



Da das Spiel das Geschehen abseits der Haupthandlung in den Mittelpunkt stellt, fehlt der Bezug zu den großen Filmschlachten wie Helms Klamm oder Minas Tirith. Allerdings kämpfen Sie auf beiden Seiten mit bekannten Truppentypen und teilweise an Filmschauplätzen wie dem Auenland und Lothlorien. Gewissenhaft umgesetzte Einheiten, Orte und Sounds garantieren eine sehr gute Atmosphäre.

- **fast 50 Original-Einheiten**
- **wichtige Ereignisse aus der Original-Trilogie (Leias Festnahme)**
- **passende Menüs, Musik, geniale Kino-Kamera**



Musikanlage aufdrehen, Raumschlacht starten, automatische Kamera aktivieren und Star-Wars-Atmosphäre genießen! In guten Momenten wirkt Empire at War wie interaktives Kino. Schade, dass es keine richtigen Render-Zwischensequenzen oder Film-Ausschnitte gibt, sondern die Story in kurzen Engine-Videos und Dialogen erzählt wird. Dafür glänzen die Film-Helden mit coolen Kommentaren.

Fazit

Schlacht um Mittelerde 2 spielt jenseits der bekannten Hauptstory. Das könnte die Leute stören, die nur die Filme kennen. Kinofans kommen bei Empire at War mehr auf ihre Kosten, da hier alle bekannten Gesichter auftauchen. Szenarien und Einheiten passen bei beiden super.

Helden

- **vielfältige Feldherren- und Heldenfähigkeiten**
- **bekannte Recken aus Filmen und Büchern**
- **individuelle Helden erstellbar**



Die Feldherren- und Helden-Fähigkeiten spielen eine entscheidende Rolle und beeinflussen den Schlachtausgang nachhaltig. In der Kampagne kämpfen Sie zumindest auf der guten Seite fast nur mit weniger bekannten Figuren – das war im Vorgänger schöner. Die Möglichkeit, mit eigenen Helden im Skirmish- und Multiplayer-Modus anzutreten, wertet das Spiel deutlich auf.

- **17 Helden aus Filmen und Büchern (Darth Vader, Kyle Katarn)**
- **Helden sind besonders starke Kämpfer mit zwei Sonderfähigkeiten**
- **in Kampagnen, Multiplayer- und Skirmish-Modus verfügbar**



Die Filmcharaktere spielen bei Empire at War eher eine Nebenrolle. In den Hauptkampagnen haben sie ein, zwei story-relevante Auftritte, in Skirmish-Matches agieren sie dagegen als besonders potente, aber bei Weitem nicht unschlagbare Krieger mit einige Spezialfähigkeiten. Nett: Treffen zwei Helden aufeinander, kommentieren sie die Kämpfe entsprechend (etwa Darth Vader und Obi Wan).

Fazit

Deutlich kampfstärkere Heroen, der Heldenbaukasten sowie die Feldherren-Fähigkeiten verschaffen Schlacht um Mittelerde 2 eindeutige Vorteile. Empire at War punktet eher bei der Atmosphäre, auch wenn die Ersatz-Synchronsprecher nicht die Qualität der Originale erreichen.

Fazit



Georg Valtin

»Auch wenn der direkte Bezug zur Haupthandlung fehlt, bieten die Kampagnen für Tolkien-Fans genug Bekanntes bei Schauplätzen, Einheiten und Recken. Die Helden- und Feldherren-Fähigkeiten verleihen Schlacht um Mittelerde 2 mehr taktischen Tiefgang. Umfangreicher fällt eindeutig Empire at War aus.

Sie sollten aber bedenken, dass Sie im Star-Wars-Universum zwar mehr Spielzeit haben, sich die Einsätze aber irgendwann kaum noch voneinander unterscheiden. Das gelingt Schlacht um Mittelerde 2 mit seinen durchgestylten Missionen besser. Dafür macht die Eroberung der Galaxis im Strategiemodus mehr Spaß als der taktisch zu simple Ringkrieg-Modus.«

Rüdiger Steidle

»Zugegeben: Bei den Missionen sticht Schlacht um Mittelerde 2 Empire at War aus. Nach rund der Hälfte der Imperium-Kampagne wurden mir die ewig wiederholten Skirmish-Scharmützel langweilig. Es gibt zu wenige Story-Einsätze, und die, die es gibt, erreichen nicht die Mittelerde-Qualität.

Die Star-Wars-Macher haben sich eben auf den Strategiemodus konzentriert – und der ist mir wichtiger. Außerdem gefällt mir Lucas' Weltraummärchen viel besser als Tolkiens Fantasy-Schmonzette, zumal Empire at War die Atmosphäre wunderbar einfängt. Deshalb ziehe ich lieber mit Darth als Gimli ins Gefecht – obwohl Mittelerde objektiv vieles besser macht.«



EMPIRE AT WAR



Führen Sie die Rebellion zum Sieg oder triumphieren Sie auf der Dunklen Seite der Macht. Es winken epische Raumschlachten, Bodenkämpfe und ein Strategiemodus à la Rome.





SAMMLEREDITION

Nette Geste von Publisher Activision: Wer rechtzeitig zuschlägt, bekommt ohne Aufpreis eine Sammlerausgabe inklusive schicker Hologramm-Verpackung und Extra-CD mit Bonuslevels, Bildschirmschoner und Desktop-Hintergründen. Zum Testzeitpunkt war die Collector's Edition noch verfügbar.

»Heute ist ein denkwürdiger Tag. Er hat das Ende von Kenobi gesehen und wird bald das Ende der Rebellion sehen.« Vor dem triumphierenden Darth Vader liegt die leere Kutte Obi Wans im Staub des Wüstenplaneten Tatooine. Moment, denkt sich da der George-Lucas-Jünger, spielt die Szene nicht auf dem Todesstern? Im Film schon. Doch in **Empire at War** dürfen Hobbygeneräle die Geschichte des Sternenkriegs umschreiben, die Rebellion niederwerfen oder das Imperium mit einem Schlag vernichten.

Tatooine – Total War

Im Mittelpunkt des Echtzeit-Strategiespiels steht eine Strategiekarte, auf der Sie ähnlich wie in **Rome – Total War** Ihr Reich verwalten, Produktionsanlagen aufbauen, Truppen rekrutieren und Armeen verschieben (siehe Extrakasten). Das Spiel-Universum umfasst 43 Planeten, die anfänglich in etwa zu gleichen Teilen dem Imperium und der Allianz angehören oder sich neutral halten. Die naheliegende Aufgabe: nach und nach die Kontrolle über alle Sektoren erlangen und die andere Seite von der Bildfläche fegen.

Insgesamt stehen zehn Feldzüge zur Auswahl. Die ersten beiden folgen grob den Ereignissen aus der originalen **Star Wars**-Filmtrilogie. Entweder Sie ziehen Seite an Seite mit Palpatine und Darth Vader in den Kampf, beaufsichtigen die Fertigstellung des Todessterns und vernichten schließlich mithilfe der Megawaffe die Rebellenallianz. Oder Sie schließen sich ebendieser an und treten die anderen in den Imperialistenhintern. In den beiden Hauptkampagnen ist der Weg zum Sieg in etwa vorgegeben. Um die Story voranzutreiben, müssen Sie spezielle Aufträge absolvieren und bestimmte Systeme in der richtigen Reihenfolge erobern.

In den anderen Kampagnen überlässt Entwickler Pteroglyph Ihnen die Wahl der Route und der Mittel, hier sind die Sondermissionen rein freiwilliger Natur. Im Prinzip unterscheiden sich die acht Frei-Feldzüge nur in Ausgangslage und Systemanzahl.

Flotte Flotte

Für welchen Spielmodus Sie sich auch entscheiden, die Grundlagen sind dieselben. Zunächst sollten Sie das Staatsvermögen steigern, indem Sie auf Ihren Planeten Minen zimmern. Danach folgen Kasernen und Fabriken, die frische Truppen ausspucken, sowie Verteidigungsanlagen wie Lasertürme und Ionenkanonen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Echtzeit-Strategiespielen dürfen Sie sich die Bauplätze der Anlagen nicht aussuchen. Der Computerarchitekt trifft nicht immer die glücklichste Wahl, platziert etwa Generatoren außerhalb der Mauern.

DIE ÜBERSICHTSKARTE IM DETAIL



1 Die Sternenkarte zeigt die Besitzverhältnisse (grün für Imperium, rot für Rebellen) sowie die Truppenverbände an (Schiffe und Garnisonen).

2 Über die Bauleiste fordern Sie Truppen an und geben Gebäude in Auftrag. Es gibt separate Produktionsmenüs für Orbit (Bild) und Planet.

3 Hier befinden sich die wichtigsten Anzeigen für Einkünfte, Truppenlimit und Staatskasse sowie die Kontrollen für Vorspulen und Pause.

4 Aktuelle Ziele werden gesondert markiert. Schiffe können nur zwischen benachbarten Systemen springen, etwa Thyferra und Polus.

5 Die aktuell verfügbaren Helden. Vader (links) wurde im Kampf verwundet und muss deshalb für einige Spielminuten aussetzen.



Multiplayer-Schlacht zwischen David (Imperium) und Rüdiger. Die Gleiter der Allianz bringen Davids **AT-AT**s (oben) mit Schleppkabeln zu Fall.



Der **Todesstern** ist die ultimative Waffe des Imperiums: Er zerbläst mit einem Treffer ganze Planeten – und erspart damit Bodeninvasionen.

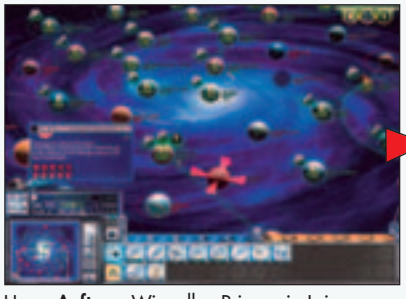
In den Umlaufbahnen wachsen unterdessen Orbitalstationen heran, in denen Sie Raumjäger, Sternenkreuzer und Schlachtschiffe in Auftrag geben. **Empire at War** orientiert sich an »Original«-Ausrüstung aus dem **Star Wars**-Universum. Die Rebellen schicken Correlianische Korvetten, Mon-Calamari-Kreuzer und Schneegleiter in die Schlacht, das Imperium verlässt sich auf die berühmten TIE Fighter, Acclamator-Zerstörer und die mechanischen Kriegselefanten vom Typ AT-AT.

Fliegen auf der gleichen Linie

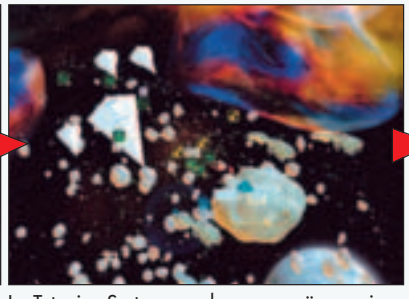
Sobald Sie eine schlagkräftige Streitmacht versammelt haben, schicken Sie sie über die Sternenkarte zu einem gegnerischen Sektor. Üblicherweise wartet dort eine gegnerische Flotte und es kommt zum Raumgefecht. Dann blendet das Programm auf eine dreidimensionale Nahansicht des betreffenden Systems um, und Sie kommandieren Ihre Verbände wie in einem handelsüblichen Echtzeit-Strategiespiel. Anders als etwa beim komplexeren **Homeworld** müssen Sie sich über die dritte Dimension keine Gedanken machen, die Schlachten werden auf nur einer Ebene ausgetragen. Kommen sich mal zwei Sternenschiffe in die Quere, weichen sie automatisch nach »oben« oder »unten« aus.

Die Kommandeure suchen sich außerdem selbstständig Ziele, was in den meisten Situationen wunderbar funktioniert und Mikromanagement weitgehend eliminiert. Die Ausnahme sind Schlachten gegen Großkampfschiffe und Raumstationen, in denen es darauf ankommt, gezielt deren Waffen- und Verteidigungssysteme auszuschalten. Etwa zuerst den Hangar eines Sternenzerstörers zu Klump zu schießen, damit von dort keine

So spielt sich Empire at War



Unser **Auftrag**: Wir sollen Prinzessin Leia gefangen nehmen, die im Orbit um Tatooine erwartet wird. Dazu rüsten wir unsere Flotte um einen Supersternzerstörer mit Traktorstrahl auf.



Im Tatooine-System angekommen, müssen wir uns zunächst mit einigen **Raumpiraten** herumschlagen, die unserer Streitmacht allerdings wenig entgegenzusetzen haben.



Anschließend verstecken wir unsere Schiffe in **Nebelfeldern**, um Leias Korvette aus dem Hinterhalt überfallen zu können. Sie geht uns nach kurzer Verfolgungsjagd prompt ins Netz.



Wo wir schon mal hier sind, können wir auch gleich eine **Invasionsstreitmacht** auf Tatooine absetzen. Die ungewöhnlich starke Gegenwehr kostet uns einige Walker (oben links).



Zum Glück haben wir **Darth Vader** an unserer Seite, der im Alleingang mit ganzen Rebellenkompanien aufräumt. Bombardements aus dem Orbit erledigen den kümmerlichen Rest.



Tatooine ist dem Imperium einverleibt, und wir können damit beginnen, die **Garnison** auszubauen und unsere Verluste bei der Invasion mit frischen Truppen auszugleichen.

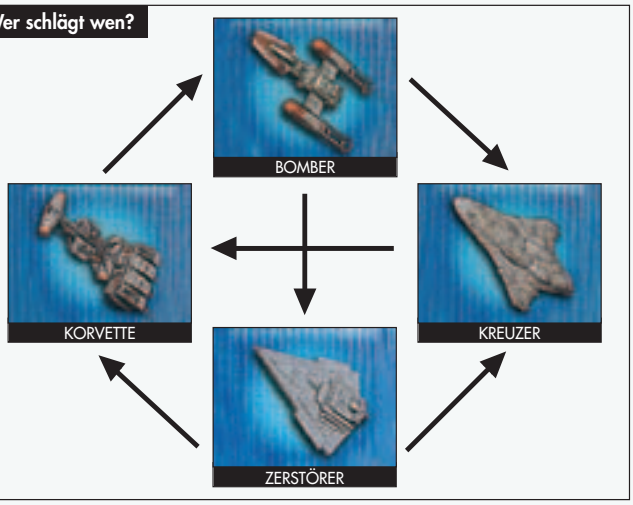
X-WING, SCHERE, PAPIER

Durch das extreme Stein-Schere-Papier-Prinzip gewinnt Empire at War taktische Tiefe. So haben dicke AT-ATs keine Chance gegen eine Gruppe Panzerfaustsoldaten – sie sind schlicht zu langsam, um die Infanteristen einzuholen. Die machen dafür keinen Stich gegen Sturmtruppen mit Blaster-Gewehren, und Fußsoldaten können AT-ATs kaum gefährlich werden. Ein weiteres Beispiel finden Sie im Diagramm rechts. Am besten bewährt hat sich eine Mischung unterschiedlicher Truppentypen, am Boden genauso wie im Weltraum.

Die Macht ist mit Vader

Fast alle Einheiten können ein Sondermanöver durchführen. Imperiale Scouts auf Hover-Motorrädern etwa legen Sprengsätze, Rebellen-Soldaten nehmen Deckung, Nebulon-Fregatten verstärken kurzzeitig ihre Schilde auf Kosten der Geschwindigkeit. Die Helden wie Mon Mothma, das Droidenduo C3PO und R2D2 oder Admiral Ackbar haben sogar jeweils zwei Tricks auf Lager. Darth Vader beispielsweise fegt per Machtstoß Fußsoldaten von den Beinen oder zerquetscht Feindpanzer wie Bierdosen. In den Story-Kampagnen werden die Anführer automatisch zugeteilt, in Skirmish- oder Mehrspieler-Partien muss man sie für enorme Summen anwerben.

Wer schlägt wen?



Jägerstaffeln mehr starten. Auch die Spezialfähigkeiten wie verstärkte Schilde oder Traktorstrahlen müssen Sie manuell auslösen.

»Vernichtet sie. Alle.«

Wenn die Raumschlacht gewonnen ist, steht die Bodeninvasion an. Wieder wechselt die Ansicht, diesmal auf die Planetenoberfläche. Auch hier folgt der Spielablauf Genre-Konventionen, allerdings mit einer Ausnahme. Und zwar müssen Sie Verstärkung über Landezonen einfliegen lassen. Je mehr Sie davon kontrollieren, umso mehr Truppen dürfen Sie ins Gefecht führen. Allerdings nur die, die Sie mitgebracht haben, Nachschub kann nur der Verteidiger produzieren. Deshalb hat die Ausschaltung der gegnerischen Kasernen und Fabrikhallen immer oberste Priorität.

Neben den Stärken und Schwächen der Einheiten (mehr dazu im Extrakasten) gilt es vor allem Terrain und Wetter zu beachten. Auf Tatooine beispielsweise behindern Sandstürme die Sicht, Naboos Regenfälle sind Gift für Laserwaffen. Wobei sich die meisten Einflüsse mit den passenden Upgrades minimieren lassen. Auf vielen Welten haben Sie außerdem mit wilden Tieren oder Urein-

TECHNIK-CHECK



Empire at War in einer Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten.



Empire at War mit 800x600 Pixeln und minimalen Details.

RAM	128	256	384	512	768	1.024

MHz CPU	unter 1.800	1.800 bis 2.200	2.400 bis 2.800	2.800 bis 3.200	über 3.200
Nvidia Riva TNT Nvidia Riva TNT 2 Ati Rage 128	technisch nicht möglich				
Geforce 1 Radeon 7000	800x600x32 min. Details				
Geforce 2 MX Geforce 4 MX Radeon 7500 Radeon 9000	800x600x32 min. Details	800x600x32 min. Details	800x600x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details
Geforce 3/4, Geforce 5200-5700 Radeon 8500 Radeon 9500 Radeon 9200-9600 Radeon X300/X600	800x600x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details
Geforce 5800/5900 Geforce 6200 Geforce 6600 Radeon 9700 Radeon 9800 Radeon X700	800x600x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.204x32 max. Details 1.280x1.204x32 max. Details, 2xAA
Geforce 6800 Geforce 7800 Radeon X800 Radeon X850	800x600x32 min. Details	1.024x768 max. Details	1.024x768x32 max. Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 max. Details, 2x AA

- Empire at War beansprucht den Hauptprozessor. Die Hersteller-Minimalanforderung von 1,0 GHz ist ein Witz. Ohne die doppelte Hertz-Zahl haben Sie keinen Spaß. Richtig flüssig läuft das Spiel selbst oberhalb der 3-GHz-Schallmauer nicht: In Zwischensequenzen bricht die Framerate gelegentlich ein. Die Schlachten selbst flutschen aber ab 2,4 GHz ruckelfrei.
- Das Runterdrehen der Auflösung bringt wenig. Auch der Unterschied zwischen maximalen und minimalen Details ist eher gering. Wenn Sie die Grafikqualität runterregeln müssen, dann bei Anti-Aliasing und Schatten. Die »mittlere Detailstufe« bezieht sich darauf.
- Der Hauptspeicher beeinflusst lediglich die Ladezeiten. Die sind ab 512 MByte in Ordnung.



An solchen Verstärkungspunkten (grüne Scheibe) wird Nachschub per **Shuttle** eingeflogen. Das blaue Flimmern stammt vom Energieschild

wohnern zu kämpfen, etwa mit den Ewoks auf Endor. Selbst im Weltall spielt das »Terrain« eine Rolle, deaktivieren hier doch Nebelfelder Sensoren, Schilde und Waffensysteme – und aus Asteroidenfeldern sollten Sie Ihre Großkampfschiffe ohnehin raushalten.

Warten auf Darth

Um die Kontrolle über einen Stützpunkt zu übernehmen, müssen Sie für gewöhnlich sämtliche Feindformationen und Gebäude vom Schlachtfeld fegen. Eine Ausnahme stellen die Story-Missionen dar. Auf Seiten des Imperiums müssen Sie etwa einmal Han Solo stoppen, bevor der einen Haufen Wookiees aus imperialen Gefängnissen befreien kann. Solche Sondereinsätze gibt es auch im Weltall, etwa wenn Sie mit dem Kopfgeldjäger Boba Fett eine Reihe Sensorsatelliten deaktivieren sollen, bevor diese Alarm schlagen (siehe Video auf DVD).

Allein an den beiden Hauptfeldzügen haben Sie rund 50 Stunden zu knabbern. Was allerdings auch daran liegt, dass der Strategiemodus in Echtzeit läuft, und Sie trotz Zeitbeschleunigung oft einige Minuten warten müssen, bis die Finanzlage neue Projekte erlaubt oder Bauwerke und Einheiten fertig gestellt sind. Wenn Sie schnelle Action bevorzugen, hält **Empire at War** 24 Skirmish-Schlachten bereit (Boden und All), die auch als Mehrspieler-Arenen dienen. Leider steht der spannende Strategie-Modus nicht zur Wahl. Ansonsten ist der Multiplayer-Part durchaus brauchbar, vor allem bei Weltraumgefechten.

Rüdiger Steidle



Solche **Raumstationen** sind meistens der Schauplatz erbitterter Gefechte. Wegen schwerer Schilde und starker Panzerung taffe Gegner.

RÜDIGER STEIDLE

Ihr Experte für Strategiespiele



Ein Fest für Fanboys

Sie müssen kein Star-Wars-Fan sein, um an Empire at War Freude zu haben – aber es hilft. Nicht einmal das erstklassige Homeworld 2 konnte mit einer derart famosen Atmosphäre in den Raumschlachten aufwarten. Wenn meine TIE Fighter eine Formation X-Wings jagen, meine Sternzerstörer eine Nebulon-Fregatte torpedieren und sich mittendrin Darth Vader und Luke Skywalker duellieren, bin ich im siebten Fanboy-Himmel.

Warum kein Rundenmodus?

Als Rundenstratege hätte ich mir allerdings ein Zug-System für den Strategiemodus gewünscht. Gegen Ende der Kampagne verbringe ich zu viel Zeit mit Vorspulen. Noch spannendere Story-Missionen, und die Kollegen hätten mich nur noch mit der Brechstange vom Rechner lösen können.

Meine Wertung **88**

MARTIN DEPPE

Ihr Experte für Strategiespiele



Stark die Macht in diesem Spiel ist!

Warum so viele Jahre es gedauert hat, bis der Sternenkrieg ein so hervorragendes Strategiespiel bekam? Begreifen ich das nie werde, doch glücklich ich nun bin. Denn Empire at War es schafft, die Filme einzufangen mit viel Atmosphäre. Schön auch die Abwechslung ist, die Raum- und Bodenschlachten mir bieten! Vertrauen Du mir sollst, junger Spieler!

Meine Wertung **87**

DAVID BERGMANN

Ihr Experte für Strategiespiele



Da mische ich gerne mit

Beim Mehrspielermodus von Empire at War vermisse ich den Basenbau – das gibt Abzüge in der B-Note. Dafür sind die Schlachten flott und spannend: Immer wieder bange ich darum, ob mein Nachschub rechtzeitig am umkämpften Kontrollpunkt landet. Da sogar mich Teilzeit-Sternenkrieger die Star-Wars-Atmosphäre packt, ist es die Alternative zu WarCraft 3 oder C&C Generäle.

Meine Wertung **86**

GEORG VALTIN

Ihr Experte für Strategiespiele



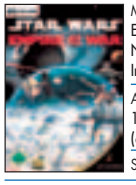
Filmreife Schlachten

Cool, endlich kann ich das gesamte Star-Wars-Universum erobern. Empire at War ist ein Strategie-Komplettpaket, das die Atmosphäre der Filme sehr gut einfängt. Ich habe in den Schlachten immer wieder auf den Kameramodus gewechselt, um die Scharmützel zu genießen – zumal die doch recht gleich ablaufenden Kämpfe mit fortschreitender Spieldauer mehr und mehr Routine werden.

Schade, dass meine Truppen sich weder aufrüsten lassen noch Erfahrungspunkte sammeln – das hätte für Tiefgang gesorgt. So sind die Soldaten und Vehikel nur Kanonenfutter, das ich ohne nachzudenken verheizen und durch neue Einheiten ersetzen kann.

Meine Wertung **88**

EMPIRE AT WAR



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (66 Seiten, Tech-Tree)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Petroglyph/Activision
Webseite	www.empireatwar.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	9
Multiplayer	7

PRO

- umfangreicher Strategie-Modus
- satte zehn Kampagnen
- Taktik-Tiefe durch Wetter, Terrain, Sonderfähigkeiten
- Star-Wars-Atmosphäre dank Originalsounds & -schauplätzen
- einfache Steuerung, ausführliches Training

KONTRA

- kein richtiger Basisbau
- mal Hektik, mal Langeweile durch Echtzeit-Ablauf des Strategiemodus
- Story-Missionen eher Durchschnitt
- schwache Zwischensequenzen

RÜDIGER STEIDLE	88
GEORG VALTIN	88
MARTIN DEPPE	87
DAVID BERGMANN	86

Durchschnitts-Wertung der Tester **87**



Unseren **Angestellten** erteilen wir Anweisungen, indem wir die Person einfach anklicken. Dann können wir sie zum Beispiel feuern.



Wenn wir unseren Laden nicht rechtzeitig auffüllen, sinkt das Interesse an den Waren und wir verlieren **Geschäftspunkte**.



DIE SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS

Schluss mit studentischem Lotterleben und durchtanzten Disconächten: Im dritten Addon müssen die Sims richtig ran – sie erfinden Spielzeuge oder verscherbeln ihren Hausstand.

SIMS-MUSIK

Die Musikstücke, mit denen sich die Sims den lieben langen Tag berieseln lassen, sind keineswegs nur Phantasielieder. Im klassischen Radiokanal dudeln Symphonien von Beethoven, im New-Wave-Kanal findet sich sogar ein Lied von Depeche Mode – natürlich mit Sims-Kauderwelsch gesungen.

Es klappert geschäftig an der Werkbank. Nein, Deutschland ist nicht im Bastelfieber – die Sims sind im Arbeitswutanfall. Und Sie helfen ihnen dabei: Im dritten Addon zum erfolgreichen Strategiespiel **Die Sims 2** verdienen Sie die Kohle für Ihren Sim selbst. Vorbei die Zeiten, in denen er sich zum Arbeiten einfach so verdrückt hat. Nun können Sie ihm beim Jobben unter die Arme greifen.

GEIZKRAGEN

Egal, ob vorgefertigter oder selbst erstellter Sim: In Schönsichtigen und Co können die Sims ihr eigenes Geschäft eröffnen. Geldscheffeln geht auf drei Arten: Entweder per An- und Verkauf, indem Sie im Kaufmenü Objekte kaufen und (teurer) weiterverkloppen. Oder unser Sim verdient sich als Friseur oder Koch sein Taschengeld. Die Daniel Düsentriebs unter den Sims hingegen stellen zum Beispiel Spielzeuge oder Roboter her. Schade nur, dass wir die benötigten Werkbänke nur in Geschäften aufstellen können.

Da uns zur Beginn unseres Sim-Dasein kaum Simleons (Sim-Währung) zur Verfügung stehen, suchen wir uns die erste Variante aus. Denn der Erwerb eines Ladenlokals geht mitunter ins Geld. Viele Geschäfte kosten mehr als 100.000 Simleons – zum Karrierestart einfach unerschwinglich.

Außerdem bietet uns **Open for Business** für jede Nachbarschaft nur eine Handvoll Shops an. Praktisch, dass wir das zweite Addon **Nightlife** noch installiert haben und so auch dessen Läden zur Auswahl stehen.

BAUCHLADEN

Um unser erstes Handelsgeschäft zu starten, braucht es nicht viel. Wir be-

DIE DREI STUFEN DER WIRTSCHAFTSPYRAMIDE



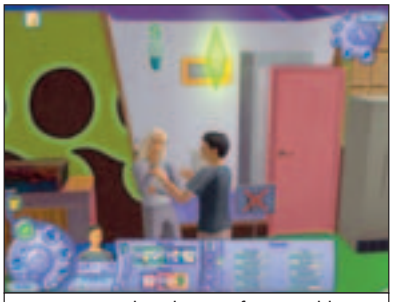
Einzelhandel Die einfachste Art, Kohle zu verdienen: Wandeln Sie die eigene Bude in ein Warenlager um. Allerdings müssen Sie bei Ihren Kunden viel Überzeugungsarbeit leisten, damit Sie eine Menge Geld verdienen.



Dienstleistung Das Leben als Besitzer eines Restaurants ist am stressigsten. Nicht nur die Kunden wollen zufrieden sein: Auch die Angestellten, die der Betrieb Ihres Lokals benötigt, möchten ihr Gehalt auf dem Konto sehen.



Warenproduktion Dem Ingenör ist nichts zu schwör – der Platz an der Werkbank ist am lustigsten. In keinem anderen Beruf können Sie Geld verdienen, kreativ tätig sein und dann noch mit Ihren Erfindungen spielen.



Die Anzeige über dem Kopf unserer blonden Kundin zeigt ihre **Kaufbereitschaft** an.



Stressig: Die **Wünsche** Ihrer Sims können Sie während der Arbeit kaum erfüllen.



Die Kundin ist unzufrieden, weil es in unserer Galerie keinen Schrank gibt. Wenn wir zu viele Beschwerden bekommen, sinkt der Geschäftsrang. So dauert es länger, neue **Fähigkeiten** zu erlernen.

gnügen uns mit der Anschaffung eines kleinen Hauses. Ein Bett und ein Schrank kommen ins Schlafzimmer, in der Küche stellen wir einen Kühlschrank auf, Platz für die Registrierkasse finden wir im Wohnzimmer. Ohne Kasse würden die Kunden nämlich einfach verschwinden – ohne zu bezahlen.

Wir hängen ein paar Bilder auf und legen die Preise im Verkaufsmenü fest. Voilà, schon haben wir den Grundstein für unsere eigene Galerie geschaffen.

Verkäufer des Tages

Zu jeder Tages- und Nachtzeit warten Schnäppchenjäger vor Ihrer Tür. Ist einer der Sims an einem Kauf interessiert, erscheint über seinem Kopf eine leere Anzeige, die gefüllt werden soll. Dafür klicken Sie den Kunden an und wählen die Gesprächsoption »Verkauf«. Zu Beginn kann Ihr Sim nur einfache Verkaufsgespräche führen, doch mit der Zeit kommen Optionen wie »Billiger anbieten« dazu. Je häufiger Sie verhandeln, desto geübter werden Sie.

Erscheint während des Gesprächs ein Stern über dem Käufer, erhält Ihr Sim einen Geschäftspunkt. Mit denen steigt Ihr Sim einen Rang auf, und Sie suchen ihm eine Fähigkeit im Talentbaum aus, die ihn erfolgreicher macht.

Ran an die Arbeit

Ein Laden im Wohnzimmer ist zwar schön, richtig Geld machen wir aber mit großen Unternehmen, etwa einem Restaurant. Alleine schmeißt ein Sim die ganze Arbeit natürlich nicht. Deswegen stellen wir arbeitswillige Sims ein. Denen weisen wir eine Tätigkeit zu, die sie gewissenhaft erfüllen. Sie verbessern während der Arbeit sogar ihre Fähigkeiten – so wird aus einer miserablen Putzhilfe der neue Meister Proper.

Manchmal haben allerdings auch die Sims keine Lust, zu arbeiten. Mit Kündigung und Gehaltskürzungen bekommen wir die Faulheit aber wieder in den Griff.

Die reinste Hatz!

Das Leben als Geschäftsmann ist echt stressig: Die Grundbedürfnisse der Sims sind im Arbeitsstress kaum zu erfüllen. Wenn unser Restaurantbesitzer zum Beispiel müde ist, dann muss er erst die Kunden zu Ende bedienen und das Personal nach Hause schicken. Bis er selber endlich heim darf, liegt er schon längst mit dem Gesicht in den erkalteten Nudeln. Das bisher ruhige Stubenhockerleben der Sims hat sich in **Open for Business** in eine rasante Fahrt auf der Überholspur entwickelt.

Am Hardwarehunger der Sims hat sich nichts geändert. In belebten Geschäften geht das große Ruckeln los. Daher gilt für Addons und Hauptprogramm die Parole: Details besser runterdrehen, damit es flüssig läuft.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Hektische Flecken

Jetzt hab' ich endlich erfahren, wie meine Sims ihre Arbeitszeit verbringen – und es nervt. Es gefällt mir besser, mich um die Sims des Hauptprogramms zu kümmern, als mich der Hektik der Geschäftswelt auszusetzen.

Wenn schon einen arbeitswütigen Sim, dann nehm' ich mir nur einen einzelnen, in dessen Wohnzimmer ich einen Kühlschrankhandel aufziehe. Denn wenn ich mir eine Familie aufhalse und zusätzlich ein Restaurant aufmache, gibt's den Stress-Overkill: Die vielen Wünsche sind kaum zu erfüllen.

Meine Wertung **78**

MARTIN DEPPE



Experte für Strategiespiele

Open for Stress

Schluss mit dem gemütlichen Vorsichhinspielen, jetzt werden die Ärmel hochgekrempelt! Waren im Menü kaufen und weiterverticken finde ich langweilig, spannender ist da ein echter Laden mit Personaldrangsalierung – da habe ich schließlich Übung drin! Aber mein Liebling ist die Werkbank, an der ich meine Produkte selber bastle. Aber Vorsicht: Das Geschäftemachen ist anstrengend!

Meine Wertung **84**

OPEN FOR BUSINESS



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (12 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Strategiespiel-Addon
Entwickler/Publisher	Maxis/EA
Webseite	www.diesims.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	2. März 2006
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
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	1.280x960	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- Verkaufsfähigkeiten verbessern
- zahlreiche Erfindungen
- Anderen bei der Arbeit zuschauen

KONTRA

- viele Wünsche können nicht erfüllt werden
- hohe Hardwareanforderungen
- Untermenüs zu unübersichtlich

SUSANNE BRAUN	78
MARTIN DEPPE	84

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**



Unsere Aufträge bestehen oft aus mehreren Teilen, die nach Erfüllung abgehakt werden. Dafür bekommen wir **Aufwertungsguthaben**.



Bestimmte **Filter** zeigen Einflussbereich, Attraktivität und Nutzung unserer Gebäude an. Bringt ein Geschäft kein Geld ein, verkaufen wir es lieber.

TYCOON CITY NEW YORK

Motivierende Missionen und knackige Kampagnen im Big Apple – damit Sie morgen noch kraftvoll zubauen.

Viele Wirtschaftssimulationen machen einen großen Fehler: Es geht nur ums Geldscheffeln. **Tycoon City New York** tickt da anders, hier sind unsere Aufgaben als Baumagnat sehr abwechslungsreich. Wir überschwemmen beispielsweise China Town mit Schnäppchenläden oder übernehmen Restaurants in Little Italy.

Viele Wirtschaftssimulationen machen einen zweiten großen Fehler: Sie spulen unmotiviert eine Mission nach der anderen ab. Nicht so **Tycoon City New York**: Hier gibt's in jedem Viertel Manhattans fünf bis sechs Missionen, die wir erfüllen sollen – und als Belohnung dürfen wir weitere Bezirke bebauen. Zu Beginn hocken wir in Greenwich Village, doch nach der Organisation eines Halloween-Umzugs und dem Ansiedeln von Studenten schalten wir den ersten von zwölf weiteren Teilen Manhattans frei.

Horror-Organisation

Für den erwähnten Halloween-Umzug errichten wir schicke Häuser entlang der Marschroute. Dafür klicken wir auf den unbebauten Boden und suchen uns ein passendes Gebäude aus. Innerhalb weniger Sekunden steht das erste Haus am Straßenrand, nach ein paar Minuten haben wir bereits eine komplette Reihenhaussiedlung hochgezogen. Damit ist der erste Teil unserer Aufgabe erfüllt – und nebenbei fließt reichlich Geld in unsere Kasse.

Das nächste Ziel: das Wohlbefinden der Bewohner steigern. Wie gut, dass wir gerade den anliegenden Park erworben haben. Um den Auftrag zu erledigen, pflanzen wir Bäume und stellen Sitzbänke auf, denn das hebt den Schönheitswert des Parks deutlich. Und damit sind auch die Anwohner zufrieden. Wieder eine Mission erfolgreich erledigt, deswegen lehnen wir uns zurück und schauen uns den hübsch dargestellten Umzug der Gruseligkeiten an.

Besuchermagnet

Als Belohnung für gemeisterte Missionen bekommen Sie aber nicht nur frische Stadtviertel, sondern auch Aufwertungsguthaben und Wahrzeichenanleihen. Das Guthaben benutzen Sie, um die detailliert gestalteten Häuser zu verschönern. So erweitern Sie den Einzugskreis der Geschäfte und Wohnhäuser und verdienen mehr Geld.

Mit den Wahrzeichenanleihen errichten Sie die monumentalen Bauten New Yorks, damit echtes Großstadtflair aufkommt. Chrysler Building und Times-Square-Wolkenkratzer können allerdings nur dort gebaut werden, wo sie auch in der Realität stehen.

Übrigens: Im freien Baumodus stehen von Beginn an Unsummen von Geld sowie alle Bezirke zur Verfügung, und auch die Wahrzeichen der Stadt gehören Ihnen. So können Sie ganz einfach drauflos bauen.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

So macht ein Tycoon Spaß

Meistens ist der Sandkastenmodus eines Tycoons für mich ausschlaggebend, denn in den Kampagnen geht's doch eh immer nur um das Gleiche: das liebe Geld. Im New Yorker Tycoon geht's zwar auch um die Kohle, doch die Missionen sind abwechslungsreicher als viele Aufträge in Freizeitparks.

Das Freispielen der Viertel macht außerdem süchtig. Ich kann mir fest vornehmen, nach der nächsten Mission aufzuhören; Stunden später bau' ich immer noch – schließlich darf ich endlich meine Theater am Broadway gründen.

Meine Wertung **83**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Strategiespiele

Toller Ersatz für Sim City

Nachdem Sim City 4 schon bald vier Jahre auf dem Buckel hat, habe ich mich auf mein neues Bürgermeisteramt wirklich gefreut. Und wurde nicht enttäuscht: Tycoon City ist zwar nicht so komplex und fordernd wie der große Bruder, aber dank liebevoller Details und abwechslungsreicher Missionen kaum weniger spannend. Und dank des sanft ansteigenden Schwierigkeitsgrads darf ich sofort loslegen.

Meine Wertung **80**

TYCOON CITY NEW YORK



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (20 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler/Publisher	Deep Red/Atari
Webseite	www.atari.com/tycooncity
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.152x864	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- abwechslungsreiche Missionen
- motivierendes Freischaltsystem
- individuelles Gestalten der Häuser
- detaillierte Gebäude

KONTRA
- nur Manhattan bebaubar
- Monumente an vorgegebenen Orten

SUSANNE BRAUN	83
RÜDIGER STEIDLE	80

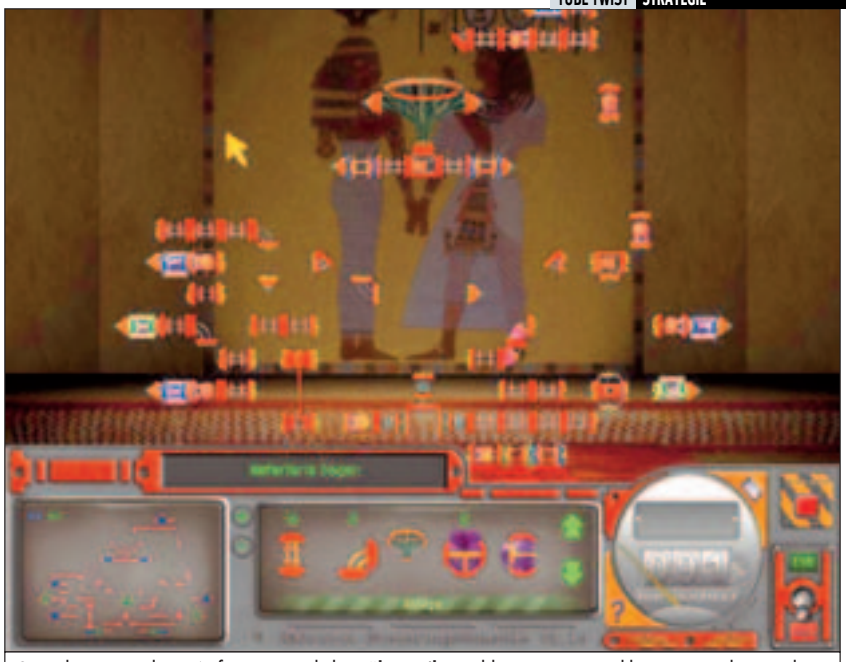
Durchschnitts-Wertung der Tester **82**



Geschafft! Wir sehen zu, wie die Kugeln zu ihrem gewünschten Ziel rollen.



Bei **Weichen** können Sie einstellen, in welche Richtung die erste Kugel rollen soll.



So sieht ein Level am Anfang aus: Etliche **Röhrenteile** sind bereits unverrückbar vorgegeben und lassen die Aufgabe dadurch komplizierter aussehen, als sie es eigentlich ist.

TUBE TWIST

Auch 2006 sind ein paar alte Rohre noch für ein süchtig machendes Denkspiel gut.

Vor gut 15 Jahren gehörte das Genre der Denkspiele am PC zu den beliebtesten überhaupt und kassierte reihenweise Höchstwertungen. Heute ist es noch toter als Flugsimulationen und fristet sein Dasein meist als Shareware-, Flash- und Handyspielchen. **Tube Twist** gehört zu den wenigen – durchaus gelungenen – aktuellen Versuchen, Ihnen für das Quälen der Hirnzellen auch noch Geld abzuknöpfen.

Absolut zeitlos

Als Basis fürs Spielkonzept dient das Sprichwort »Der Weg ist das Ziel«. Sie versuchen, aus diversen Einzelteilen ganze Röhrensysteme aufzubauen, damit farbige Bälle sicher von Punkt A nach Punkt B gelangen können. Das klingt einfach, zumal keinerlei Zeitlimit den Tüftler drangsaliert.

Während der ersten der insgesamt 80 Levels ist es das auch, doch mehr und mehr eingestreute Gemeinheiten versauen Ihnen den schnellen Erfolg: Mal ist das Teile-Arsenal knapp, mal stehen die falschen Teile unverrückbar im Weg, mal müssen die Kugeln bestimmte Checkpoints passieren.

Was für ein Rohr!?

Zur Lösung der kniffligen Aufgaben steht Ihnen eine zunehmend größer werdende Sammlung verschiedener Rohrtypen zur Verfügung. Manche beschleunigen die Kugeln oder heben gar die Schwerkraft auf, andere fungieren als Kreuzung oder Weiche. Da das Timing oft eine wichtige Rolle spielt, gibt es zudem Elemente, die eine Kugel ein paar Sekündchen aufhalten.

Mitunter hilft diese Vielfalt bei der Lösung. Oft genug ist sie aber eine zusätzliche Hürde – jedes Teil sinnvoll einzusetzen gehört mit zur Herausforderung. Insgesamt bietet **Tube Twist** genug Stoff für tiefe Denkfalten auf der Stirn. Wenigstens können Sie innerhalb der fünf Welten den Level frei wählen.

Grafik und Sound kommen über Shareware-Niveau nicht hinaus. Der Versuch, mit einer Hintergrundstory den Profi-Anspruch zu rechtfertigen, wirkt eher lächerlich. Wer gerne auf unterhaltende Weise seine grauen Zellen anstrengt, kann das Geld trotzdem guten Gewissens investieren.

Michael Galuschka

MIKKL GALUSCHKA



Experte für Strategiespiele

Gehirnzwirbler par excellence

Was mir an Tube Twist besonders taugt, sind die unterschiedlichen Anforderungen. Manchmal muss ich wirklich jedes einzelne Teil perfekt einsetzen, manchmal sind genügend Rohre da und es ist eher meine Kreativität gefragt. Auf Dauer gleichen sich die Aufgaben dennoch zu stark, so dass nach 30 oder 35 Levels die Luft ein wenig raus ist.

Wenn Sie bei einem Spiel gerne mal Ihr Hirn anstrengen, dann kann ich Ihnen Tube Twist trotzdem wärmstens empfehlen. Interessanter als der stumpfe Sudoku-Hype ist es allemal.

Meine Wertung **73**

GEORG VALTIN



Experte für Strategiespiele

Rohrverlegen mit Köpfchen

Tube Twist macht immer mal wieder für eine halbe Stunde Spaß, für längere Sessions fehlen mir Konzentration und Abwechslung. Mir gefällt, dass es für viele Levels mehrere Lösungen gibt. Ich finde allerdings die schweren Rätsel mit wenigen Teilen ansprechender als die einfachen mit vielen Rohrstücken, da bei Letzteren probieren oft mehr nützt als Nachdenken.

Meine Wertung **70**

TUBE TWIST



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (12 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Strategie
Entwickler/Publisher	21-6 Prod./Halycon Media
Webseite	www.tubetwist.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	500 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	64 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	3
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- knifflige Level
- viele verschiedene Rohrteile
- großer Umfang

KONTRA
- auf Dauer zu wenig Abwechslung
- amateurhafte Präsentation
- kein Mehrspielermodus

MIKKL GALUSCHKA	73
GEORG VATLIN	70

Durchschnitts-Wertung der Tester **72**





DTM RACE DRIVER 3



Der Rennspiel-Allrounder ist zurück! Kann DTM 3 mit mehr Meisterschaften, mehr Rennwagen und noch mehr Ligen endlich die heiß ersehnte Pole Position erobern?

Ernsthafte Simulation oder unkomplizierter Action-Rennspiel? **DTM Race Driver 3** will auf den ersten Blick beides sein. Wie in der Codemasters-Serie inzwischen üblich, müssen wir die allermeisten der 60 (!) Rennserien nämlich durch gute Platzierungen freischalten. Das alleine sollte das Spiel eigentlich schon als klassischen Jedermann-Raser charakterisieren, wenn, ja wenn da nicht noch das Optionsmenü wäre. Hier nämlich können wir im so genannten Pro-Simulations-Modus drei Realismusschalter voneinander unabhängig aktivieren.

Die wohl wichtigste Realismusoption betrifft natürlich das Fahrverhalten, das in der Standardeinstellung stets gutmütig und frei von Überraschungen bleibt. In zu schnell gefahrenen Kurven etwa rutschen selbst die stärksten Autos nicht von der Strecke, sondern bremsen sich selber ab, Dreher lassen sich fast gar nicht provozieren. Der Grund? Auf dieser Einstellung wird das »Walken« der Reifen – also die seitlichen Bewegungen der Lauffläche unter Querbeschleunigung – vom Programm ignoriert.

Tasten oder Volant?

Bei aktiviertem Pro-Fahrmodell ist das natürlich anders, und dement-



Bissig! Die beschädigten Rückleuchten dieses **BMW M1** erinnern eher an das Gebiss eines weißen Hais als an gesplittertes Glas.



Unser **Chef-Mechaniker** ergeht sich in den Zwischensequenzen in der Kunst des Schwadronierens. Hier stellt er uns einen neuen Boliden vor.



Enttäuschte Vorfreude: Obwohl die **Crashs** nicht schlecht aussehen, sind sie meilenweit von dem spektakulären Detailreichtum entfernt, mit dem uns auf Vorab-Screenshots der Mund wässrig gemacht wurde.

sprechend lassen sich dann gerade potentere Benzinschleudern wie die DTM-Boliden schwerer im Grenzbereich kontrollieren. Da rutscht bei allzu forscher Fahrt schon mal das Heck in der Kurve weg, oder unsere Reifen lösen sich bei zu rabiatem Gaseinsatz in einer weißen Rauchwolke auf. Während bei normaler Schwierigkeit die Tastatur als Eingabegerät völlig ausreicht, sollten Sie für den Pro-Modus mindestens ein analoges Gamepad, besser noch ein Force-Feedback-Lenkrad in Ihren USB-Port stöpseln.

Ciao, ciao Seifenoper!

Die DTM ist die einzige schnelle Klasse, in der wir als blutiger Anfänger fahren dürfen. Den Karrieremodus beginnen wir – ganz bescheiden – in aufgemotzten Straßenautos wie dem Renault Cup-Clio; den Einstieg in die »Open Wheel«-Klasse liefern stilecht die mega-agilen Rennkarts. Wer eine Meisterschaft gut genug abschließt, steigt in die nächste Klasse auf. Dabei lässt uns das Spiel die Wahl, in welche von drei neuen Ligen wir einsteigen wollen. In den gerenderten Zwischensequenzen und am Boxenfunk steht uns stets unser treuer Mechaniker zur Seite, der allerdings meist nur Binsenweisheiten von sich gibt (»Das ist deine letzte Runde, also gib noch mal alles!«) oder kurz die Boliden einer neuen Liga vorstellt. Was die Story angeht, hat Teil drei im Vergleich zum Vorgänger also stark nachgelassen. Ab und zu werden wir zwar noch zwischen den Rennen von wütenden Konkurrenten beschimpft, das Seifenoper-Feeling aus **DTM 2** ist aber definitiv futsch.

Alles ganz real

Was bei der Story fehlt, macht **DTM 3** aber locker auf der Strecke wett. Viel beeindruckender als die nackten Zahlen (80 Fahrzeuge, 60 Ligen, 50 Strecken) ist jedoch die schiere Bandbreite, die die simulierten Rennserien abdecken. Vom Sand-Buggy über Rallye-Geschosse bis hin zu ausgewachsenen Monstertrucks und

DIE RENNLIGEN

Eine kleine Auswahl der originellsten Fahrzeugklassen aus DTM Race Driver 3.



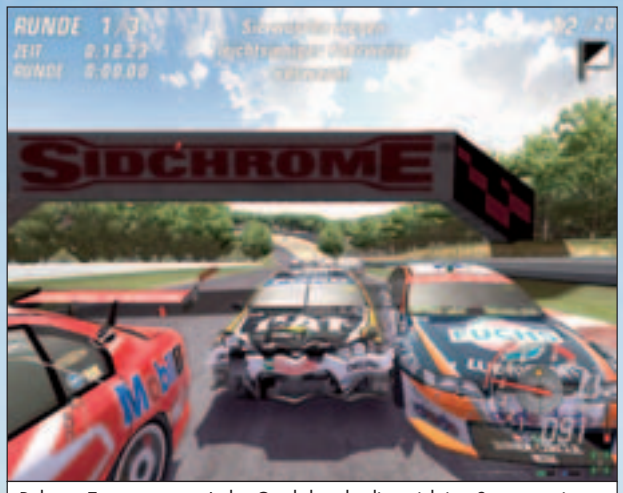
Die absurd bereiften **Monstertrucks** fühlen sich im Schlamm wohl und sind mit V8-Motoren und 1.500 PS die bei weitem stärksten Fahrzeuge im Spiel.



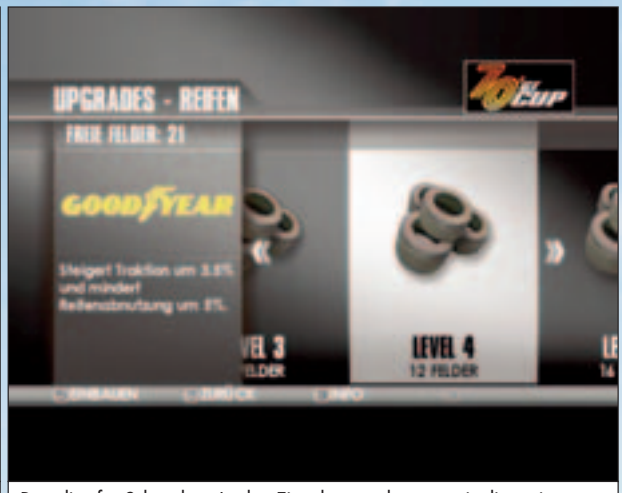
Rasen im Nudeltopf: Mit dem Silverado heizen wir über typisch amerikanische **Ovalstrecken**. Nur wer den Windschatten richtig nutzt, hat hier eine Chance.



Grand Prix Legende: Der **Lotus 67** gehörte zu den letzten Formel-Rennern, die völlig ohne aerodynamische Hilfsmittel wie Spoiler oder Winglets auskamen.



Robuste **Tourenwagen**: Jeder Crash beschädigt wichtige Systeme wie Lenkung oder Federung, das verschlechtert das Handling merklich.



Paradies für Schrauber: In den Einzelrennen können wir die meisten Autos mit verbesserten **Reifen**, Turboladern oder Chiptuning aufmotzen.



Alles wie gehabt: Eine echte **Cockpitperspektive** mit Lenkrad oder Armaturenbrett gibt es auch in Teil drei der DTM-Serie nicht.

Formel-1-Flitzern reicht die Auswahl. Fast alle Autos und Strecken basieren übrigens auf echten Vorbildern, Phantasieboliden oder -kurse gibt es in **DTM 3** (fast) nicht. Das wiederum stellt jedoch in einigen Klassen ein Problem dar, denn viele Ligen werden mit ein und demselben Autotyp bestritten. Besonders krass fällt das beispielsweise in der Oldie-Formelserie auf: Hier rasen 20 identische Lotus 67 um die Wette, selbst die Helme und Gesichter der Piloten sehen exakt gleich aus. Klingt schwer nach »Angriff der Klonkrieger«, und so sieht es auch aus.

Bitte nachbessern!

Schwerwiegender waren allerdings die in unserer Testversion vorhandenen Unstimmigkeiten: Die Gegner-KI etwa verhält sich noch reichlich undiszipliniert und schubst andere Fahrer gerne mal von der Strecke oder kachelt uns ohne Grund in einer Anbremszone ins Heck. Erschwerend kommt hinzu, dass wir oft für kleinste Rempler verwarnt werden, die KI aber häufig ungestraft davonkommt.

Ebenfalls merkwürdig: Die drei Rallye-Strecken funktionieren in unserer Testversion (noch?) nicht. Der Versuch, diese Schotterpisten zu laden, führt regelmäßig zum Totalabsturz des Spiels. Laut Aussage von Codemasters ist dieses Probem aber bekannt und soll bis zum Verkaufsstart behoben werden. Da aber alle Ligen an eine feste Streckenauswahl gebunden sind, konnten wir somit den Audi Ur-Quattro erst gar nicht testen. Aus demselben Grund dürfen wir auch nicht im DTM-Auto gegen einen Monstertruck auf einem Ovalkurs antreten. Stattdessen stehen in jeder Klasse stets dieselben Autos und eine begrenzte Streckenauswahl zur Verfügung.

Sascha Gliss

DTM RACE DRIVER 3: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

- ... wenn Sie kein Force-Feedback-Lenkrad besitzen.
- ... wenn Ihnen Abwechslung wichtiger als Realismus ist.
- ... wenn Sie Hobby-Tuner sind.
- ... wenn Sie die DTM für die beste Rennserie aller Zeiten halten.
- ... wenn Sie gerne Strecken und Autos freischalten.

Sollten Sie nicht kaufen, ...

- ... wenn Ihnen Original-Wagen und -Strecken am Heck vorbeigehen.
- ... wenn Sie eine Benzinseifenoper wie DTM 2 suchen.
- ... wenn Sie nie im Leben ein Rennspiel mit Tastatur steuern würden.
- ... wenn Sie realistische Motoren-Sounds lieben.



SASCHAS GLISS

Experte für Sportspiele



Hans Dampf in (fast) allen Gassen

Einerseits begeistert mich DTM 3 mit einer riesigen Auswahl an Motorsportligen, von denen einige (wie etwa die DTM selbst) exzellent umgesetzt sind. Andererseits sind viele Klassen richtig öde, denn dort treten identische Autos gegeneinander an. Sicher: Das hat mit Herstellerlizenzen und nicht etwa mit böser Absicht der Entwickler zu tun. Trotzdem sieht es halt stinklangweilig aus, wenn 20 identische BMW-Williams über die Piste heizen.

Schickt die KI in die Fahrschule!

Fahrerisch gibt sich DTM 3 keine Blöße, richtet sich aber – Simulationsmodus hin oder her – klar an Einsteiger. Das stört mich allerdings weniger als das teils arg pingelige Bestrafungssystem oder die selbstmörderischen KI-Piloten.

Meine Wertung **85**

MIKKL GALUSCHKA

Experte für Sportspiele



Abwechslung, die keine ist

Klar, DTM 3 ist ein gutes Rennspiel. Für mich geht die Serie aber zunehmend in die falsche Richtung: Immer mehr Rennklassen und Strecken alleine bringen es einfach nicht. Zumal, wenn dafür grundlegende Kriterien wie Fahrphysik, Gegner-KI und FF-Unterstützung vernachlässigt werden. Ein einzelnes GTL- oder LfS-Auto macht einfach mehr Spaß als die komplette DTM-Armada.

Meine Wertung **80**

MARTIN DEPPE

Experte für Actionspiele



Rennleitung, Telefon!

Clio-Cup, Brands Hatch: Platz 20. Neuer Versuch, diesmal komme ich als Erster durchs Ziel. Dabei bin ich fast genauso gefahren – allerdings ohne den kleinen Rempler beim ersten Durchgang, der mir 20 Sekunden Zeitstrafe eingebrockt hat. Und diese Strafen sind häufig nicht nachvollziehbar! Davon abgesehen: viele Serien, viel Freischalten – das mag ich an DTM 3.

Meine Wertung **81**

FLORIAN STANGL

Experte für Sportspiele



Gut, aber komisch gewichtet

In DTM 3 Erster zu werden ist kinderleicht, die Computerfahrer sind keine echten Gegner. Einzig die willkürlich agierende Rennleitung kann mich ausbremsen. Sobald ich das Rempel-Verbot deaktiviere, ist mir DTM 3 zu leicht.

Schade, denn der Karrieremodus an sich hat viel zu bieten und wird durch viel Abwechslung kaum langweilig. Trotzdem wäre es schön gewesen, wenn Codemasters die Rennklassen auch mal untereinander gemischt hätte. Denn so wirkt das Spiel in sich zerrissen: Vielfalt kontra Feinschliff, aber keines der Extreme ist konsequent ausgereizt. Und so habe ich das Gefühl, dass der Vorgänger mir mehr Spaß gemacht hat.

Meine Wertung **82**

DTM RACE DRIVER 3



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (12 Spieler)
Internet (12 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (25 Seiten)
Sound 5.1-Surround

Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Codemasters/Codemasters
Webseite	www.codemasters.de/dtm3/
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	27 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	8

PRO

- abwechslungsreiche Rennserien
- unkomplizierte Fahrphysik
- detaillierte Boliden
- Mehrspielerrennen an einem PC

KONTRA

- viele Rennligen bieten nur ein Fahrzeug
- KI oft viel zu aggressiv

SASCHA GLISS	85
FLORIAN STANGL	82
MIKKL GALUSCHKA	80
MARTIN DEPPE	81

Durchschnitts-Wertung der Tester **80**



Gefährliche Konstruktion voraus: Diese **Looping-Variante** gehört noch zu den harmloseren Abschnitten so mancher Phantasiekurse.



Die Server sind schon tagsüber **gut gefüllt**. Das Kürzel E-0 rechts oben zeigt, dass wir auf einer der mitgelieferten Nadeo-Strecken fahren.

VOLLVERSION

TRACKMANIA NATIONS

AWARD PowerPlay für ONLINE-SPASS TRACKMANIA NATIONS

Da versagen alle Preis-Leistungs-Berechnungen: 84% Spielspaß kosten exakt 0 Euro.

Hässliche Kisten rasen und hüpfen über total abgedrehte Baukasten-Strecken: Mit diesem erfrischenden Konzept verbuchte die **Trackmania**-Serie einen echten Überraschungserfolg.

Ihren Anteil daran hatten auch die üppig dimensionierten Demoversionen und Upgrades. Diese Großzügigkeit treibt Nadeo auf die Spitze: Der **Nations**-Ableger entspricht vom Umfang her fast einer Vollversion und kostet dabei keinen Cent. Gegenüber **Sunrise** wurden lediglich der Plattform- und Puzzlemodus ersatzlos gestrichen – hier fahren Sie prinzipiell Rundenrennen oder auf Zeit.

Rund um die Uhr gegen die Uhr

Trackmania Nations wurde für die diesjährige Auflage des »Electronic Sports World Cup« erschaffen, einer der größten eSports-Veranstaltungen. Dementsprechend konsequent trimmte Nadeo es Richtung Online. Die 90 mitgelieferten Kurse sind auch ohne Netzwerk spielbar, aber ausnahmslos im einsamen Kampf gegen die Uhr. Echte Rennen gibt es nur per Multiplayer im so genannten »Rounds«-Modus. Die meisten Server laufen allerdings im Time-Attack-Modus; hier kämpfen bis zu 255 Kontrahenten gleichzeitig um die Bestzeiten.

Dabei haben Sie pro Strecke innerhalb eines Zeitlimits beliebig viele Anläufe. Nach einem Unfall oder schwachen Zwischenzeiten können Sie per Knopfdruck sofort einen neuen Versuch in Angriff nehmen. Als ideales Rekord-Jagdmittel hat sich ein Gamepad entpuppt, Tastatur und Lenkrad sind nur zweite Wahl.

Die anderen Autos sehen Sie nur als transparenten Geist, Zusammenstöße fehlen mangels Kollisionsabfrage. Das hat den positiven Nebeneffekt, dass der Ping ziemlich egal ist, jeder normale Rechner kann bequem als Server fungieren. Allerdings fiel während der Testphase der Nadeo-Masterserver wegen des permanenten Ansturms öfter aus, auch die automatisch erstellte Rangliste funktionierte nur selten.

Nie versiegende Streckenquelle

Neben den mitgelieferten schwirren im Netz tausende Fan-Strecken herum, die mit dem integrierten Editor erstellt wurden. Es ist verblüffend, wie viel Phantasie in den Kursen steckt – auch wenn sie bisweilen mit den Erbauern durchgegangen zu sein scheint. Dann suchen wir selbst nach einer Stunde noch ebenso verzweifelt wie vergeblich das Ziel. Das Schöne daran ist, dass die Pisten nur einige Kilobyte groß sind. Wenn Sie auf einem Server mit selbst erstellten Tracks spielen, werden diese vor dem Start in Sekundenschnelle herruntergeladen.

Michael Galuschka

MIKKL GALUSCHKA

Experte für Rennspiele



Legale Droge für lau

Zuerst die Kritik: Es ist mir ein Rätsel, warum Nadeo ausgerechnet dieses Rennspiel-Kleinod umsonst hergibt. Jetzt das Lob: Ich finde es phantastisch, dass Nadeo ausgerechnet dieses Rennspiel-Kleinod umsonst hergibt. Denn die puristische Zeitenjagd entpuppt sich als echte Spielspaßbombe – statt im Bett verbrachte ich so manche Nacht auf einem vollen Server.

Und dank des nicht versiegenden Streckennachschubs stimmt sogar die Dauermotivation, wenngleich mir schon so manche serienmäßige Piste viel zu abgedreht ist.

Meine Wertung 86

DAVID BERGMANN

Experte für Rennspiele



Für den geselligen Rennfahrer

Trackmania Nations macht mir mehr Spaß als Sunrise. Der Mix aus Formel-1-Feeling und abgedrehten Kursen ist super. Vor allem, da die Pisten zwar fordernd, aber doch fair sind.

Mich wurmt aber, dass Trackmania Nations nur online richtig Spaß macht. Das Preis/Leistungsverhältnis ist natürlich trotzdem spitze; etwas mehr Solo-Spaß hätte ich mir aber gewünscht.

Meine Wertung 81

TRACKMANIA NATIONS



Multiplayer
Einzel-PC (8 Spieler)
Netzwerk (64 Spieler)
Internet (64 Spieler)

Ausstattung
nur Download (265 MB)
Handbuch (48 S. PDF)

Sound 7.1-Surround

Genre	Action-Rennspiel
Entwickler/Publisher	Nadeo/Koch
Webseite	www.trackmanianations.com
ca. Preis	kostenlos
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	500 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	4
Steuerung	10
Multiplayer	10

PRO
- absolut kostenlos
- macht online süchtig
- unendlicher Streckennachschub
- perfekte Steuerung

KONTRA
- nur ein Auto
- zeitweilige Server-Probleme

Durchschnitts-Wertung der Tester

MIKKL GALUSCHKA	86
DAVID BERGMANN	81
	84



Die unrealistische Fahrphysik des **Bobs** und zu enge Bahnen drosseln den Spaß bei Fahrten durch abwechslungsreiche Eiskanäle.



Beim **Biathlon** entscheidet das Schießen meist über Sieg und Niederlage. Je höher der Puls, desto mehr wackelt das Fadenkreuz.

WINTERSPORT PRO 2006

Noch mehr Wintersport? Ja, aber hier können Sie die **Zeit beschleunigen und zurückdrehen!**

Angesichts der Olympischen Winterspiele haben PC-Spiele mit dem Thema Wintersport momentan Hochkonjunktur. Jetzt schickt Entwickler Cyanide (**Radsport Manager**-Reihe) **Wintersport Pro Saison 2006** mit den Sportarten Ski Alpin, Bobfahren, Langlauf, Biathlon, Skispringen und Nordische Kombination ins Rennen.

Eine ernsthafte Simulation sollten Sie aber nicht erwarten, denn mit dem Realismus haben es die Entwickler nicht so genau genommen. Das wäre aber gar nicht so dramatisch, wenn die Sportarten durchweg unterhaltsam umgesetzt worden wären. Doch da unterliegt **Wintersport Pro Saison 2006** deutlich **Torino 2006.** Interessante Funktionen und Spielmodi rechtfertigen trotzdem einen genauen Blick auf Cyanides Titel.

Spielen mit der Zeit

Normalerweise haben Sie in Sportspielen nach einem heftigen Schnitzer keine Chance mehr auf vordere Platzierungen. In **Wintersport Pro 2006** schon, denn das Spiel hat eine so genannte Back in Time-Funktion ein. Damit spulen Sie das Geschehen bei Ski-Alpin-Wettbewerben und beim Bobfahren je nach Schwierigkeitsgrad bis zu drei Mal um fünf Sekunden zurück. Das haben wir beim Testen zwar nicht exzessiv genutzt, konnten aber Stürze und grobe Fahrfehler einfach rückgängig machen – sehr hilfreich!

Genau das Gegenteil ist bei Langlauf-Disziplinen (also auch Biathlon) angesagt: Hier beschleunigen Sie die Zeit per Tastendruck. Dadurch ziehen sich diese Wettkämpfe nicht unnötig hin, weil Sie die anspruchslosen Passagen im Schnellverfahren absolvieren. An entscheidenden Stellen wie Anstiegen und Zieleinlauf regeln Sie den Krafteinsatz Ihres Sportlers aber in Normalzeit, um so effektiv wie möglich zu laufen.

Klappt nicht auf Anhieb

Echte Erfolgserlebnisse lassen länger auf sich warten als in **Torino 2006.** Das hat mehrere Gründe: Die Steuerung ist nicht immer optimal auf die Disziplinen abgestimmt, die Bewegungsabläufe (Ski Alpin) und die Physik (Bobfahren) sind nicht so, wie man es aus der Realität erwarten würde.

Wer sich darauf einlässt, wird aber trotzdem seinen Spaß haben – vor allem im Karrieremodus. Hier verbessern Sie die Attribute Ihres Athleten, schalten neue Wettkampforte und Ausrüstung frei. Wenn Sie nach Erfolgen bei den Amateuren und Profis schließlich auf der internationalen Bühne starten, werden Ihnen die Namen der KI-Gegner bekannt vorkommen: Zwar gibt's keine Lizenz, aber leicht verfremdete Namen wie Sven Foscher oder Janne Ehonen korrigiert das Gehirn automatisch.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Experte für Sportspiele

Sehr gute Ansätze

Die Idee mit dem Zurückspulen und Beschleunigen der Zeit ist wirklich super! In wichtigen anderen Bereichen hat Wintersport Pro Saison 2006 aber Defizite. Gerade bei Ski Alpin muss ich mich doch stark über die unrealistische Streckenführung und Fahrweise meines Akteurs wundern.

Das ist nur ein Beispiel für viele kleine Dinge, die den durchaus aufkommenden Spaß immer wieder stören. Bleibt unter dem Strich ein gutes Wintersportspiel, das sich Torino 2006 jedoch klar geschlagen geben muss.

Meine Wertung **70**

MIKKL GALUSCHKA



Experte für Sportspiele

Der Winter kann so öde sein!

Auf dem Papier liest sich Wintersport Pro sehr gut: beachtlicher Umfang, Karrieremodus und ein großes, trotz fehlender Lizenz namhaftes Teilnehmerfeld.

Doch erst mal auf der Piste oder im Bobkanal angekommen, weicht die Vorfreude der Ernüchterung. Die Disziplinen schauen nicht nur trostlos aus, sondern steuern sich auch so. Das macht zusammen eben nur trauriges Mittelmaß.

Meine Wertung **52**

WINTERSPORT PRO 2006



Multiplayer
Einzel-PC (6 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (40 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	Cyanide/Crimson Cow
Webseite	www.wintersport-pro.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 7500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	3
Steuerung	6
Multiplayer	6

PRO

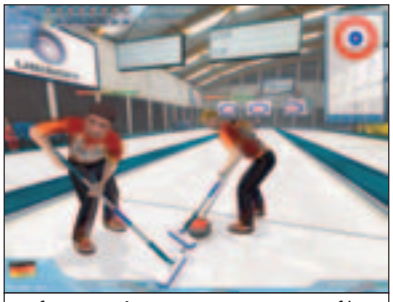
- Zeit rückspulen für Bob und Ski Alpin
- Beschleunigung der Langlauf-Passagen
- zahlreiche Spielmodi, darunter Karriere

KONTRA

- schlechte Kollisionsabfrage
- unrealistische Skistrecken
- biedere Präsentation

GEORG VALTIN	70
MIKKL GALUSCHKA	52

Durchschnitts-Wertung der Tester: **61**



Heftiges **Wischen** erzeugt einen Wasserfilm und verlängert damit den Weg des Steins.



Die einfachen **Animationen** sehen genauso billig aus wie die gesamte Grafik.



Wie bekomme ich den Stein ins »Haus«? Der Mitspieler zeigt mit dem Besen den **Zielpunkt.** Schubkraft und Drehung des Steines regeln Sie mit den **Anzeigen** in der Mitte des rechten Bildrands.

CURLING 2006

Endlich begibt sich die erste Curling-Simulation für PC auf die Eisbahn – und fällt dabei voll auf den Hintern.

Curling wird von Spöttern aufgrund der Wischbewegungen gerne als »Hausfrauensport« bezeichnet. Völlig zu Unrecht, denn das punktegenaue Platzieren der Steine nach einer meterlangen Rutschpartie erfordert sehr viel Können und übt auf viele Zuschauer eine große Faszination aus.

Genau die versucht **Curling 2006** von der Eishalle auf den PC zu transportieren, scheitert aber bereits an der Steuerung: Statt die Rutschbewegung per Mausgeschiebe zu simulieren, etwa wie bei einem Golfspiel, legen Sie Kraft und Drehung schlicht per Mausklick fest. Damit fehlt der Steuerung nicht nur der Bezug zum realen Curling, nach wenigen Partien langweilt das einfach nur. Das Wischen (in den drei Stärken) spielt ohnehin nur eine untergeordnete Rolle, da Sie die Geschwindigkeit des Steins als Betrachter gar nicht genau einschätzen können. Immerhin kollidieren die Steine physikalisch korrekt.

Wie geht das denn?

Bei der Auswahl der Spielmodi präsentiert sich **Curling 2006** knauserig: Nur Einzelspiel, Turnier und Training stehen zur Auswahl. Letzteres ist aber wenig hilfreich, da es lediglich unterschiedliche Würfe wie »Takeout« und »Guard« zeigt. Es fehlt aber eine Erklärung, wie Sie beispielsweise einen Stein so spielen, dass er einen Bogen beschreibt und hinter einem gegnerischen Stein liegen bleibt. Wie das funktioniert, müssen Sie schon selbst herausfinden – und das dauert seine Zeit.

Wenn Sie sich damit nicht herumärgern wollen, können Sie alternativ im Skip-Modus antreten: Hier bestimmen Sie nur, wie der jeweils nächste Stein gespielt wird – laut Hersteller ist das taktisch, in der Realität noch langweiliger.

Wo sind Mitspieler?

Falls Sie **Curling 2006** dann doch lieber im Multiplayer-Modus probieren wollen, sollten Sie sich einen Kumpel für ein Match am eigenen PC einladen. Wenn Sie im Internet oder Netzwerk spielen wollen, benötigen Sie erst einen entsprechenden Patch (erhältlich unter www.curling-game.de).

Georg Valtin

GEORG VALTIN

Experte für Sportspiele



Wischi-Waschi-Umsetzung

Wirklich schade, dass die erste Curling-Simulation so eine Grütze geworden ist. Die schwache Technik hätte ich dem Titel ja verziehen, wenn er eine vernünftige Steuerung gehabt hätte.

Mein Vorschlag: Mit einer Mausbewegung nach vorne bestimmt der Spieler den Schub, mit dem gleichzeitigen Drücken der linken beziehungsweise rechten Maustaste die Drehung (je länger, desto mehr dreht sich der Stein). Damit hätte man zumindest ein gewisses Geschwindigkeitsgefühl, sodass auch das Wischen sinnvoll wäre.

Meine Wertung **23**

MIKKL GALUSCHKA

Experte für Sportspiele



Schlaftablette auf Eis

Auch eine schlechte Leistung kann bewundernswert sein: Hier ist es die grandios uninspirierte Steuerung, die mir ein respektvolles Staunen abringt. Ich mag den Sport ja, aber er zählt halt nicht gerade zu den lebendigsten. Von daher kann ich über die schlafmützige Umsetzung nur den Kopf schütteln. Ubisoft sollte das Ding besser als Therapie-Programm für hyperaktive Kinder vermarkten.

Meine Wertung **28**

CURLING 2006



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (14 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	So What!/Ubisoft
Webseite	www.curling-game.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte Geforce	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	2
Steuerung	5
Multiplayer	3

PRO

- Beschleunigungs-Funktion
- realistische Physik

KONTRA

- Steuerung passt nicht zur Sportart
- fehlendes Tutorial
- dürftige Spielmodi
- schwache Grafik und Animationen

GEORG VALTIN	23	Durchschnitts-Wertung der Tester
MIKKL GALUSCHKA	28	26



Gut getimte **Sprünge** sind das A und O in den Rennen. Wer zu hart auf einer Rampe landet, verbiegt sich böse den Kiefer und verliert Zeit.



Netter Gag, aber spielerisch mau: In dieser Challenge düsen wir per **Helikopter** durch die Checkpoints. Das Gleiche gibt's auch mit Flugzeugen.



MX VS. ATV UNLEASHED

Hü-hüpf! Hier rasen wir auch abseits der Strecke – auf der bleibt oft nur der Spielspaß.

Motocross und Metal, Quads und Querfeldein – das gehört zusammen. Doch was haben Flugzeuge und Helikopter in einem Rennspiel verloren? Nicht viel, beweist **MX vs. ATV Unleashed**, obwohl die Entwickler offensichtlich das genaue Gegenteil erreichen wollten. Denn neben Motorrädern, ATVs, Buggys, Geländewägen, Monstertrucks und frisierten Golfwägen flitzen wir mit kleinen Propellermaschinen und Hubschraubern über kurvige Kurse.

KI aus Kautschuk

Die obligatorischen Schnellrennen mit anfangs größtenteils gesperrten Strecken und limitierten Vehikeln lassen wir nach wenigen Minuten links liegen und stürzen uns in die Karriere. Auch hier müssen wir uns zuerst zwischen Motocross- und ATV-Liga entscheiden, bevor wir entweder trainieren oder direkt das Rennen starten können. Die Übungsrunden sind zeitraubender Firlefanz, da sie weder Einfluss auf den Startplatz noch auf den Schwierigkeitsgrad haben. Die größtenteils logisch aufgebauten Kurse haben meistens nur im zweiten Durchgang fiese Stellen, wenn die Strecke leicht modifiziert wird.

Ein gelungener Start hängt vom geschickten Umgang mit der Kupplung ab. Wer die ignoriert, kommt langsamer vom Fleck – macht aber auch nix, weil dank der extremen Gummiband-KI ein eigentlich verlorenes Rennen auch in der letzten Runde noch umgedreht werden kann. Denn die KI-Fahrer werden merklich langsamer und machen mehr Fehler, wenn der menschliche Spieler abgeschlagen ist. Das ist für Einsteiger in Ordnung, für Profis aber nach kurzer Zeit strunzlangweilig.

Voll auf die Fresse

Der eigentliche Reiz des Spiels liegt in der Steuerung. Nur durch geschicktes Schwungholen vor Sprungschanzen oder Bodenwellen erzielen Sie sehenswerte Rundenzeiten. Dazu verlagern Sie erst das Gewicht des Fahrers nach vorn (Gamepad-Stick drücken), und gleich darauf wieder nach hinten (Stick ziehen). Mit dem richtigen Timing hüpfen Pilot und Vehikel so Dutzende Meter weit und über bremsende Sandwälle hinweg. Wehe dem, der solch einen Sprung falsch berechnet und zu weit oder zu kurz fliegt: Im günstigsten Fall verlieren Sie Schwung und Zeit, im schlimmsten Fall haut es Ihr Alter Ego voll auf die Schnauze. Das kostet natürlich noch mehr Zeit. Wer mag, drückt die Stunt-Taste und vollführt so (unwichtige) Kunststückchen.

Abgesehen von rockigen Musikstücken ist der Sound mittelmäßig, vor allem die Motoren klingen eher nach Fön als nach Verbrenner. Auch grafisch ist das Rennspiel bieder und alles andere als zeitgemäß detailliert.

Florian Stangl

FLORIAN STANGL



Experte für Sportspiele

Nur ein kurzes Vergnügen

Eine Weile kann ich über fehlende Abwechslung und mangelnden Detailreichtum hinwegsehen. Doch die maue Gegner-KI, die sich wiederholenden Strecken und der eintönige Spielablauf reichen mir einfach nicht. Auch das anfangs ungewohnte Verlagern des Gewichts für Sprünge hatte ich schnell raus.

Immerhin, der Streckeneditor beschäftigt mich länger und rettet die Wertung knapp über den Durchschnitt. Das Bauen eigener Kurse geht nämlich schnell, das Probefahren macht Spaß. Ein paar Stunden zumindest.

Meine Wertung **63**

DAVID BERGMANN



Experte für Sportspiele

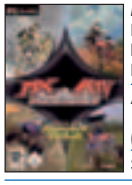
Zu wenig dran

Ich fühle mich dezent unterfordert. Über welche Hügel kann ich mit Vollgas hüpfen, wann muss ich vom Gas? Sobald ich das im Griff habe, wird's langweilig, denn die Gegner-KI ist alles andere als fordernd, und die Kurse sind recht unspektakulär.

Wunderbar kurzweilig sind dagegen die Challenges: Mit einem Golfwagen zu harter Musik durch den Schlamm zu pflügen ... herrlich!

Meine Wertung **71**

MX VS. ATV UNLEASHED



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (6 Spieler)
Internet (6 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (26 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Rainbow/THQ
Webseite	www.mxvsatv.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	6

PRO
- gute Steuerung
- komplexer Streckeneditor

KONTRA
- mittelprächtige Grafik
- lasche Soundeffekte
- wenig Abwechslung
- nur Bikes und Quads gut simuliert

FLORIAN STANGL	63
DAVID BERGMANN	71

Durchschnitts-Wertung der Tester: **67**



Selbst so ein kapitaler **Totalschaden** ist nach nur einer Sekunde gratis repariert.



Auf dem Stadtplan von **Los Angeles** suchen wir uns die nächste Aufgabe aus.



Depperte Bullen: Einer verbremst sich, zwei andere rammen sich gegenseitig von der Straße. Die gelbe Säule ist der nächste **Wegpunkt** in einem der vielen ähnlich ablaufenden Rennen.

L.A. RUSH

Need for Speed Most Wanted mit einem Spritzer eigener Ideen. Kann Ihr Raserherz dazu Nein sagen?

Faustregel unter Redakteuren: Wenn ein Artikel mit der langatmigen Beschreibung der Story anfängt, sind höchstwahrscheinlich sowohl Spiel als auch Artikel stinklangweilig. Außer, die Geschichte ist so doof wie die von **L.A. Rush**: Naiver Raserkönig wird abgezockt (gähn), verliert alle seine Autos an den Erzrivalen (gähn) und muss sich in vielen Missionen wieder an die Spitze zurückkämpfen (schnarch).

Sind Sie noch da? Gut, dann zu den Vorzügen von **L.A. Rush**: Es hat ein paar nette Ideen.

Bitte aufwachen!

Sie sind immer noch da? Dann zählen Sie also zu der Sorte Spieler, die sich von billiger Story, miesen Videos und abschreckender Grafik nicht gleich ins Bockshorn jagen lassen. Wir haben **L.A. Rush** auch ein paar Stunden gegeben, um dann zu merken, dass Schwierigkeitsgrad und Missionsgüte langsam steigen. Aber wirklich nur langsam. Das System ist simpel: Rennen gewinnen, Geld scheffeln, Karre aufmotzen, Erzrivalen ärgern, Autos zurückholen. Und dann wieder alles von vorne. Nette Abwechslung sind Spezialaufgaben, die an **GTA** erinnern: Stunts unter Zeitdruck, Autos klauen, etc.

Die Lernkurve von **L.A. Rush** ist extrem flach. Die Autos fahren sich vom Muscle Car über den Van bis zum Sportwagen allesamt gleich, ausbrechende Hecks sind fastunmöglich. Sie müssen eigentlich nur den kürzesten Weg finden, das Fahren selbst ist Nebensache. Gut, dass die Stadt ähnlich aufgebaut ist wie **GTA San Andreas**. Sie finden jede Menge Abkürzungen und Sprungschanzen.

Dümmer als die Polizei

Gegner sind andere Raser, die Schergen des Erzrivalen und die Polizei. Letztere hat ein höchst merkwürdiges Verhalten programmiert bekommen: Die Bullen sind so schlapp, dass sie nie eine echte Gefahr darstellen. Oft rammen sie sich gegenseitig, knallen gegen Bäume und wissen offenbar gar nicht, was sie mit dem Spieler anstellen sollen. Allein in den Rennen agieren die KI-Fahrer (meistens) geschickt.

Florian Stangl

FLORIAN STANGL



Experte für Sportspiele

Gut geklaut, schlecht umgesetzt

Die Entwickler von L.A. Rush gucken MTVs Pimp my Ride, spielen Need for Speed und arbeiten überwiegend mit Konsolen. Eigentlich ist damit alles zu L.A. Rush gesagt. Der Titel ist gehobenes Mittelmaß, was einzig und allein am wiedererkennbar nachgebauten Los Angeles liegt. Alles andere kennen wir aus vielen anderen Rennspielen.

Die maue Technik und das grobe Fahrgefühl kosten die meisten Wertungspunkte. Immerhin habe ich mich über die eine oder andere witzige Idee (Missionen à la GTA San Andreas) gefreut.

Meine Wertung **65**

DAVID BERGMANN



Experte für Sportspiele

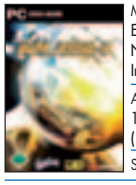
Yo yo! Ich bin im Proll-Himmel

Need for Speed ist Rasen mit Stil, L.A. Rush ist Rasen mit Designfehlern. Schon alleine das absolut grauenhafte Fahrmodell erstickt jeden Fahrspaß im Keim.

Dafür gefällt mir der Look. Ruckartige Kameraschwenks tragen zwar nicht unbedingt zur Übersicht bei, passen aber zum Proll-Stil von L.A. Rush. Wenn Ihnen Need for Speed noch nicht Ghetto genug war, werden Sie hier glücklich.

Meine Wertung **60**

L.A. RUSH



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (18 Seiten)
Sound Stereo

Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Midway/Midway
Webseite	www.midway.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- detailliert nachgebautes Los Angeles
- einige gelungene Missionen
- ideal für Einsteiger

KONTRA
- maue Optik
- lascher Sound
- müder Abklatsch von Need for Speed

FLORIAN STANGL	65
DAVID BERGMANN	60

Durchschnitts-Wertung der Tester **63**

AKTUELLE **BUDGET-SPIELE**

SPIEL	CA. PREIS	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
bis 10 Euro						
ANNO 1503	10 EURO	1.04.02	Koch Media	Aufbaustrategie	Dezember 2005	83
COMMAND & CONQUER GENERÄLE	10 EURO	1.8	Ak Tronic	Echtzeit-Strategie	–	90
CONFLICT VIETNAM	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Taktik-Shooter	–	70
DEMON STONE	10 EURO	1.1	Rondomedia	Actionspiel	Februar 2005	74
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	–	80
DTM RACE DRIVER 2	10 EURO	1.2	Koch Media	Rennspiel	Juni 2005	85
FREEDOM FIGHTERS	10 EURO	–	Electronic Arts	Actionspiel	–	74
FREELANCER	10 EURO	1.4	Ak Tronic	Weltraumspiel	Mai 2005	85
FULL SPECTRUM WARRIOR	10 EURO	–	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	Januar 2005	86
GTA 3	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Actionspiel	August 2005	87
HERR DER RINGE – RÜCKKEHR DES KÖNIGS	10 EURO	–	Electronic Arts	Actionspiel	–	87
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
NEVERWINTER NIGHTS	10 EURO	1.66	Ak Tronic	Rollenspiel	Juni 2005	84
OBSCURE	10 EURO	–	Ak Tronic	Adventure	Dezember 2004	75
PANZERS	10 EURO	1.10	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	–	89
RICHARD BURNS RALLY	10 EURO	1.02	Ak Tronic	Rennspiel	–	83
SUDEKI	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Rollenspiel	April 2005	85
SYBERIA 2	10 EURO	–	Ak Tronic	Adventure	–	70
THIEF 3 – DEADLY SHADOWS	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Action-Adventure	April 2005	83
UNREAL 2	10 EURO	3.14.03	Ak Tronic	Ego-Shooter	Februar 2005	80
bis 20 Euro						
BROTHERS IN ARMS	15 EURO	1.11	Rondomedia	Taktik-Shooter	April 2005	81
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3	20 EURO	3.1	Microsoft	Flugsimulation	–	68
EVERQUEST 2	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	Juli 2005	84
FAR CRY	15 EURO	1.33	Rondomedia	Ego-Shooter	September 2005	88
FIFA 2005	20 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	August 2005	83
GTR	20 EURO	1.4.0.0	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004	91
HARRY POTTER U. D. GEF. VON ASKABAN	20 EURO	–	Electronic Arts	Action-Adventure	–	80
JUICED	20 EURO	1.01.4	THQ	Rennspiel	Mai 2005	88
MICROSOFT TRAIN SIMULATOR	15 EURO	1.1	Rondomedia	Simulation	–	81
MS FLIGHT SIMULATOR 2002	15 EURO	–	Rondomedia	Flugsimulation	–	65
NBA LIVE 2005	20 EURO	1.1	Electronic Arts	Sportspiel	Dezember 2004	83
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	20 EURO	1.2	Electronic Arts	Rennspiel	August 2005	83
PRINCE OF PERSIA – WARRIOR WITHIN	15 EURO	–	Rondomedia	Action-Adventure	Dezember 2004	82
PRO EVOLUTION SOCCER 4	20 EURO	1.10	Konami	Sportspiel	Dezember 2004	90
THE BARD'S TALE	15 EURO	1.01	Rondomedia	Rollenspiel	Juli 2005	83
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	20 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	–	83
UNREAL TOURNAMENT 2004	15 EURO	3355	Atari	Actionspiel	Februar 2005	88
bis 30 Euro						
COLIN MCRAE RALLY 5	30 EURO	1.1	Codemasters	Rennspiel	–	88
DAS GEHEIMNIS DES SILBERNEN OHRRINGS	25 EURO	–	Dtp	Adventure	Dezember 2004	80
GTA SAN ANDREAS	30 EURO	1.01	Take 2	Actionspiel	Februar 2006	92
HALF-LIFE 2	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Ego-Shooter	September 2005	94
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	30 EURO	1.0b	Activision	Rollenspiel	Oktober 2005	86
PANZERS – PHASE 2	30 EURO	1.06	CDV	Echtzeit-Taktik	August 2005	84
SCHLACHT UM MITTELERDE	25 EURO	1.02	Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	Oktober 2005	91
SILENT HUNTER 3	30 EURO	1.4b	Ubisoft	U-Boot-Simulation	April 2005	82
SPLINTER CELL 3	30 EURO	1.04	Ubisoft	Schleich-Action	April 2005	88
STRONGHOLD 2	30 EURO	1.2	Take 2	Aufbaustrategie	Juni 2005	84
SWAT 4	25 EURO	1.1	Vivendi	Taktik-Shooter	Februar 2006	86

AKTUELLE **COMPILATIONS**



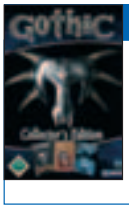
CSI TRIPLE PACK

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	Adventure	USK	ab 12 Jahre
Spiele	CSI		70
	CSI DARK MOTIVES		77
	CSI MIAMI		75
Preis/Leistung			GUT



EARTH UNIVERSE EDITION NEU

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	60 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	EARTH 2140 (inkl. Missionpacks)		71
	EARTH 2150		74
	EARTH 2150: LOST SOULS (Addon)		72
	EARTH 2150: THE MOON PROJECT (Addon)		70
	EARTH 2160 V1.37		79
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	GOTHIC		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



HEROES OF M&M 4 COMPLETE NEU

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Runden-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4		85
	WINDS OF WAR (Addon)		83
	THE GATHERING STORM (Addon)		81
Preis/Leistung			SEHR GUT



SACRED GOLD

Anbieter	Take 2	ca. Preis	30 Euro
Genre	Action-Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SACRED		83
	UNDERWORLD (Addon)		77
Preis/Leistung			GUT



ULTIMATE RACING COLLECTION

Anbieter	Codemasters	ca. Preis	30 Euro
Genre	Rennspiel	USK	ohne Beschränkung
Spiele	COLIN MCRAE RALLY 2005		88
	DTM RACE DRIVER 2		85
	INDYCAR SERIES		73
	INSANE		77
Preis/Leistung			GUT



WARCRAFT 3 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	WARCRAFT 3		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



BEST OF SIERRA – ACTION PACK

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Shooter	USK	keine Altersfreigabe
Spiele	CHRONICLES OF RIDDICK | Schleich-Shooter		85
	MEN OF VALOR | Ego-Shooter		73
	TRIBES VENGEANCE | Ego-Shooter		86
Preis/Leistung			SEHR GUT



DIE GROSSE ABENTEUER-BOX

Anbieter	Dtp	ca. Preis	30 Euro
Genre	Adventure	USK	ab 12 Jahre
Spiele	DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN		72
	GILBERT GOODMATE		68
	RUNAWAY		82
	SHERLOCK HOLMES UND D. GEHEIMNIS DER MUMIE		50
	TONY TOUGH		78
	THE WESTERNER		83
Preis/Leistung			GUT



GAMES GIANT 1

Anbieter	Jowood	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	AQUANOX 2 | Actionspiel		84
	ARX FATALIS | Rollenspiel		82
	CULTURES 2 | Aufbauspiel		78
	DER CLOU 2 | Strategie		61
	DIE GILDE | Wirtschaftssimulation		67
	DIE VÖLKER 2 | Aufbauspiel		72
	FAR WEST | Wirtschaftssimulation		58
	FUSSBALLMANAGER FUN | Fußball-Manager		60
	INDUSTRIEGIGANT 2 | Wirtschaftssimulation		81
	ITCH | Denkspiel		67
	KEEP THE BALANCE | Denkspiel		46
	KING OF THE ROAD | Rennspiel		57
	PUSHER | Denkspiel		70
	RALLY TROPHY | Rallye-Simulation		80
	THINK X | Denkspiel		63
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOLD GAMES 8

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BIATHLON 2004 | Sportspiel		31
	BEYOND GOOD & EVIL | Action-Adventure		80
	FLUCH DER KARIBIK | Action-Adventure		75
	LOCK ON | Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST | Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 | Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD | Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL | Schleich-Action		85
	WORLD RACING | Rennspiel		77
	XIII | Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT



COMMAND & CONQUER
DIE ERSTEN 10 JAHRE

Alle sechs Hauptprogramme und sechs Addons auf einer DVD – das ist der perfekte Moment, um sich in die legendäre C&C-Serie zu stürzen.



Erwartungsvoll schieben wir die rappelvolle DVD in unser Laufwerk. Gleich wird der Hauch der Spielegeschichte über uns hinwegwehen! Schließlich glänzte schon der erste Teil von **Command & Conquer** mit EVAs erotischer Frauenstimme. EVA? Ja, das war die elektronische Assistentin, die uns das ganze Spiel über begleitet. Da kann sich noch heute jedes Navigationssystem eine große Scheibe von abschneiden!

Doch wir werden enttäuscht, statt EVA gibt's nur EA. Nämlich deren langweiligen Ladebalken. Und die Aufforderung, sieben (!) verschiedene Seriennummern einzugeben. Damit gehen schon mal einige Minuten der halbstündigen Installation fürs Zahlentippen drauf. Macht nix, denn kaum starten wir **C&C – Der Tiberiumkonflikt**, dröhnen die bekannte Technomusik und verzerrte Androidenstimmen aus den Lautsprechern – endlich brechen goldene Zeiten für Echtzeitstrategie-Nostalgiker an!

Krieg' mich doch!

Die Sammlung **C&C – Die ersten 10 Jahre** enthält nicht nur das erste Scharmützel zwischen den Westmächten der GDI und der terroristischen Bruderschaft NOD. Neben sämtlichen Addons sind auch **Alarmstufe Rot 1** und **2**, **Tiberian Sun**, **Renegade** und **Generäle** auf der DVD. Ein wahres Fest für Echtzeitstrategen, die nun nicht mehr auf Tools wie die DOS-Box zurückgreifen müssen, um die Meilensteine der Strategie zu spielen. Alle **C&C**-Teile der Compilation laufen ohne Emulator unter Windows XP. Meistens jedenfalls. Aber dazu später mehr. Zuerst stellen wir Ihnen die drei **C&C**-Universen vor.



C&C Renegade: Als GDI-Elitesoldat nehmen Sie sich der terroristischen Vereinigung NOD an. Dabei bewegen Sie sich in der Egoperspektive durch die C&C-Welt und dürfen auch Panzer fahren.



C&C 1: Pixelsoldaten von GDI und NOD auf der gefährlichen Jagd nach Tiberium.



Alarmstufe Rot 1: Die Sowjets und die Alliierten rangeln um die Weltherrschaft.



Alarmstufe Rot 2: Sowjets fallen in Amerika ein. Witziges Szenario, spaßige Videos!



C&C 3: NOD vs GDI – geschönte Shots auf der Packung erzürnten die Spieler.



C&C Generäle: Auseinandersetzungen zwischen Terroristen, Asiaten und Armeen der westlichen Staaten, inklusive Atomwaffen. Zwar gibt es keine lustigen Filme mehr, dafür ist die Grafik klasse.

C&C: Der Urahn

Die Angst geht auf der Erde um, denn die NOD eignen sich alle Tiberiumvorkommen an. Kane, der größenwahnsinnige Anführer dieser Terroristen, bastelt mit seiner Mannschaft aus dem Tiberium zerstörerische Waffen, um die Herrschaft über die Erdbevölkerung an sich zu reißen. Deshalb schließen sich die westlichen Machthaber zu einer Vereinigung namens GDI zusammen, um den NOD Einhalt zu gebieten. Das Tiberium ist bis heute einer der »lebendigsten« Rohstoffe im Genre: Das grüne Zeugs vermehrt sich und richtet verheerende Schäden an ungeschützten Truppen an.

Im Ego-Shooter **Renegade** bekämpfen Sie die NOD als Nick »Havoc« Parker. Gut bestückt mit Waffen ballern Sie sich durch die Terroristen-Reihen. Heute ist **Renegade** vor allem noch als Multiplayer-Shooter beliebt – weil Sie hier alle **C&C**-Vehikel steuern können, vom flotten Trike bis zum wuchtigen Mammutpanzer.

Alarmstufe Rot: alter Bekannter

Im zweiten **C&C**-Universum haben die alliierten Truppen den Zweiten Weltkrieg verhindern können und prügeln sich stattdessen mit den sowjetischen Mächten um die Vorherrschaft. **Alarmstufe Rot 1** und **2** sind zeitlich vor den Geschehnissen des Tiberiumkonflikts angesiedelt, deshalb treffen Sie auf einen alten Bekannten: Kane. Der übernimmt am Ende von **Alarmstufe Rot 1** nämlich die Kontrolle über die Sowjetunion. **Alarmstufe 2** glänzt vor allem mit selbstironischen Videosequenzen – da nimmt ein Filmchen etwa die damalige chronische Stromknappheit Kaliforniens auf die Schippe.

Generäle im Fadenkreuz

Der Start von **C&C Generäle** in Deutschland war überschattet – es landete zwei Monate nach der Veröffentlichung auf dem Index, weil es Parallelen zum Irakkrieg enthielt (Stichwort Massenvernichtungswaffen). Erst als die menschlichen Einheiten gegen Roboter ausgetauscht wurden, durfte **C&C Generäle** wieder über den Ladentisch wandern.

Wir stürzen uns in Schlachten zwischen Alliierten, Chinesischem Pakt und der obligatorischen terroristischen Vereinigung – die Aufträge sind dabei abwechslungsreicher als im Tiberiumkonflikt. Wenn wir die Kampagne der Terroristen starten, dürfen wir zum Beispiel ausgiebig Molotowcocktails unter der Bevölkerung einer Stadt verteilen und die Häuser plündern. Klasse auch die brachialen Zerstörungseffekte, etwa bei umkippenden Minaretten und berstenden Staudämmen.

Extrawünsche

Die Bonus-DVD gewährt Ihnen einen kleinen Blick in die Geschichte von **Command & Conquer**. Louis Castle, Mitbegründer der Entwicklerfirma Westwood, erzählt im Interview von den Anfängen der Reihe. Extras wie Fan-Videos, Rückblicke und Konzeptzeichnungen runden die nostalgische Reise in die Anfänge der Echtzeitstrategie ab. Schade, dass keines der Filmchen synchronisiert ist; lediglich eines hat deutsche Untertitel. Von einem kleinen Poster abgesehen, herrscht in der Box gähnende Leere.

Ärgerlich: **Tiberian Sun** stürzt häufiger ab, Multiplayer-Schlachten fuktionieren nicht – Mängel, die eingefleischte Fans im offiziellen Forum von Electronic Arts anprangern. Immerhin gibt es einen Auto-Updater, der Sie informiert, wenn es einen neuen Patch gibt.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Falls Ihre Sammlung noch nicht komplett ist ...

... dann sage ich: ›Zugreifen!‹ Wenn allerdings schon sämtliche C&C-Episoden in Ihrem Schrank stehen, dann können Sie die Compilation ruhig links liegen lassen. Denn außer den Spielen liegt in der Box nichts, was man unbedingt haben muss: Die Bonus-DVD ist zwar ein kleines Extra, für das alleine sich die Anschaffung der Sammlung aber nicht lohnt.

ENTHÄLT FOLGENDE TITEL	
C&C 1 – Der Tiberiumkonflikt	68
C&C – Der Ausnahmezustand (Addon)	60
Alarmstufe Rot	73
Alarmstufe Rot: Gegenangriff (Addon)	66
Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Addon)	65
C&C 3 – Tiberian Sun	73
C&C 3: Feuersturm (Addon)	65
C&C Renegade	72
Alarmstufe Rot 2	80
Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache (Addon)	78
C&C Generäle	90
C&C Generäle: Die Stunde Null (Addon)	88

DIE ERSTEN 10 JAHRE



Ausstattung: 1 DVD, Bonus-DVD, kleines Poster, Handbuch (70 Seiten)

Publisher	Electronic Arts
Webseite	www.commandandconquer.ea.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x400	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	7

WERTUNG FÜR DIE COMPILATION	GUT
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegnern bekommt oder ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

Brothers in Arms



Sind Sie ein Ass im Flankieren und machen den ganzen Tag nichts anderes? Dann brauchen Sie die folgenden Codes nicht mehr. Für alle anderen haben wir eine Liste von Cheats zusammengestellt, die Ihnen und Ihrem Team helfen kann.

Um die Konsole zu aktivieren, müssen Sie zuerst ein Profil in Brothers in Arms anlegen. Danach beenden Sie das Programm und suchen unter **C:\Dokumente und Einstellungen\Username\Anwendungsdaten\Gearbox Software\Brothers In Arms\Profilname** nach der Datei **bia.ini**.

Wenn Sie die gefunden haben, dann öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor und suchen nach der Zeile **Consolekey=0**. Das funktioniert am besten, indem Sie die Suchfunktion aktivieren (Ctrl+F). Ändern Sie die 0 in 192, so dass dort **Consolekey=192** steht. Suchen Sie danach nach der Zeile **bEnableDebugConsoleAndMenu=False** und ändern Sie das False in **True**. Einmal abspeichern, dann starten Sie das Programm gleich wieder. Im laufenden Spiel öffnen Sie die Konsole mit der Ö-Taste. Dann pausiert das Spiel und ein Fenster öffnet sich, in dem Sie die folgenden Cheats eingeben können. Wenn Sie das Fenster schließen und zum Spiel zurückkehren, sind die Codes aktiv und Sie können beispielsweise fliegen.

Wollen Sie die Hilfen häufiger einsetzen, müssen Sie sie nach jedem Kapitel erneut eingeben, da die Cheats nicht aktiviert bleiben.

CHEAT	WIRKUNG
allweapons	alle verfügbaren Waffen der Mission
fly	Flug-Modus
god	Gott-Modus
allammo	jede verfügbare Munition
unloaded	keine Munition
oldmovie	Spiel in Schwarz-Weiß
ghost	Geist-Modus
walk	gehen
invisible 1	Unsichtbarkeit an
invisible 2	Unsichtbarkeit aus
supersquad	Team ist unverletzbar, wird nicht getötet und verliert keine Munition

Command & Conquer – Die ersten 10 Jahre



Command & Conquer

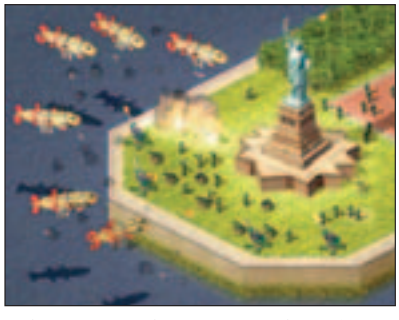
Wenn Sie allzu früh im Spielverlauf vom Computergegner angegriffen werden, dann gibt es einen einfachen Trick, der Ihnen mehr Zeit verschafft. Die Computer-KI erkennt Mauern nicht als Ziel. Statt Ihre Basis und wichtige Wege hinter Sandsäcken zu verstecken, können Sie großzügig Mauern bauen – sogar um die gegnerische Basis herum. So bekommen Sie genug Zeit, um Ihre Streitmacht aufzubauen, und Ihr Computergegner schaut Ihnen, hinter den Mauern gefangen, tatenlos zu.

Alarmstufe Rot

TIPP 1: Wenn Sie ein schwer angeschlagenes Schiff oder U-Boot haben, der Weg zur heimischen Werft aber zu weit ist, dann manövrieren Sie es an die gegnerische Werft heran. Wählen Sie das Fahrzeug aus und klicken Sie auf Ihre eigene Werft. Voilà, schon ist es wieder wie neu und Sie sparen die Kosten für die Reparatur.

TIPP 2: Um die Reparaturzeit eines Schiffes zu senken, gibt es auch einen einfachen Trick. Lassen Sie es an der Werft reparieren und schicken Sie es danach sofort auf die nächste Feindfahrt zur gegnerischen Fotte, wenn sie außerhalb der Reichweite Ihres Schiffes liegt. Das Schiff fährt los, auch wenn es noch nicht komplett repariert ist. Macht aber nix, es wird auf der Fahrt zusammengeflickt, erreicht vollkommen wiederhergestellt sein Ziel und bombardiert dann Ihre Gegner.

Alarmstufe Rot 2



Hilfreich und spaßig zugleich: Befreien Sie Kühe auf den Missionskarten, statt sie einfach in die Luft zu jagen oder zu überfahren. Sie können die Wiederkäuer dann als normale Einheit auswählen und auf Erkundungstour schicken. Das ist insofern praktisch, weil die Gegner die Kühe nicht angreifen. So sparen Sie nicht nur Einheiten, sondern auch Produktionszeit.

Command & Conquer Tiberian Sun

Wenn Sie als Nod einen beschädigten Stealth-Panzer hinter den feindlichen Linien haben, dann können Sie ihn ganz einfach in der Werkstatt des Gegners reparieren. Zwar geht für die Reparatur Ihr Geld drauf, aber die feindlichen Truppen reagieren nicht auf Ihr Vehikel und lassen es unbehelligt in ihre Werkstätten fahren. Nach der Reparatur ist Ihr Panzer wieder einsatzbereit und zudem im Zielgebiet.

Command & Conquer Generäle



Wenn Ihre Basis nur einen Eingang hat, dann lässt sich Ihr Hauptquartier ganz einfach schützen. Bauen Sie hinter der Zufahrt einen Halbkreis aus Raketentürmen und verstärken Sie diese Abwehr mit fliegenden Einheiten und Fußtruppen. So gut geschützt kommt Ihnen sicher kein Gegner ins Lager. Außerdem sollten Sie nie zuerst den Feind angreifen, dann attakiert Sie der KI-Gegner nämlich auch nicht.

Commandos Strike Force



TIPP 1: Die einfachste, aber auch unelegantes Lösung für die meisten Missionen ist rohe Gewalt. Solange Sie sich nicht auf offene Schusswechsel mit einer Übermacht einlassen, sondern schnell zuschlagen und sich sofort wieder in die Deckung zurückziehen, können selbst der Scharfschütze und der Spion Rambo spielen. Eine mögliche Taktik: Mitten in eine Gruppe von Gegnern feuern und diese in einen Hinterhalt locken, der sich sehr leicht verteidigen lässt. Etwa einen Raum mit nur einem Zugang. Das funktioniert natürlich nicht in Einsätzen, in denen die Commandos keinen Alarm auslösen dürfen.

TIPP 2: In fast allen Levels gibt es eine Reihe von Geheim- und Sekundärzielen. Diese liegen meist etwas abseits der Hauptziele, beziehungsweise nicht auf direktem Weg dorthin. Herumstöbern lohnt sich also. Zumal es für erfolgreich abgeschlossene Nebenaufträge nicht nur Punkte gibt, sondern in der Umgebung oft auch zusätzliche Munition, Medikits oder Extrawaffen wie Panzerfäuste zu finden sind.

TIPP 3: Munition für das Scharfschützengewehr, aber auch für die meisten Pistolen ist äußerst knapp. Versuchen Sie deshalb, mit einer Kugel gleich mehrere Gegner zu treffen. Etwa wenn diese unvorsichtigerweise hinter einem Benzinfass Deckung nehmen oder direkt hintereinander auf Sie zustürmen. An manchen Stellen können Sie auch fest installierte MGs verwenden, die über einen unendlichen Kugelvorrat verfügen. Außerdem sollten Sie Ihre Waffen möglichst früh gegen solche deutscher Bauart tauschen – für die gibt es deutlich mehr Munition.

TIPP 4: In den meisten Defensivmissionen haben Sie ein paar Sekunden Zeit, bis der feindliche Ansturm losbricht. Nutzen Sie die Gelegenheit, um die Zufahrtsstraßen mit Minen und Sprengsätzen zu versperren.

TIPP 5: Halten Sie Ihre KI-Kameraden so lange wie möglich am Leben! Sie sind zwar keine großen Leuchten, aber insbesondere bei Verteidigungseinsätzen willkommene Unterstützung – und sei es nur, um Gegner abzulenken. Ein bis zwei Medikits sollten Sie allerdings für den Notfall aufsparen, falls es einen der Commandos umhaut.

TIPP 6: Springen Sie nicht gleich zum nächsten Einsatz, wenn Sie eine Mission erfolgreich abgeschlossen haben. Kehren Sie stattdessen ins Level-Auswahlmenü zurück und lauschen Sie den Erlebnissen des Erzählers. Der führt nicht nur die Story weiter, sondern hat gelegentlich auch Hintergrundinfos oder Lösungsansätze parat.

Empire Earth 2

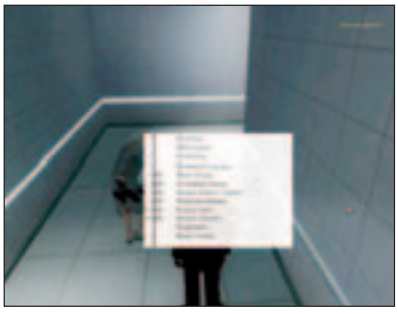
Echtzeitstrategen sämtlicher Epochen müssen nicht auf kleine Hilfen verzichten. Wer in Empire Earth 2 nicht weiterkommt, dem helfen wir mit folgenden Codes gerne weiter. Wenn Sie im laufenden Spiel Enter drücken, dann öffnet sich die Chat-Zeile. Geben Sie nun **icheat** ein und drücken Sie erneut Enter. Eine kurze Meldung im Spielbildschirm bestätigt Ihnen, dass der Cheatmodus nun aktiviert ist.

CHEAT	WIRKUNG
loot	10.000 Einheiten von jeder Ressource
taxes	100 Einheiten von jeder Ressource gehen verloren
punish	die ausgewählte Einheit erleidet einen Schaden von 20 Punkten
toggle fog	Kriegsnebel an/aus

CHEAT	WIRKUNG
convert	die ausgewählte gegnerische Einheit wechselt die Fronten
recharge me	die ausgewählte Einheit erhält volle Energie
sea monkeys	schnelleres Bauen
give tech	50 Technologiepunkte



Hitman Contracts

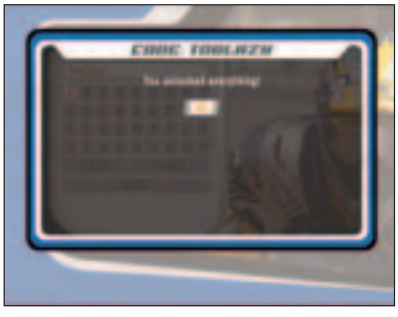


Wenn Sie zur Einstimmung auf Hitman 4 (Vorschau in diesem Heft) noch mal den Vorgänger aus dem Schrank holen und installieren wollen, dann brauchen Sie keine Angst vor zu starken Gegnern zu haben.

Suchen Sie im Spielverzeichnis die Datei **HitmanContracts.ini** und machen Sie eine Sicherheitskopie. Öffnen Sie dann die Originaldatei mit einem Texteditor. Um das Cheatmenü zu aktivieren, müssen Sie am Ende der Datei nur die Zeile **EnableCheats 1** hinzufügen. Dann speichern Sie die Datei ab und starten das Spiel.

Das Cheatmenü öffnen Sie im laufenden Spiel, indem Sie Shift und Esc gleichzeitig drücken. Nun können Sie aus Optionen wie INFAMMO (unendlich viel Munition) wählen. Steht vor einem Cheat 0.00, ist er deaktiviert. Sie können den Wert mit den Pfeiltasten auf 1.00 ändern. Cheats, vor denen keine Zahlen stehen, werden mit Enter aktiviert. In der rechten Ecke des Bildschirms können Sie sehen, welcher Code derzeit aktiv ist.

MX vs. ATV Unleashed



Die folgenden Cheats geben Sie ganz einfach im Cheat-Menü ein, und schon können Sie Ihre Vehikel beliebig aufmotzen.

CHEAT	WIRKUNG
BROKEASAJOKE	eine Million Punkte
HUCKIT	alle Freestyle-Strecken freischalten
LEADFOOT	alle Motorräder freischalten
WARDROBE	alle Getriebe freischalten
MINIMOTO	50ccm-Bike freischalten
TOOLAZY	alle Belohnungen freischalten

Prison Tycoon



Um Knastbrüder zu manipulieren, drücken Sie im Spiel Enter und geben sleepworker ein.

CHEAT	WIRKUNG
F4	glückliche Häftlinge
F5	passive Häftlinge
F6	gelangweilte Häftlinge
F7	wütende Häftlinge
F8	hungrige Häftlinge
F9	verletzte Häftlinge
M	10.000 Dollar

Prince of Persia – The Two Thrones



Akrobatische Stunts sind das Alltagsgeschäft des Prinzen. Wer wissen möchte, womit er seine Freizeit verbringt, sollte die folgenden lustigen Tricks ausprobieren.

Starten Sie das Programm, zücken Sie den Dolch des Prinzen und werfen Sie die zweite Waffe weg. Wenn Sie nun auf den Pause-Bildschirm gehen, benutzen Sie folgende Pfeiltasten-Kombinationen, um dem Prinzen ein extravagantes Spielzeug in die Hand zu drücken.

TIPP 1: Für den Spielzeughammer drücken Sie Links, Links, Rechts, Rechts, Hoch, Runter, Runter, Hoch, Hoch und Runter.

TIPP 2: Für eine Kettensäge drücken Sie Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, Hoch, Runter, Hoch und Runter.

TIPP 3: Für den Fisch drücken Sie Hoch, Runter, Hoch, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, Hoch, Runter, Hoch und Runter.

TIPP 4: Für den Hörer drücken Sie Rechts, Links, Rechts, Links, Runter, Runter, Hoch, Hoch, Hoch, Runter, Hoch, Hoch, Runter und Runter.

Schlacht um Mittelerde 2



TIPP 1: Bauen Sie so zeitig wie möglich die Gebäude, mit denen Sie Upgrades erwerben können. Erforschen Sie alle davon und rüsten Sie ihr Heer damit auf. Denn verbesserte Truppen kämpfen sehr viel effektiver als normale. Besonders wichtig sind vor allem die Bannerträger, da die Ihren Einheiten einen nützlichen Heilungsbonus gewähren.

TIPP 2: Wenn Sie mit einer Fraktion spielen, die Tunnel bauen kann, dann sollten Sie die auf der gesamten Karte verteilen und ihre Truppen darin parken. Sie können sie in Sekundenschnelle an jedem beliebigen Tunneleingang hervorholen und Gegner damit überraschen.

TIPP 3: Feldherren-Fähigkeiten, mit denen Sie Truppen beschwören, eignen sich hervorragend für Ablenkungsmanöver. Die herbeigerufenen Einheiten verwickeln den Gegner in Kämpfe, sodass Sie beispielsweise einen Flankenangriff starten können. Außerdem können Sie mit dieser Taktik viele Feinde auf einen Fleck locken. Vorteil: So schalten Sie die Gegnermassen mit einer Feldherren-Fähigkeit wie Pfeilhagel auf einen Streich aus oder dezimieren sie zumindest erheblich.

TIPP 4: Bedenken Sie, dass die von Katapulten, Ents und Trollen abgefeuerten Felsbrocken auch eigene Einheiten verletzen. Zielen Sie also nicht auf feindliche Truppen, die gerade mit ihren eigenen in den Nahkampf verstrickt sind.

TIPP 5: Wenn Sie Ihre Truppen einen weiten Weg über die Karte zurücklegen lassen, dann sollten Sie den Planungsmodus benutzen. Damit legen Sie Wegpunkte fest und bestimmen die Aufstellung, die Ihre Armee nach Erreichen des Zielpunkts einnehmen soll. Wählen Sie für solche Touren stets die offensive Truppenbewegung, damit sich Ihr Heer bei Feindkontakt verteidigt. Somst bleibt es regungslos stehen und wehrt sich nicht gegen die Angreifer.

TIPP 6: Wenn Ihnen auf der bösen Seite die Feldherren-Fähigkeit »Ungezähmter Verbündeter« zur Verfügung steht, dann können Sie die Lager wilder Kreaturen für sich einnehmen. So rekrutieren Sie nämlich ohne Kosten zusätzliche Einheiten – zerstören Sie diese neutralen Lager also nicht voreilig!

Star Wars – Empire at War



TIPP 1: Da sich Empire at War in vielen Punkten von gewöhnlichen Echtzeit-Strategiespielen unterscheidet, lohnen sich die Tutorials auch für erfahrene Hobby-Generäle. Es empfiehlt sich, in ein, zwei Skirmish-Gefechten am Boden und im Weltall zu üben. Die Story-Kampagne ist übrigens einfacher als die freien Feldzüge.

TIPP 2: Meiden Sie in Raumgefechten mit Ihren Großkampfschiffen auf jeden Fall Nebelwolken, da diese die Schilde deaktivieren. Für Bomber und Jagdgeschwader sind die Nebel dagegen ein ideales Versteck und Jagdrevier. Die fühlen sich dafür in Asteroidenfeldern gar nicht wohl.

TIPP 3: Eine ideale Angriffsstreitmacht für Weltallschlachten besteht aus mindestens zwei Kreuzern, drei bis vier Korvetten, um Kleinschiffe abzuwehren, und ein bis zwei Raketenfregatten. Letztere eignen sich hervorragend, um langsame Großraumer, Kampfsatelliten oder Raumstationen aus sicherer Entfernung aufs Korn zu nehmen. Für die Verteidigung genügen meistens vier Korvetten, ein Kreuzer und eine möglichst gut ausgebaute Basisstation. Nicht vergessen, dort sofort alle verfügbaren Upgrades anzufordern.

TIPP 4: Bei Angriffen auf Raumstationen sollten Sie zuallererst den Hangar ausschalten, da dieser sonst unablässig neue Geschwader ausspuckt. Danach sind Torpedowerfer und Laserbatterien an der Reihe. Der Schildgenerator lohnt sich nur, wenn Ihrer Angriffsflotte ausschließlich Energiewaffen zur Verfügung stehen. Generell sollten Sie Attacken aber immer auf einzelne Systeme konzentrieren, nicht auf den gesamten Komplex.

TIPP 5: Bei Bodenkonflikten ist es wichtig, sich erst einmal im Pausenmodus einen Überblick zu verschaffen. Wo liegen die Produktionsanlagen? Wo sind die Sammelpunkte? Danach ist vor allem ein schnelles, energisches Vorgehen notwendig. Einmauern klappt selbst in der Defensive fast überhaupt nicht.

TIPP 6: Erobern und befestigen Sie so viele Geschützstellungen wie möglich, insbesondere um Sammelpunkte oder Fabriken zu sichern. So können Sie Ihre Hauptstreitmacht an Brennpunkten konzentrieren. Ein, zwei Soldatengruppen sollten Sie allerdings in der Hinterhand behalten, um eventuell verloren gegangene Verstärkungspunkte wieder zurück zu erobern.

TIPP 7: Für Planetenschlachten eignet sich ein ausgewogener Mix aus Infanterie und schwerem Gerät am besten. So stark Hoverpanzer oder Walker auch sein mögen – mit ihnen lassen sich nun mal keine Minen erobern. Ein, zwei Speedbikes zur Aufklärung sind ebenfalls nützlich. Was die Helden anbelangt, so sind Einzelkämpfer wie Darth Vader auf jeden Fall »Geheimagenten« wie dem Androidenduo vorzuziehen.

TIPP 8: Infanterie mit Laserwaffen zu bekämpfen, dauert wesentlich länger, als sie einfach zu überfahren (Panzer) oder niederzutrampeln (Walker). Achtung: Diese Taktik wendet auch der Computergegner gerne und oft an, weshalb Panzerfaustsoldaten – wenn überhaupt – mit Bedacht eingesetzt werden sollten.

TIPP 9: Nicht alle Spezialfähigkeiten sind wirklich nützlich. »Deckung nehmen« verlängert zwar das Leben von Infanterietrupps, macht sie allerdings auch sehr langsam, weshalb es nur im Gefecht angewandt werden sollte. »Feuer konzentrieren« ist bei Raumschiffen für absolute Notfälle aufzusparen – das Mehr an Feuerkraft macht den resultierenden Verlust an Schildenergie nicht wieder wett.

TIPP 10: Im Strategiemodus sollten Sie keinen Planeten ohne Garnison zurücklassen. Zumindest zwei, drei Infanterietrupps und ein paar Panzer müssen drin sein. Auch Raumstationen sollten Sie nicht ungeschützt zurücklassen, sondern stets mit vier Korvetten oder mehr sichern. Der Computergegner nutzt Schwächen in der Verteidigung gnadenlos aus.

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN MIT **IHREN TIPPS**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

Format

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert. Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze als Zip-Datei.

Lösungen

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

Wer zuerst kommt...

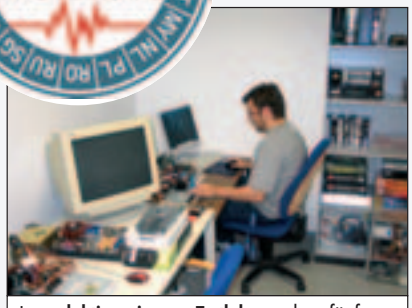
Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

Ohne Gewähr

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten zu speichern.



HARDWARE FÜR SPIELER



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.



Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.

Liebe PC PowerPlay-Leser,

nicht selten ist das Mainboard der Ausgangspunkt beim Zusammenstellen eines neuen PC-Systems. Die Wahl fällt dabei meist auf ein Sockel-939-Modell, weil die passenden Athlons derzeit das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bieten. Doch welches S939-Board ist das Beste? Sollte es ein Nforce-Modell sein oder tut es auch die (oft billigere) Konkurrenz? Wir haben uns elf aktuelle Platinen angesehen und gehen den Fragen auf den Grund.

Immer schneller, besser und vor allem moderner werden PC-Produkte, wenn sie frisch auf den Markt kommen. Nur ganz selten wagen es die Hersteller, einer schon etwas älteren Technologie zur Renaissance zu verhelfen. Dementsprechend viel Aufmerksamkeit erregt Nvidias Versuch, den Markt für AGP-Grafikkarten der Spitzenklasse wiederzubeleben. Ob's geklappt hat, zeigt unser Test zweier Karten.

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihre alte Grafikkarte will nicht mehr so recht? Das neue Mainboard macht Mucken? An dieser Stelle beantworten wir **die meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen** rund um das Thema Hardware.



Kürzel bei Nvidia

Christoph Steinkellner Kann ich mit meiner Geforce 6800 (ohne Zusatzkürzel) mit 128 MB alle neuen Spiele in den maximalen Grafikeinstellungen spielen? Und welche 6800er – GS, GT, XT, LE, Ultra – ist wie gut zum Spielen geeignet?

PC PowerPlay **Spiele sind in ihren Hardwareanforderungen, auch an die Grafikkarte, extrem unterschiedlich. Pauschal können wir Ihre Frage deshalb nicht beantworten, zumal auch noch Kriterien wie Auflösung und restliche Hardware eine bedeutende Rolle spielen. Tendenziell ist eine Geforce 6800 mit den maximalen Grafikeinstellungen aktueller Spiele inzwischen leicht überfordert, speziell wenn Dinge wie Antialiasing oder gar HDR-Rendering dazu kommen. Mit (kleineren) Abstrichen werden Sie deshalb bei einigen Spielen leben müssen, andere stellen die Karte dagegen vor keinerlei Probleme. Ob nun 128 oder 256 MB, ist dabei nebensächlich.**

Die schnellste Geforce 6800 ist die Ultra, relativ dicht gefolgt von GT und GS. Dahinter kommt mit einigem Respektabstand Ihre 6800er ohne Kürzel, seit kurzer Zeit mit dem Zusatz XT bedacht. Das deutliche Schlusslicht markiert schließlich die lahme 6800 LE.



Lüfter läuft weiter

Kevin Klein Ich habe ein merkwürdiges Problem: Ungefähr jedes zweite Mal, wenn ich den PC herunterfahre, läuft der Lüfter vom Netzteil weiter. Um den PC ganz lahm zu legen, muss ich den Schalter des Netzteils betätigen. Schalte ich den PC per Netzteil wieder ein, fährt der Rechner sofort komplett hoch, also ohne Drücken des eigentlichen Powerknopfs. Ist mein Netzteil hinüber?



PC PowerPlay **Immer mehr Netzteile lassen ihren Lüfter nachlaufen, um auch nach dem Ausschalten des Rechners eine gute Kühlung der empfindlichen Netzteilinnereien zu gewährleisten.**

Und das sofortige Hochfahren des Rechners hängt mit einer Bios-Funktion zusammen, die sich »Power-On after Power-Fail« nennt; die genaue Bezeichnung variiert von Mainboard zu Mainboard. Damit bestimmen Sie, ob der Rechner nach einem Stromausfall sofort wieder hochfährt, wenn der Saft wieder verfügbar ist. Und nichts anderes simulieren Sie mit dem Betätigen des Netzschalters.



Schneller mit frischem Windows?

Urs Schmid Ich habe mir eine passiv gekühlte Geforce 6600 GT gekauft. Von Bekannten habe ich gehört, dass die Grafikkarte schneller läuft, wenn ich sie in einen Rechner mit frisch installiertem Windows bzw. einer neu formatierten Festplatte stecke. Ist das so richtig? Und kann es sein, dass meine Karte nach mehrstündiger Dauerspielerei zu heiß wird und ich dadurch Probleme bekomme?

PC PowerPlay **Klopfen Sie Ihren Bekannten mal auf die Finger: Ein frisch formatierter bzw. mit einem jungfräulichen Windows bestückter PC mag tatsächlich in manchen Aspekten flotter sein – weil zum Beispiel der ganze Datenmüll damit weggeputzt wird. Dass die Grafikkarte direkt davon profitieren würde, gehört aber ins Reich der Märchen; Sie können sie also ruhig »einfach so« installieren.**

Passiv gekühlte Karten werden tatsächlich heißer – unseren Messungen nach um rund 10 bis 20 Grad. Wenn der PC aber gut durchlüftet ist und die Stauhitze von den Kühlkörpern gut abzieht, sollte es dennoch keine Probleme geben. Eine passiv gekühlte Karte erreicht dann rund 70 bis 85 Grad. Gefährlich wird's in der Regel aber erst bei Dauertemperaturen jenseits der 100-Grad-Grenze.

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den besten Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund 1.000 Produkte auf Herz und Transistor zu testen – auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können Daten für eine Kaufentscheidung kaum ermittelt werden.

Doch nicht nur bei Chip, sondern auch im redaktionseigenen Labor wird viel Hardware unter die Lupe genommen. Dafür verwenden wir bei den Test-PCs nur edle, als Referenzen anerkannte Komponenten, etwa Mainboards von Asus und MSI, Netzteile von Enermax und Sharkoon, Speicher von Corsair, Kingston und TwinMOS, Festplatten von Western Digital und Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Genau erklärt: Der PC PowerPlay Hardware-Wertungskasten

LOGITECH G15

Typ	Tastatur
ca. Preis	60 Euro
Hersteller	Logitech
Internet	www.logitech.de

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	89
Verarbeitung	(20%)	82
Ergonomie	(20%)	78
Design	(10%)	86
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 5 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Toll ausgestattete und gut verarbeitete Tastatur mit sinnvollen Extrafunktionen. Allerdings unterstützen nur fünf Spiele das LCD-Display.«

84

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.

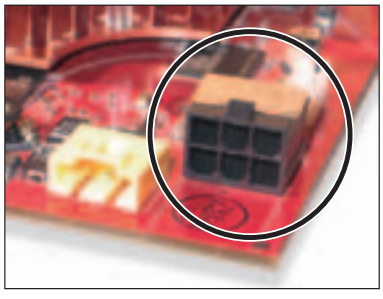
Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.



Wenig Strom, wenig Leistung?

Sven Stefan Maurer Ich habe letztens eine Geforce 6800 GT verbaut und erhalte jetzt bei jedem Systemstart eine Fehlermeldung, dass wegen mangelnder Stromversorgung die Leistung der Karte vermindert werde. Als Lösung bittet mich das Programm ein externes, zusätzliches Stromkabel anzuschließen. Dafür habe ich jedoch keine Möglichkeit gefunden.



PC PowerPlay Leistungsstarke Grafikkarten verbraten so viel Leistung, dass der AGP- bzw. PCIe-Slot sie alleine nicht immer ausreichend zur Verfügung stellen kann. Deshalb werden diese Karten zusätzlich von einer 12-Volt-Leitung befeuert; auf der Platine befindet sich je nach AGP- oder PCIe-Modell (Bild) ein entsprechender Anschluss.

Wurde bei Karten mit externer Stromversorgung vergessen, das Kabel einzustecken, fährt der Rechner normalerweise gar nicht hoch. Einige Nvidia-Karten verhalten sich aber so, wie von Ihnen beschrieben: Der PC läuft im Prinzip ganz normal, die Grafikkarte arbeitet zwecks Senkung des Stromverbrauchs aber deutlich langsamer als sonst.



Celeron vs. Pentium

Michael Maillinger Als Prozessor habe ich einen Celeron D 351 mit 3.200 MHz. Jetzt weiß ich nicht, wie ich ihn bei den Technikangaben einstufen soll. Was ist denn der Unterschied zwischen Celeron und P4?

PC PowerPlay Drei Hauptunterschiede gibt es zwischen aktuellen Celerons und ihren großen P4-Brüdern: Der Celeron beherrscht kein Hyperthreading, er hat nur 256 KB L2-Cache (statt 1 bzw. 2 MB), und der Front Side Bus beträgt nur 533 statt 800 MHz. Um das technische Gefasel in eine markante Zahl zu fassen: Rund 500 MHz müssen Sie auf den Celeron-Takt draufpacken, damit er in Sachen Leistung einem Pentium 4 gleicht – Ihr D 351 mit 3,2 GHz entspricht also in etwa einem P4 mit 2,6 bis 2,8 GHz.



Speichertyp bei Sockel A

Maximilian Treffert Ich besitze als Mainboard ein Asus A7N8X-E und möchte mir demnächst zusätzlichen Arbeitsspeicher kaufen. Brauche ich dafür DDR- oder DDR2-Module?

PC PowerPlay Asus' A7N8X-Serie benutzt Nvidias Nforce 2, der wie alle Sockel-A-Chipsätze nur DDR-Speicher ansprechen kann. DDR2-Module funktionieren schon rein physikalisch nicht, da sich DDR- und DDR2-Slots voneinander unterscheiden. Die einzige für den Heimanwender relevante Plattform, die DDR2-Speicher benutzt, ist Intels aktueller Sockel 775.



Asus A8N-SLI & Cool'n'Quiet

Florian Niemand Ich habe mir vor ein paar Wochen ein RAM-Kit (2 x 512 MB DDR400 von Corsair) gegönnt. Da noch zwei Slots frei waren, habe ich probehalber meine alten Module (2x 256 MB DDR333 von Samsung und Kingston) mit dazu gepackt. Jetzt laufen aber alle Riegel nur noch mit 333 MHz. Und jetzt stellt sich mir die Frage, was besser ist: Die ganzen 1,5 GB bei 333 MHz oder nur 1,0 GB, dafür aber mit den vollen 400 MHz?

PC PowerPlay Eine knifflige Frage. Da 90 bis 95 Prozent aller Spiele aber schon mit 1,0 GB RAM perfekt laufen, bringt der spür- und messbare Performancevorteil der 400 MHz (im Schnitt 5 bis 10 Prozent) insgesamt wohl mehr. Mittel- bis langfristig wird sich das sicherlich Richtung Speichermenge verschieben, aber derzeit raten wir zur 1,0-GB-Lösung. Zumal bei dem wüsten Modul- und Markenmix auf Dauer auch Kompatibilitätsprobleme nicht auszuschließen sind.

Schreiben Sie uns

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

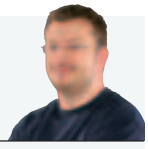
hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

HARDWARE NEWS

KOLUMNE

Alles für den Spieler



Es gibt Pressemeldungen zum Schmunzeln. Andere verursachen Kopfschütteln. Und manchmal würde ich am liebsten einfach losheulen. Bei der letzten E-Mail von Sandisk, einem bedeutenden Hersteller von Flash-Speichern, wollte ich alles auf einmal tun. Von neuer, »speziell auf die Bedürfnisse von Videospielnutzern ausgerichteter« Hardware kündete sie, die »für das Gaming-Segment konzipiert wurde.« Schön, dachte ich mir und musste grinsen – endlich mal wieder eine renommierte Firma, die uns Spieler ernst nimmt.

Doch bald schon schöpfte ich Verdacht: Sandisk und Spielehardware? Was kann das nur sein? Es sind – täterätää – USB-Sticks namens »Cruzer Crossfire«, die Sandisk mit hippen Farben, gleich drei Blinklichtern und einem (Originalton) »modernen Metallic-Schlüsselband« ebenso verkrampft wie vergebens Richtung cooles Spiele-Equipment trimmt. Das sorgt für Kopfschütteln.

Und je länger ich über diese Meldung nachdachte, desto trauriger wurde ich. Nichts gegen Sandisk und ihren Eifer, aber solange uns im PC-Spieler-Land Deutschland in einem durchschnittlichen Elektrogroßmarkt bei der Frage nach spieletauglichem Basisgerät wie Komplett-PCs oder Grafikkarten unbrauchbarer und/oder überteuerter Büro-Bockmist angedreht wird, solange sind aufgebretzelte USB-Sticks und all der andere, »spezielle Gamer«-Krimskrams so überflüssig wie ein Kropf.

Michael Galuschka

ATI R600 UND NVIDIA G80

Doppelt so schnelle Grafik

Asien ist die Fertigungszentrale der Grafikkartenhersteller, und dort brodelt die Gerüchteküche mal wieder unter Volldampf. Zu Atis bevorstehendem **R600** gibt es bislang nur die Vermutung, dass der Chip im ultragenauen 65-Nanometer-Verfahren gefertigt werden soll.

Deutlich ausführlichere Informationen sind zu Nvidias **G80** aufgetaucht. Die GPU soll Microsofts DirectX 10 und das zukünftige Shader Model 4.0 voll unterstützen. An Speicher soll schnelles DDR4-RAM zum Einsatz kommen, das 2,5 GBit an Daten pro Sekunde verwerten kann. Der **G80** ist angeblich auch als Zweikern-Modell geplant. Falls zwei dieser Dual-Core-Karten kombiniert werden würden, wäre sogar vierfaches SLI möglich. Laut Insidern bei asiatischen Firmen soll der Sprung zwischen der heutigen Technologie auf den neuen Chip in etwa so groß ausfallen wie der von Geforce 5 auf Geforce 6. Ferner ist von »doppelter Geschwindigkeit« die Rede.



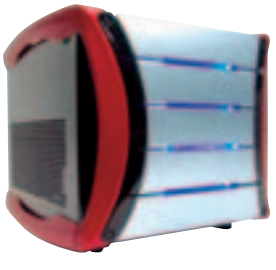
Zwar sind solche Vermutungen generell mit etwas Vorsicht zu genießen, da sich die beiden großen Hersteller Ati und Nvidia hüten, sie zu bestätigen oder zu dementieren. Dagegen hat die Vergangenheit gezeigt, dass die meisten Gerüchte im Grafikbereich nur wenig später zu harten Fakten werden.

AOPEN G325

Kompakt-Gehäuse

Sofern Sie oft mit Ihrem PC unterwegs sind (etwa auf Netzwerkpartys), eignet sich das **G325** für Sie: Im kompakten und peppig gestalteten Gehäuse finden ein Micro-ATX-Board und vier Laufwerke Platz. Das Netzteil (nicht enthalten) stecken Sie in eine Art Tasche auf der Rückseite. Der Preis für den Würfel: 100 Euro.

Hersteller: Aopen | Termin: April 2006



ULTRON MAGIC FLAME

Laser-Maus für wenig Geld

Die nur 25 Euro teure Drei-Tasten-Maus Magic Flame besitzt einen Laser-Sensor, der mit guten 1.600 dpi auflöst. Das Gerät ist im Vergleich zur Konkurrenz recht klein, liegt aber dank der rutschfesten Oberfläche sehr gut in der Hand. Im Praxistest konnte uns der Winzling überzeugen. Extrafunktionen fehlen jedoch gänzlich.

Hersteller: Ultron | Termin: erhältlich



RAPTOR-GAMING M1 IRON, M2 PLATINUM

Edle Spezial-Mäuse



Raptor hat seinen Spielermäusen **M1** und **M2** Sondereditionen spendiert. Die **M1 Iron** bietet wie die normale Version eine Auflösung von 1.600 dpi. Neu sind die spezielle graue Metalleffektlackierung und ein zusätzlicher Satz selbstklebende Mausfüßchen mit Antihaftwirkung.

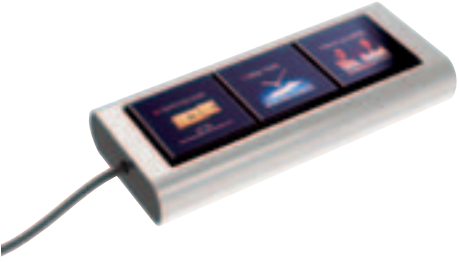
Die **M2** ist auch heute noch eine toll ausgestatte und technisch exzellente Laser-Maus, deren Auflösung und Gewicht variabel sind. Der Platinum-Version liegen zwei Extra-Gewichte und eine gepolsterte Tasche bei. Die **M1 Iron** (unten) kostet 40 Euro, die **M2 Platinum** 50 Euro.

Hersteller: Raptor | Termin: erhältlich

ART LEBEDEV MINI OPTIMUS

Tasten mit Mini-Monitor

Eigentlich sollte die innovative **Optimus**-Tastatur des russischen Teams um Designer Artemy Lebedev schon im Handel stehen. Jede Taste ist eigentlich ein kleiner Monitor, der sogar Videos anzeigen kann. Jetzt wurde der Erscheinungstermin auf Ende des Jahres verschoben. Als Appetithäppchen verspricht Lebedev eine Mini-Variante mit drei Tasten für den 15. Mai. Der vorläufige Preis für Vorbesteller liegt bei 100 Euro. Infos: www.artlebedev.com.



SOUNDBLASTER HOME THEATER DTS-610

DTS-Sound aus dem PC

Creative hat nach den neuen X-Fi-Soundkarten eine Reihe frisches Zubehör veröffentlicht. Das attraktivste Produkt ist der **Home Theater DTS-610**. Der Receiver verwandelt das analoge 5.1-Signal aus einem mit einer beliebigen 5.1-fähigen Soundkarte ausgerüsteten PC in ein digitales DTS-Signal. Es kann über ein einziges Digitalkabel an die Heimkino-Anlage übertragen werden. Die Codierung findet nicht im PC statt und wirkt sich daher auch nicht auf die Spiele-Performance aus. Das **DTS-610** kostet 70 Euro.



Hersteller: Creative
Termin: erhältlich

YESICO SILENT COOL 560

Netzteil mit Pfiff

Das **Silent Cool 560** ist das erste Netzteil, das den aktuellen Stromverbrauch in Echtzeit anzeigt. Eine rote LED auf der Rückseite offenbart den momentanen Bedarf in Watt.

Das Netzteil leistet bis zu 560 Watt und ist daher auch für einen üppig ausgestatteten PC geeignet. Das Kabelsystem ist modular aufgebaut. Nicht benötigte Stecker können abgeklemmt werden, was sich positiv auf die Luftzirkulation im Gehäuse auswirkt. Fürs Auge ist ein blau beleuchteter Lüfter dabei. Das **SC 560** kostet 120 Euro.

Hersteller: Yesico | Termin: erhältlich



VIEWSONIC, TOSHIBA, BENQ

Superschnelle TFTs

Nachdem BenQ Anfang Januar auf der Hardware-Messe CES einen Flachbildschirm mit nur einer Millisekunde Reaktionszeit vorgestellt hat, arbeiten jetzt auch Toshiba und Viewsonic an solchen Modellen. Sofern Sie bislang auf TFTs verzichtet haben, weil Sie bei schnellen Ego-Shootern den so genannten Nachzieh-Effekt befürchten, dürfen Sie sich auf den Sommer freuen.

KURZ UND KNACKIG

Speicher wird teurer
Mehrere Quellen berichten von einer möglichen Verteuerung von Arbeitsspeicher. Schuld daran seien Lieferengpässe bei den wichtigsten Lieferanten des Weltmarkts, Samsung und Hynix.

Mainboard mit Röhrenverstärker im April
Das im vergangenen Heft angekündigte Mainboard MSI K8N Diamond Plus LE mit externem Röhrenverstärker kommt im April nach Deutschland. Der Preis liegt bei 239 Euro. Die Variante ohne Verstärker kostet 199 Euro und ist ab sofort im Handel.

Geforce 6800 Ultra: Nur noch Restposten
Wer sich jetzt noch eine Geforce 6800 Ultra kaufen möchte, sollte sich beeilen. Für den PCIe-Slot sind noch diverse Restposten erhältlich, für AGP werden Sie höchstens noch bei Ebay fündig.

CPU mit vier Kernen in 2007
Geht es nach AMD, kommen im Jahr 2007 die ersten Athlon-Prozessoren mit vier Kernen auf den Markt. AMD verspricht, dass aktuelle Athlon-Mainboards lediglich ein BIOS-Update benötigen, um die neuen CPUs ansprechen zu können.

Concept Doppelsieg.

TEUFEL CONCEPT E MAGNUM



› Vollaktives5.1-SystemfürPCundMultimedia; 370 Watt Musikleistung; inkl. Infrarot-Fernbedienung

1. Platz Testsieger
GameStar (11/2005):
10 5.1-Lautsprecher im Vergleich
„Extremer Kampfpreis für enorme Soundpower – uneingeschränkte Kaufempfehlung!“

~~379,–~~ ①
€ 149,–

TEUFEL CONCEPT E



› 6-Kanal-Aktivsubwoofer mit 5 ultrakompakten Satelliten; über PC-Soundkarte direkt ansteuerbar; 265 Watt Musikleistung

2. Platz Preis-Leistungs-Sieger
GameStar (11/2005):
10 5.1-Lautsprecher im Vergleich
„Konkurrenzlos günstiges 5.1-System“

~~249,–~~ ①
€ 99,–

So kaufen Sie Teufel – bequem und direkt:
im Internet: **www.teufel.de**
oder via Katalog: **(030) 300 9 300 –**
gleich anfordern!

① ehem. bis 12.10.03 gültiger Verkaufspreis

Teufel
Die Kompetenz für Heimkino

WWW.TEUFEL.DE

BRETTER, DIE DIE WELT BEDEUTEN

Spieler lieben den Athlon 64: Er bietet zu vernünftigen Preisen Leistung ohne Ende. Doch was wäre ein Prozessor ohne passendes Mainboard? Wir stellen Ihnen deshalb elf interessante Sockel-939-Platinen vor.



Kurzer Ausflug in die Anatomie: Wenn Prozessor und Grafikkarte so etwas wie Herz und Hirn des Rechners sind, dann übernimmt das Mainboard die Rolle des Skeletts. An ihm hängen alle wichtigen Teile, es hält den kompletten PC zusammen. Wie bei fast jeder Hardware-Kategorie stellen Spieler natürlich auch an die Hauptplatinen ihre ganz speziellen Ansprüche. Das betrifft weniger die Geschwindigkeit – im Vergleich zu Grafikkarte und Prozessor ist der Einfluss des Motherboards auf die Framerate fast vernachlässigbar –, sondern vor allem die Ausstattung und die Zuverlässigkeit.

Allerdings überschneiden sich die Anforderungen zum großen Teil mit denen anderer Nutzergruppen; speziell für Spieler zugeschnittene Modelle gibt es im breiten Angebot deshalb eher wenige. Ihr Schwerpunkt liegt neben einer üppigen Komponentenbestückung zumeist auf den umfangreichen Konfigurations- und Übertaktungs-Optionen für CPU und Speicher.

Sockel 939 über alles!

Ein weiteres Kriterium für ein »typisches« Spiele-Mainboard: Es unterstützt den **Sockel 939**. Denn der steht für AMDs aktuelle **Athlon 64**-Prozessorgeneration, die für einen Spielerechner die derzeit attraktivste Plattform darstellt. Wir beschränken uns in diesem Schwerpunkt deshalb auf ebenjene S939-Boards. Intel-Anhänger müssen aber dennoch nicht darben: Ihnen servieren wir dann in der nächsten Ausgabe einen Test von Pentium-Platinen.

Die meisten S939-Boards benutzen als Chipsatz – der wichtigste Baustein einer Hauptplatine – den **Nforce 4** von Nvidia. Das Angebot ist hier einfach am Größten, außerdem haben die Nforce-Chips besonders unter Spielern einen hervorragenden Ruf. Da es vom **Nforce 4** etliche Varianten gibt, reicht die Palatte der angebotenen Modelle von der Budget-Platine für schon deutlich unter 100 Euro bis hin zum Luxusbrett mit allem erdenklichen Ausstattungs-Schnickschnack für an die 200 Euro.

Die Chipsatz-Konkurrenz

Und was macht die Konkurrenz? Denn Nvidia ist zwar der beliebteste, aber bei weitem nicht einzige Hersteller von S939-Chipsätzen. Um die Marktanteile kämpfen vier weitere Anbieter, deren **Nforce 4**-Alternativen wir ebenfalls genau unter die Lupe nehmen.

Am erfolgreichsten agiert derzeit Newcomer und Erzrivale Ati: Fast jeder namhafte Board-Hersteller hat inzwischen ein Modell mit einem Ati-Chipsatz im Programm. Das restliche Trio tummelt sich vor allem im mittleren und niedrigen Preissegment: Platinen mit Vias **K8T890** sind relativ zahlreich und vor allem im Preissegment um 100 Euro zu finden. Noch deutlich billiger werden Mainboards mit dem **Uli 1695** und dem **SiS 756** angeboten. Es ist aber vergleichsweise schwer, entsprechende Modelle zu finden. Uli wurde zudem kürzlich von Nvidia aufgekauft: Selbst wenn der Name bleibt, verschwindet damit ein ernstzunehmender Konkurrent vom Markt.

Athlon-Tuning leicht gemacht

Ein ausführlicher Ratgeber rundet unseren diesmaligen Schwerpunkt ab: Wir erklären Ihnen darin, wie Sie Ihr Bios zum Übertakten von modernen Athlon-Prozessoren nutzen. Dank entsprechender Funktionen sind Bleistifttricks & Co. zwar passé, dennoch müssen Sie einiges beachten. Denn zum einen baut der **Athlon 64** in dieser Beziehung auf ein neues, völlig anderes Konzept. Zum anderen gilt es beim Speicher besonders aufzupassen, damit er nicht aus Versehen über den Jordan wandert.

Michael Galuschka

INHALT

Nfoce-Boards im Test — Seite 129
Nfoce-Alternativen im Test — Seite 131
Ratgeber Athlon-Tuning — Seite 133

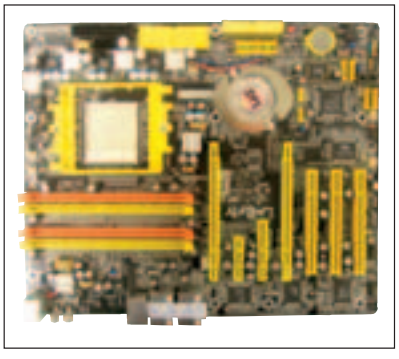
NFORCE-MAINBOARDS IM TEST

Nvidias erfolgreicher Nforce-4-Chipsatz ist bei den Sockel-939-Boards das Maß der Dinge. Wir haben sechs besonders interessante Vertreter für einen Test ausgewählt.

DFI LANPARTY UT NF4 SLI-DR EXPERT

Nicht weniger als das ultimative Profi-, Extremspieler- und Tuning-Board sollte es werden, DFIs **SLI-DR Expert**. Der Preis ist mit satten 200 Euro entsprechend hoch, optisch fällt die schwarze Platine mit ihrer gelben Bestückung eher schlicht aus. Die Erkenntnis folgt beim Modder-typischen UV-Licht: Die gelben Teile fangen auf einmal gespenstisch an zu leuchten.

Dass es sich hier um ein besonderes Board handeln muss, fällt schon beim Anblick der extrem üppigen Spannungsversorgung auf. Ansonsten ist das **SLI-DR Expert** zwar sehr gut, aber nicht überragend ausgestattet.



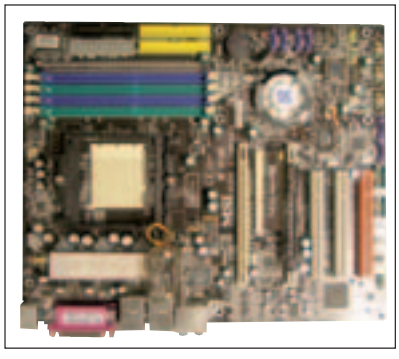
Nichts ist unmöglich

Egal, denn wer irgendwelche Ambitionen auf Tweaking oder Tuning seines A64-Systems hat, kommt am DFI kaum vorbei. Das Bios offenbart eine Fülle an Optionen, wie wir sie in ähnlicher Form höchstens beim Vorgänger gesehen haben. Dabei präsentiert sich das **SLI-DR Expert** dermaßen stabil, dass wir es in Zukunft als Referenzplattform für Speichertests und künftige S939-Boards einsetzen werden.

Klar: Wenn Sie sich einfach nur ein stabil arbeitendes A64-System aufbauen wollen, dann ist das DFI-Board gnadenlos überqualifiziert und auch zu teuer. Wenn ein Mainboard aber ein Stück faszinierende Technik für Sie ist, dann sollten Sie sich den **LANParty**-Spaß gönnen.

MSI K8N DIAMOND

Die **Diamond**-Version von Msis **K8N** gehört zu den Luxus-Boards im Test. Die opulente Ausstattung glänzt besonders beim Sound: Wo andere Hersteller lieblos einen Realtek-Baustein auf die Platine klatschen, sorgt beim Diamond ein **Soundblaster Live!**-Chip für Wohlklang.



Kühlung Deluxe

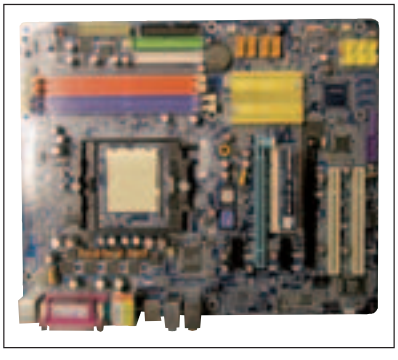
Auch sonst ist die Bestückung ohne Fehl und Tadel. Ob nun GBit-LAN, SATA2 oder Firewire – Msi verbaut ausschließlich hochwertige Chips. Außerdem finden sich auf der einwandfrei layouteten Platine gleich vier Lüfteranschlüsse, von denen zwei aber bereits belegt sind: Neben dem üblichen Nforce-Propeller kühlt Msi auch die Spannungswandler-Armada aktiv, und zwar mit einer Kombination aus Lüfter und Heatpipe. Zu den wirklich leisen Boards gehört das Diamond damit nicht.

Ob bei den Leistungs- oder den Stabilitätstests: In allen Kriterien setzt sich der Proband in der Spitzengruppe fest. Hinter dem DFI ergibt das Platz 2 – mit rund 160 Euro ist das **K8N Diamond** allerdings kein Sonderangebot.

GIGABYTE GA-K8N PRO-SLI

Gigabyte erwarb sich in letzter Zeit einen guten Namen als Passiv-Spezialist. So ist auch das **GA-K8N Pro-SLI** als eines der ganz wenigen Nforce4-Boards statt mit einem Aktivlüfter mit einem lautlosen Kühlkörper bestückt.

Zu den weiteren Gigabyte-Besonderheiten gehört das Dual-Bios-Prinzip: Fällt ein Bios-Baustein aus welchen Gründen auch immer aus, so lässt sich mit dem zweiten wieder Betriebsbereitschaft herstellen. Apropos Bios: Einige fortgeschrittene Funktionen tauchen erst auf, wenn Sie im Hauptmenü Ctrl+F1 drücken. Selbst dann ist das **Pro-SLI** aber nicht unbedingt ein Traumboard für Übertakter.



LANPARTY UT NF4 SLI-DR EXPERT

Typ	S939-Mainboard
ca. Preis	200 Euro
Hersteller	DFI
Internet	www.dfi.com

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	88
Stabilität	(30%)	88
Ausstattung	(40%)	90
Service	(10%)	81
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 1 (von 11 getesteten S939-Mainboards)

FAZIT

»Das SLI-DR Expert stellt das derzeit Machbare im Mainboard-Bau dar. Für passionierte Tuner ist es der absolute Traum.«

88

K8N DIAMOND

Typ	S939-Mainboard
ca. Preis	160 Euro
Hersteller	Msi
Internet	www.msi-computer.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	86
Stabilität	(30%)	86
Ausstattung	(40%)	87
Service	(10%)	82
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 2 (von 11 getesteten S939-Mainboards)

FAZIT

»Der Diamant unter den S939-Mainboards: Üppig ausgestattet, schnell, stabil und mit rund 160 Euro preislich noch im Rahmen.«

86

GA-K8N PRO-SLI

Typ	S939-Mainboard
ca. Preis	110 Euro
Hersteller	Gigabyte
Internet	www.gigabyte.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	86
Stabilität	(30%)	85
Ausstattung	(40%)	84
Service	(10%)	80
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 3 (von 11 getesteten S939-Mainboards)

FAZIT

»Mit seiner passiven Kühlung ist das GA-K8N der Leisetreter unter den Nforce-Boards und gibt sich auch sonst keine Blöße.«

84

Sehr guter Gegenwert

Wie es sich für eine anständige Nforce 4-Platine gehört, gibt es auch vom Praxistest nur Positives zu berichten. Das **GA-K8N** läuft stabil und kommt auf die erwarteten Werte. Angesichts des überzeugenden Gesamtpakets gehört das Gigabyte mit seinen knapp 110 Euro fast schon in die Schnäppchenkategorie.

Asus K8N-SLI Deluxe

Wenn es schon so etwas wie einen Klassiker unter den aktuellen Nforce-Mainboards gibt, dann ist es sicherlich das **K8N-SLI**-Serie von Asus. Es steht für viele Spieler für das, was ein gutes Mainboard heutzutage ausmacht: Eine praxisgerechte Ausstattung, sauberes Layout, hochwertige Komponenten und modernste Technik. Herausragend sind vor allem die Stabilität sowie der neben dem DFI problemloseste Umgang mit Speicherriegeln aller Art.



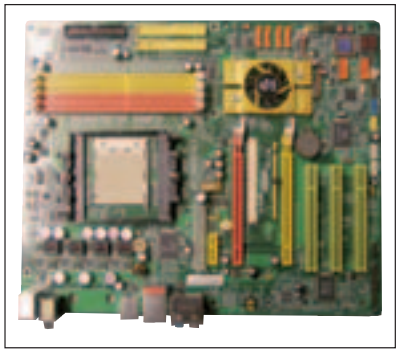
Onboard-Krachmacher

Für einen Spitzenplatz reicht es aber nicht: Andere Boards sind besser ausgestattet oder bieten mehr Konfigurationsmöglichkeiten. Zudem kostet dem **K8N-SLI** ein inzwischen schon berüchtigter Makel Punkte: Der Chipsatz-Lüfter röhrt aufdringlich laut vor sich hin. Außerdem neigt er dazu, im Lauf der Zeit ein paar Dezibel zuzulegen, um dann schließlich ganz auszufallen. So konnten mit dem Verkaufserfolg des **K8N** auch die Hersteller passiver Northbridge-Kühler ein ordentliches Umsatzplus verzeichnen. Wer ein ausgereiftes, leistungsstarkes Board für maximal 150 Euro sucht, ist mit dem Asus **K8N-SLI Deluxe** immer noch mit am besten bedient.

Epox EP-9NPA +SLI

Zuerst ein Lob an die Verpackungsdesigner: Die quadratische, weiß schimmernde Box mit dem schlichten Symbol vorne drauf sieht einfach klasse aus. Auch sonst beweist Epox Sinn fürs Detail: In der Schachtel liegt ein »Power Pack«, das unter anderem einen Temperaturfühler und Mini-Kühlkörper enthält.

Außer integrierten Reset- und Einschaltknöpfen sowie einer Digitalanzeige, die per Zifferncode entdeckte Fehler verkündet, hält sich das in schlichtes Grün gekleidete Board selbst mit Extravaganzen zurück. Das Layout geriet sauber, lediglich der mittig platzierte Stromanschluss gefällt uns nicht.



Durchschnitt auf hohem Niveau

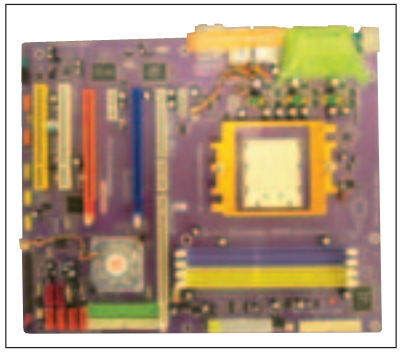
Im Betrieb verhält sich das **EP-9NPA +SLI** so, wie man es von einem immerhin 140 Euro teuren Mainboard erwarten darf: Es arbeitet zuverlässig, schnell und stabil. Lediglich bei ein paar Festplattentests reißt es nach unten aus. Das Bios gehört in Bezug auf Einstell- und Tuning-Optionen zu den besseren im Test.

Alles in allem gesellt sich das Epox-Board zu den klassischen SLI-Allroundern, ohne dabei besonders hervorzustechen. Dennoch hat es genug Eigenheiten, um für eine bestimmte Zielgruppe erste Wahl zu sein.

Elitegroup KN2 Extreme

Als einziges Board im Test war das brandneue Elitegroup **KN2 Extreme** mit Nvidias **SLI X16**-Chipsatz bestückt. Damit können beide PCIe-X16-Slots nun auf die vollen 16 Lanes im SLI-Modus zurückgreifen. Das bringt theoretische Vorteile beim Datendurchsatz, in spürbar bessere Messwerte bei Spielebenchmarks konnte die Platine sie aber nicht umsetzen.

Auch sonst offenbart das lila-bunte **KN2** einige interessante Details. Am auffälligsten ist ein ewig langer, S.D.G.E. (Super Dual Graphics Engine) genannter Erweiterungsslot. Damit soll es möglich sein, auf dem Board wahlweise SLI oder Crossfire zu nutzen. Der Trick: Bios-Baustein und ein Teil des Nforce-Chipsatzes wurden auf eine Steckkarte ausgelagert. Tauscht man die Steckkarte gegen eine andere aus, etwa mit Ati-Chipsatz, dann wäre eben auch Crossfire machbar. Bislang haben allerdings weder Elitegroup Austauschkarten angekündigt, noch Nvidia und Ati ihren (nötigen) Support für die Technologie signalisiert.



Frisches Lüftchen

Sehen wir von diesen Sperenzchen ab, entpuppt sich das sehr gut ausgestattete **KN2** als typischer Vertreter der Nforce-Zunft. Das heißt, große Auffälligkeiten gibt es nicht zu vermelden. Allerdings gehört es dank Doppellüfter zu den lauteren Modellen. Zusätzlich zum Chipsatz-Exemplar fächelt nämlich ein kleiner Propeller der Spannungswandler-Sektion Kühlluft zu.

Michael Galuschka

K8N-SLI DELUXE

Typ	S939-Mainboard
ca. Preis	150 Euro
Hersteller	Asus
Internet	www.asus.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	85
Stabilität	(30%)	88
Ausstattung	(40%)	81
Service	(10%)	83
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 4 (von 11 getesteten S939-Mainboards)

FAZIT

»Der perfekte Allrounder für den problemlosen Alltagsbetrieb: Das K8N-SLI Deluxe gehört nicht umsonst zu den beliebtesten Boards.«

84

EP-9NPA +SLI

Typ	S939-Mainboard
ca. Preis	140 Euro
Hersteller	Epox
Internet	www.epox.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	82
Stabilität	(30%)	84
Ausstattung	(40%)	84
Service	(10%)	77
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 6 (von 11 getesteten S939-Mainboards)

FAZIT

»Epox beweist in vielen Bereichen Liebe zum Detail. Insgesamt ist das EP-9NPA+SLI aber ein eher unauffälliger Geselle.«

83

KN2 EXTREME

Typ	S939-Mainboard
ca. Preis	120 Euro
Hersteller	Elitegroup
Internet	www.ecs.com.tw

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	85
Stabilität	(30%)	82
Ausstattung	(40%)	85
Service	(10%)	70
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 8 (von 11 getesteten S939-Mainboards)

FAZIT

»Das KN2 Extreme überrascht mit ausgefallenen technischen Konzepten und besticht mit seiner umfangreichen Ausstattung.«

82

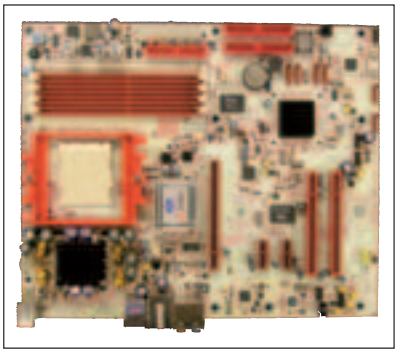
NFORCE-ALTERNATIVEN IM TEST

Es muss nicht immer Nvidia sein: Wer mit einem Nforce-losen Mainboard liebäugelt, findet bei der Konkurrenz sowohl technisch interessante als auch preislich attraktive Alternativen.

Sapphire PI-A9RX480

Ja, Sapphire baut tatsächlich hin und wieder auch Mainboards. Und zwar immer dann, wenn Haus- und Hoflieferant Ati entsprechende Chipsätze im Portfolio hat. Zurzeit umfasst das Angebot zwei Modelle: Eine günstige Crossfire-Platine sowie das **PI-A9RX480** mit Komplettausstattung. Mit seiner auffälligen, weiß gefärbten Platine samt riesigem Sapphire-Emblem auf der Rückseite zeigt es dabei, dass die Zielkundschaft durchaus auch im Bereich der Spieler gesehen wird.

Das Layout zeigt Höhen und Tiefen. Der PCIe-Slot ist so weit oben angebracht, dass selbst dicke Karten keine weiteren Steckplätze blockieren. Andererseits kommt er dadurch den DRAM-Slots leicht in die Quere: Bei installierter Grafikkarte können Speichermodule weder ein- noch ausgebaut werden, da die Befestigungsklammern blockiert sind. Auch mit manchem voluminösen CPU-Lüfter kann es Probleme geben, da sich der passive Northbridge-Kühler und einige Kondensatoren sehr nahe am Sockel befinden.



Selten und teuer

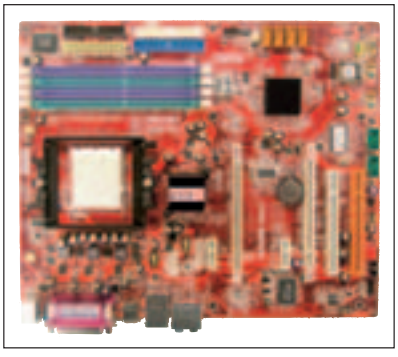
Das umfangreiche Bios bietet genügend Konfigurationsmöglichkeiten für alle Lebenslagen – auch Übertakter werden mit dem Sapphire-Board glücklich. Allerdings fehlt eine Lüftersteuerung – CPU-Kühler laufen also immer mit voller Drehzahl. Bei den Benchmarks reihte sich das Sapphire-Board sauber im gehobenen Mittelfeld ein, auch die diversen Stabilitätstests überstand es ohne Probleme.

Alles in allem schlägt sich Sapphire mit seinem **PI-A9RX480** wacker. Besonders Modder werden aufgrund des schicken Stylings ihre helle Freude an dem Board haben. Ankreiden müssen wir ihm lediglich Mängel im Layout sowie unverständliche Ausstattungslücken – z.B. sind nur zwei PCI-Slots bei einem Preis von über 150 Euro zu wenig. Und schwer zu bekommen ist es außerdem: Viele große Shops führen zwar jede Menge Sapphire-Grafikkarten, aber keine -Mainboards.

Msi RD480 Neo2

Das erste Modell mit Ati-Chipsatz kommt von Msi und hört auf den wenig romantischen Namen **RD480 Neo2**. Hier handelt es sich um eine Crossfire-Platine, mit der zwei passende Ati-Grafikkarten parallel betrieben werden können. Weniger schön: Beim Betrieb mit nur einer Karte müssen Sie den unteren PCIe-Slot verwenden. Bei dicken Modellen geht dadurch einer der beiden PCI-Steckplätze verloren – beim oberen Slot hat Msi genug Platz gelassen.

In Sachen Layout und Ausstattung sortiert sich das **RD480 Neo2** in der Oberklasse ein. Alles Wichtige ist dabei, überflüssiger Tand wurde zugunsten eines niedrigen Preises weggelassen. Typisch Msi ist die verwirrende Farbgebung der DRAM-Slots: Wer glaubt, dass man für den Dual-Channel-Betrieb gleichfarbige Steckplätze nutzen sollte, hat leider verloren.



Crossfire zum Sparpreis

Für gnadenlose Tuner ist das RD480 nicht unbedingt geschaffen; die Bios-Einstellmöglichkeiten sind zwar ausreichend, aber nicht überwältigend. Die dynamische Übertaktungs-Option gefällt uns dabei nicht besonders, da sie einen CMOS-Reset erfordert. Im Praxistest liegt das Msi in etwa gleichauf mit dem Ati-Bruder von Sapphire. Auch die Crossfire-Werte liegen im Rahmen des Erwarteten. Angesichts der gezeigten Leistungen sind 110 Euro ein attraktiver Preis – Crossfire-Interessierte sollten das Msi auf jeden Fall in die engere Wahl ziehen.

Asrock 939Dual SATA2

Asrock gehört zum Asus-Konzern, agiert aber davon unabhängig. Bekannt sind die Taiwanesen vor allem für ihre billigen



PI-A9RX480

Typ	S939-Mainboard
ca. Preis	160 Euro
Hersteller	Sapphire
Internet	www.sapphiretech.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	83
Stabilität	(30%)	84
Ausstattung	(40%)	80
Service	(10%)	78
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 9 (von 11 getesteten S939-Mainboards)

FAZIT

»Eine alles in allem ordentliche Vorstellung des Mainboard-Teilzeitherstellers. Fürs Gezeigte ist es allerdings viel zu teuer.«

81

RD480 NEO2

Typ	S939-Mainboard
ca. Preis	110 Euro
Hersteller	Msi
Internet	www.msi-computer.de.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	84
Stabilität	(30%)	86
Ausstattung	(40%)	81
Service	(10%)	82
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 5 (von 11 getesteten S939-Mainboards)

FAZIT

»Eine rundum ordentliche Vorstellung samt Crossfire-Option für gerade mal 110 Euro: Das RD480 ist Msi wirklich gut gelungen.«

83

939DUAL SATA2

Typ	S939-Mainboard
ca. Preis	60 Euro
Hersteller	Asrock
Internet	www.asrock.com.tw

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	79
Stabilität	(30%)	81
Ausstattung	(40%)	86
Service	(10%)	80
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 7 (von 11 getesteten S939-Mainboards)

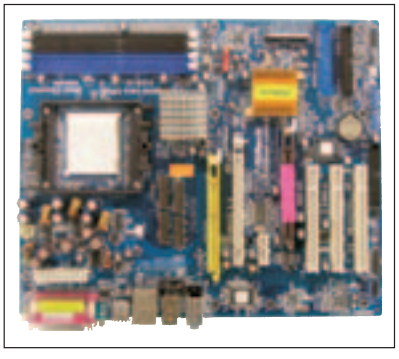
FAZIT

»Stark, was ASRock hier für 60 Euro alles bietet. Wer ein spezielles Mainboard sucht, sollte sich das 939Dual genauer ansehen.«

83

Preise. Dennoch liefern sie dafür keine 08/15-Ware ab, ganz im Gegenteil: Das Testmodell **939Dual SATA2** weist so viele Besonderheiten auf, dass wir alleine damit zwei Seiten füllen könnten.

So ist es zum Beispiel das einzige erhältliche Mainboard, das als Chipsatz auf die Uli-Northbridge **M1695** setzt. Die ermöglicht im Zusammenspiel mit der Southbridge **M1567** den Einbau sowohl von AGP- als auch PCIe-Grafikkarten. Während bei anderen Boards mit beiden Steckplätzen der AGP-Port sehr langsam arbeitet, können Sie beim **939Dual** beide Grafikkartensorten mit voller Geschwindigkeit betreiben. Wenn's sein muss, sogar gleichzeitig, etwa für den Multimonitorbetrieb.



Zukunftssicher?

Als weitere Besonderheit sticht der gelbe »Future CPU Port« ins Auge. Damit sollen über Steckkarten auch künftige CPU-Generationen laufen (etwa AMDs **M2**), was bei allen bisherigen Versuchen anderer Boards aber nie wirklich gut funktionierte. Dank einer komplett passiven Chipsatz-Kühlung gehört das **939Dual** zudem zu den leisen Platinen. Allerdings ist der Northbridge-Kühler so mächtig, dass der eine oder andere große CPU-Lüfter nicht oder nur mit Mühen passt. Überhaupt plagen kleinere Layout-Macken das Board. Die IDE-Ports sitzen extrem weit unten und können vor allem den Anschluss von optischen Laufwerken zum Problem machen. Der Floppy-Stecker wurde gar noch ungünstiger platziert.

Extravagantes Schnäppchen

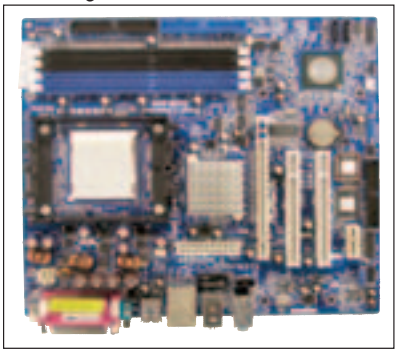
In den Praxistests schlug sich das **939Dual SATA2** wacker. Das Bios bietet ausreichend Funktionen, bis auf die Vcore-Einstellung dürften selbst Overclocker damit glücklich werden. Allerdings agiert Asrock recht konservativ; die »Auto«-Einstellungen sind oft langsamer, als sie sein müssen. Bei doppelseitigen Speichermodulen schaltet es zudem sofort auf DDR333 herunter. Grundsätzlich agiert es ein paar Prozent langsamer als das durchschnittliche Nforce-Board – wirklich spürbar ist das aber nicht.

Fazit: Erste Adresse für das interessante **939Dual SATA2** sind Aufrüster, die vorerst ihre AGP-Karte behalten, später aber auf PCIs umsteigen wollen. Oder ganz allgemein Leute, die für schlappe 60 Euro ein außergewöhnliches und dabei echt gutes Board suchen.

Asrock 939S56-M

Auch das zweite Asrock-Testmuster gehört zur Spezies der gefährdeten Arten: Es vertraut auf den **SiS 756**-Chipsatz, der wie sein Uli-Pendant nur auf sehr wenigen Boards zu finden ist. Ansonsten sticht das **939S56-M** sofort durch sein putziges Format hervor: Es benutzt den Micro-ATX-Standard und ist somit Barebone-tauglich.

Damit einher gehen allerdings auch diverse Nachteile beim Board-Layout sowie der Ausstattung. Der 20-Pin-Stromanschluss sitzt sehr ungünstig, und wie beim Uli-Kollegen ist der Floppy-Stecker fast unbrauchbar. Und von den eh nur zwei PCI-Steckplätzen geht einer durch etwas dickere Grafikkarten sofort wieder flöten. Asrock-typisch wird nur ein LAN-Chip mit 100 MBit verbaut. Das reicht zwar normalerweise, enthusiastische Netzwerker sind da aber woanders besser aufgehoben. Ebenfalls etwas mager sind die zwei SATA-Anschlüsse.



Kleines Board, kleiner Preis

Für Übertakter ist das **939S56-M** mangels ausschweifender Optionsfülle nur eingeschränkt zu empfehlen. Dafür gehört es zu den schnellsten Modellen und lag ab und zu sogar vor den Nforce-Platinen. Für nur 60 Euro erhalten Sie ein flottes und auch stabiles Mainboard. Etwas schade finden wir, dass Asrock es ausschließlich im Micro-ATX-Format anbietet. Für Besitzer eines Barebones oder engen Gehäuses ist es damit zwar eine tolle Alternative. Die ausgewachsenen Leistungen des SiS-Chipsatzes hätten aber ein ebensolches Design verdient.

939S56-M

Typ		S939-Mainboard
ca. Preis		60 Euro
Hersteller		Asrock
Internet		www.asrock.com.tw
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(20%)	86
Stabilität	(30%)	82
Ausstattung	(40%)	73
Service	(10%)	80
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 10 (von 11 getesteten S939-Mainboards)

FAZIT

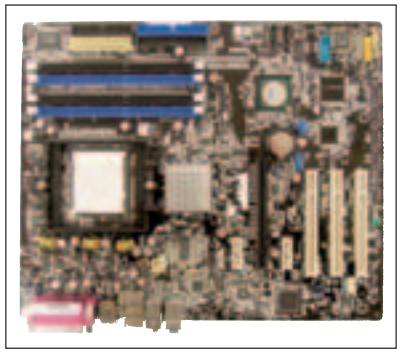
»Das SiS-756-Modell von Asrock leidet unter seinem Mini-ATX-Format. Ansonsten ist es schnell und kostet nur wenig Geld.«

79

Asus A8V-E SE

Als unauffällige Erscheinung präsentiert sich das **A8V-E SE**. Dem Board sieht man sofort an, dass es eher als Arbeitstier denn als Superduper-Übertakter-Board konzipiert wurde. Folgerichtig ist der Via-Chipsatz **K8T890** verbaut, der mit seinen technischen Voraussetzungen zu den eher konservativen Vertretern gehört.

Leider gehört Asus zu den Firmen, die mit dem Kürzel SE Schindluder treiben. Eine besonders üppig ausgestattete »Special Edition« suchen Sie hier vergebens. Ganz im Gegenteil: Gegenüber der (kaum noch erhältlichen) »Deluxe«-Version fehlen die Firewire-Ports, ein optischer Digitalausgang sowie die WLAN-Funktionalität. Insgesamt wirkt die Platine eher leer, was die Asus-Ingenieure immerhin für ein aufgeräumtes Layout nutzten.



Auffällig unauffällig

Gleiches gilt für den Praxistest. Ohne große Auffälligkeiten schlängelt sich das **A8V-E SE** durch den Parcours. Es macht weder mit herausragenden Leistungen auf sich aufmerksam, noch leistet es sich größere Schwächen. Allerdings stellt sich die Frage, was gerade in Spielerkreisen für das **A8V-E SE** spricht. Hier kommt der Preis ins Spiel, der bei diesem Board über die letzten Monate stark rutschte. Inzwischen ist er bei 75 Euro angekommen – ein zugkräftiges Argument für alle, die eine schnörkellose Platine suchen und bei der Ausstattung keine besonderen Ansprüche stellen.

Michael Galuschka

A8V-E SE

Typ		S939-Mainboard
ca. Preis		75 Euro
Hersteller		Asus
Internet		www.asus.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(20%)	81
Stabilität	(30%)	84
Ausstattung	(40%)	70
Service	(10%)	87
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 11 (von 11 getesteten S939-Mainboards)

FAZIT

»Das recht günstige Asus-Board muss ohne besondere Highlights auskommen, speziell die Ausstattung ist nur mittelmäßig.«

78

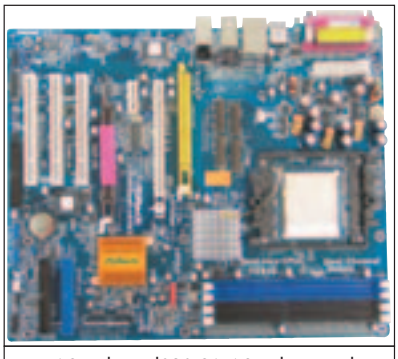
TAKTVOLL **ATHLON-64-TUNING**



Auch wenn der Athlon 64 ein superschneller Prozessor ist: Manchmal können ein paar zusätzliche MHz nicht schaden. Wie Sie das Thema A64-Übertaktung richtig angehen, zeigt unser ausführlicher Ratgeber.

Was das Thema Athlon-Tuning mit einem Mainboard-Schwerpunkt zu tun hat? Sehr viel! Denn die Hauptplatine dient nicht nur als reine Herberge für den Prozessor. Ob und wie gut sich ein **Athlon 64** übertakten lässt, hängt ebenfalls maßgeblich vom Mainboard ab. Genauer gesagt vom Bios, das – je nach verwendetem Chipsatz – die dafür nötigen Optionen und Einstellungen bereithält.

Einer Erklärung bedarf das Übertakten eines **Athlon 64**-Systems dabei vor allem, weil sich der Prozessor in einem wesentlichen Punkt von älteren Athlon-Generationen (bis hin zum **XP**) und auch den Intel-Pendants unterscheidet. Und zwar hat er den so wichtigen Speichercontroller gleich mit integriert. Eine Northbridge wird dadurch fast überflüssig, beziehungsweise die restlichen Funktionen lassen sich zusammen mit der Southbridge zu einem einzigen großen Baustein zusammenfassen. Nvidia macht es zum Beispiel bei seinem **Nforce 4** so. Der Begriff »Chipsatz« stimmt dann eigentlich gar nicht mehr.

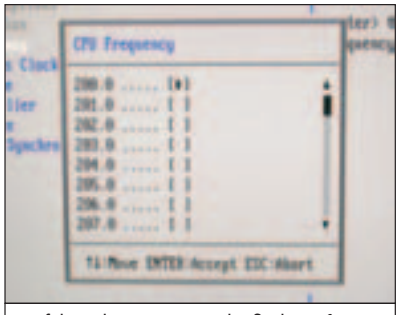


Das ASRock Dual939-SATA2 gehört zu den A64-Boards, die sowohl eine North- als auch Southbridge besitzen.

Grundlagen & Basiswissen

Populäre Irrtümer

Durch den integrierten Speichercontroller, aber auch durch ein, zwei andere technische Besonderheiten, unterscheidet sich das ganze System aus Taktraten und Multiplikatoren deutlich vom Gewohnten. Der Unwissende ist hier ausnahmsweise mal im Vorteil: Wer sich noch nie mit dem Übertakten von Prozessoren beschäftigt hat, kann unseren Ratgeber in aller Ruhe angehen. Tuning-Veteranen müssen sich hingegen ein wenig umstellen. Hier die zwei wichtigsten Regeln im Vergleich zu anderen oder älteren Plattformen. Wir erwähnen sie



Irreführend: Im Asus-Bios heißt der **Referenztakt** »CPU Frequency«, obwohl er nicht nur für den Prozessortakt zuständig ist.

deshalb, weil sie auch im Zusammenhang mit A64-Systemen immer wieder fälschlicherweise ins Spiel gebracht werden.

Klarstellung 1: Es gibt beim Athlon 64 keinen Front Side Bus (FSB, Erklärung siehe Glossar) bzw. Systemtakt mehr!

Klarstellung 2: Es gibt keine synchronen/asynchronen Taktraten mehr!

Der übliche Weg

Zur Erläuterung dieser zwei Punkte fassen wir kurz zusammen, wie sich bei anderen Plattformen (also Sockel A, Sockel 478, Sockel 775) der CPU-Takt errechnet. Dazu multiplizieren wir einfach den Wert vom Front Side Bus mit dem Prozessor-Multiplikator. Der FSB gibt gleichzeitig den Takt für den Speicher vor. Beispiel: Ein **Athlon XP 2400+** hat einen echten Takt von 2.000 MHz, der sich aus 133 MHz FSB und dem Multiplikator 15 ergibt.

Als RAM braucht so ein System also ebenfalls den FSB133-Typ, was sich dann bei DDR-Speicher wegen der doppelten Datenrate DDR266 nennt. Bei vielen Boards kann man zwar den RAM-Takt getrennt vom Front Side Bus einstellen; dann läuft er aber asynchron, da nicht auf jeden CPU-Takt ein RAM-Takt kommt und umgekehrt. Das kann Performance fressen, weshalb wir von asynchronen Takten abraten, soweit sie vemeidbar sind.

Einer für alle

Zurück zum **Athlon 64**: Der kennt wie gesagt weder Front Side Bus noch Systemtakt. Es gibt allerdings als Ausgangsbasis einen Referenztakt, von dem sich fast sämtliche relevanten Taktraten in einem solchen System – Prozessor und Hypertransport (Erklärung siehe Glossar) – ableiten. Eine Ausnahme bildet hier der Speicher. Dessen anliegender Takt hängt nur sehr indirekt vom Referenztakt ab, was später noch eine wichtige Rolle spielt.

TECHNIK-LEXIKON

Nachfolgend erklären wir die wichtigsten technischen Begriffe dieses Artikels rund um Mainboards und Taktraten.

Front Side Bus
Der Front Side Bus (FSB) ist die Schnittstelle zwischen Prozessor und Chipsatz bzw. dessen Northbridge. Der FSB gibt den Takt von vielen Komponenten wie Prozessor, Speicher oder AGP/PCI/PCIe-Bus vor, die mit Hilfe von Multiplikatoren und Teilern erreicht werden. Ein höherer FSB bedeutet zwangsweise eine größere Geschwindigkeit. Seine Basiswerte liegen normalerweise zwischen 100 und 266 MHz, die bei Athlon-DDR-Systemen verdoppelt (FSB 200 bis 400) bzw. bei P4-Systemen sogar vervierfacht (»quad-pumped«, FSB 533 bis FSB 1066) werden.

Hypertransport
Bidirektionale, sehr schnelle Punkt-zu-Punkt-Verbindung zweier integrierter Schaltkreise, meist Link genannt. Auf einem Athlon-Mainboard sind per HT in der Regel Prozessor/Speichercontroller und die Southbridge miteinander verbunden. Arbeitet mit mindestens 200 MHz im DDR-Verfahren, die maximale Spezifikation beträgt 1.600 MHz. Bei Athlon-Mainboards hängt der HT-Takt vom Referenztakt ab, standardmäßig werden im Bios normalerweise Werte zwischen 200 und 1.000 MHz angeboten.

Northbridge
Der auf dem Mainboard »oben«, nahe der CPU platzierte Teil des Chipsatzes. Die Hauptaufgabe liegt in der Synchronisierung von Datentransfer und Datensteuerung zwischen CPU, Speicher und AGP/PCIe-Bus. Beim Athlon 64 ist der Speichercontroller als wichtigster Bestandteil der Northbridge bereits im Prozessor integriert.

Southbridge
Der »untere« Teil des Mainboard-Chipsatzes. Er steuert den Datenverkehr von Peripherie (Laufwerke, PCI-Slots) und weiteren Schnittstellen (seriell, parallel). Er hat außerdem oft Sound und Netzwerkfähigkeiten integriert. Da die Datenmengen und deren Geschwindigkeit niedriger sind als bei der Northbridge, ist dieser Baustein üblicherweise weitaus weniger leistungsfähig.

Synchroner/asynchroner Takt
Liegen am Front Side Bus und den Speichermodulen unterschiedliche Taktzahlen an, so spricht man von einem asynchronen Takt. Der kann zu Performanceverlusten führen, da, salopp gesagt, CPU und Speicher oft aufeinander warten müssen, bis bei beiden gleichzeitig ein Takt anliegt. Der dadurch hingenommene Leistungsverlust kann sogar größer sein, als das Übertakten des Speichers grundsätzlich bringt. Bei einem A64-System gibt es aufgrund des integrierten Speichercontrollers keinen asynchronen Takt.



Schlecht: **Halbe CPU-Multiplikatoren** sollten Sie nach Möglichkeit vermeiden, da dadurch der RAM-Takt nie genau aufgeht.

An dieser Stelle müssen wir anzumerken, dass der Referenztakt keine unmittelbare Auswirkung auf die Geschwindigkeit eines PCs hat! Auch das gehört zu den populären Irrtümern bei einem A64-Rechner.

Beim Front Side Bus eines Intel- oder **Athlon XP**-Systems sieht das anders aus: Um zum Beispiel bei einem Sockel-A-Athlon auf 2.000 MHz zu kommen, hätte man neben den »serienmäßigen« 15 x 133 MHz theoretisch auch die Möglichkeit, die CPU mit 12 x 166 MHz laufen zu lassen (wenn sie es dauerhaft aushalten würde), was dank des höheren FSBs auch tatsächlich etwas schneller wäre.

Nur das Endergebnis zählt

Bei einem A64-System ist für die Leistung hingegen völlig egal, wie sich der tatsächliche CPU-Takt errechnet. Ein A64 4000+ beispielsweise arbeitet mit 12 x 200 MHz ganz genauso flott wie mit 10 x 240 MHz – Hauptsache, es kommen 2.400 MHz dabei heraus.

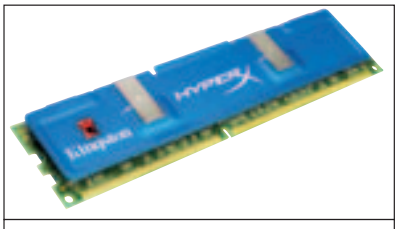
Für das Übertakten eines Prozessors bedeutet das: Ein Erhöhen des Referenztaktes bei gleichbleibendem Multiplikator ergibt eine höhere tatsächliche Taktrate der CPU – sie arbeitet schneller. Eine Erhöhung des Multiplikators bewirkt genau das gleiche. Das heißt, ob Sie nun eine CPU mit 2.000 MHz (10 x 200 MHz) über den Multiplikator (also 11 x 200 MHz) oder den Referenztakt (also 10 x 220 MHz) auf 2.200 MHz tunen, ist bei einem Athlon 64 für die Arbeitsweise und Geschwindigkeit des Prozessors selbst völlig egal. Er muss es nur mitmachen. Auf die anderen Komponenten, speziell den Speicher, hat die Art des Übertaktens aber sehr wohl großen Einfluss. Hier gibt es einiges zu beachten.

Angewandte Speicher-Mathematik

Geteiltes RAM

Was bei der CPU bislang noch angenehm einfach war, wird beim Berechnen des Speichertakts ziemlich kompliziert. Solange alles mit den vorgegebenen Werten läuft, brauchen Sie sich erst gar nicht groß ums RAM zu kümmern. Wehe aber, Sie wollen Ihren **Athlon 64** tatsächlich übertakten. Dann sollten Sie zumindest das Prinzip der Speichertaktraten kapiert bei einem S754/S939-System kapiert haben, da hier die meisten Fehler passieren.

Grundsätzlich berechnet sich der tatsächlich anliegende Speichertakt so: RAM-Takt gleich Prozessortakt dividiert durch den Speicherteiler. Der Speicherteiler muss immer ganzzahlig sein und ermittelt sich aus der Division des CPU-Taktes durch die im Bios vorgegebene »Rahmengeschwindigkeit« des RAMs.



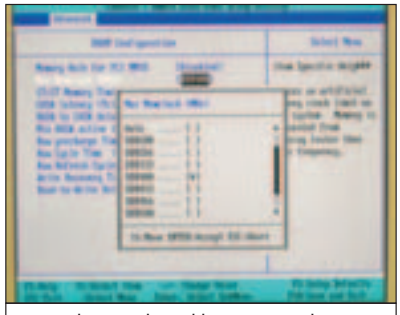
Wollen Sie das Potenzial eines übertakteten Prozessors komplett ausschöpfen, sollten Sie sich auch passend **schnelles RAM** leisten.

Wie an früherer Stelle schon einmal angemerkt, fließt der Referenztakt bei dieser Formel nur sehr indirekt mit ein. Angenommen, Sie haben DDR400-Speicher (also 200 MHz tatsächlicher Takt) und einen Athlon 64 3500+ (tatsächlicher Takt 2.200 MHz), dann ist die Rechnung leicht nachvollziehbar: 2.200 MHz geteilt durch 11 ergibt 200 MHz RAM-Takt.

Haben Sie hingegen nur DDR333-Speicher (und das im Bios auch so eingestellt), so müssen Sie über die Rechnung »CPU-Takt durch Speichertakt« erstmal den passenden Teiler ermitteln. Der wird grundlegend aufgerundet zur nächstgrößeren Zahl, da die vorgegebene »Rahmengeschwindigkeit« grundsätzlich nicht überschritten werden darf. In unserem Beispiel kommt zunächst mal 13,25 raus (2.200 durch 166). Abrunden auf 13 ist tabu, da sonst beim Speichertakt ein größerer Wert als die erlaubten 166 MHz herauskommen würde. Also runden wir auf 14 auf – die Rechnung lautet nun »2.200 durch 14 ergibt 157,1«. Das ist nun tatsächlich der effektive Takt, mit dem DDR333-Speicher auf einem A64-System bei einem 3500+-Prozessor (2.200 MHz) läuft. Das heißt, durch das Prinzip der ganzzahligen Teiler kann es sein, dass Ihre RAM-Module nicht so schnell laufen, wie sie theoretisch könnten.

Krumme Sache

Was aber, wenn wir die CPU übertaktet haben? Dann wird es erst recht kritisch, denn den RAM-Teiler berechnet das System immer ausgehend vom ursprünglichen Referenztakt von 200 MHz sowie dem im Bios angegebenen Speichertyp. Solange der CPU-Multiplikator gleich bleibt, bleibt auch der RAM-Teiler unverändert – unabhängig vom Referenztakt!



Fast jedes Mainboard bietet inzwischen **RAM-Taktraten** weit jenseits der A64-üblichen DDR400 zur Auswahl an.

Nehmen wir noch mal die Rechnung von vorher. Bei serienmäßigen Taktraten ist die Rechnung einfach: 2.200 MHz geteilt durch 11 ergibt die gewünschten 200 MHz RAM-Takt. Wenn wir jetzt aber den Referenztakt auf etwa 220 MHz hoch setzen, ergibt sich ein Prozessortakt von 2.420 MHz. Der RAM-Teiler bleibt aber gleich, das heißt, der Speicher läuft nun mit 2.420 MHz durch 11, also ebenfalls 220 MHz. Was bei DDR400-Speicher nicht unbedingt erwünscht ist, da das nicht jedes Modul verträgt.

Lieber tief stapeln

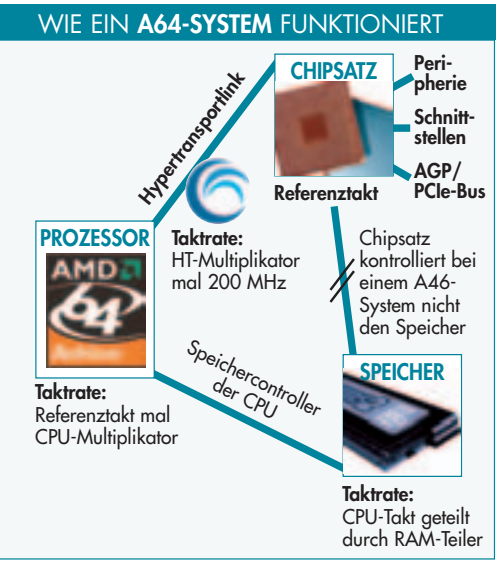
Sie haben nun zwei Möglichkeiten: Entweder kaufen Sie sich teuren Tuning-Speicher, der die 220 MHz problemlos verkraftet. Oder Sie behelfen sich mit einem Kniff und stellen im Bios den DRAM-Typ niedriger, in diesem Falle DDR366. Nun kommt in der Basisrechnung der Teiler 12 zur Ausführung: 2.200 MHz durch 12 ergibt 183 MHz – es passt also wieder.

Wie gesagt ändert sich der Teiler auch durch das Frisieren des Referenztaktes nicht, solange der CPU-Multiplikator gleich bleibt. Wir hätten jetzt also statt der normalen 2.200 die übertakteten 2.420 Prozessor-MHz, geteilt durch 12. Das ergibt knapp 202 MHz Speichertakt, mit denen nun wirklich jeder DDR400-Riegel zurechtkommen müsste.

Kleine Formelsammlung

Wie gesagt: Sobald bei einer Division der errechnete RAM-Takt auch nur 0,1 MHz über dem im Bios vorgegebenen Limit liegt, wird

WIE EIN **A64-SYSTEM** FUNKTIONIERT



die Formel mit dem nächsthöheren ganzzahligen Teiler ausgeführt. Wie Sie gerade gesehen haben, kann man mit Kniffen den effektiven Speichertakt aber auch wieder ganz nah an den gewünschten Wert heranführen – oder ihn auch überschreiten. Bei einem angedachten Athlon-64-Tuning sollten Sie also zuerst immer ausrechnen, mit welchem Takt Ihr Speicher dann schlussendlich laufen wird.

Noch mal die Formel zur Berechnung des RAM-Teilers:

$$\frac{\text{(aktueller CPU-Multiplikator x 200 MHz)}}{\text{eingestellter Speichertakt}}$$

Der tatsächlich anliegende Speichertakt wiederum errechnet sich aus

$$\frac{\text{Tatsächlicher CPU-Takt}}{\text{errechneter RAM-Teiler.}}$$

Hyper Hyper

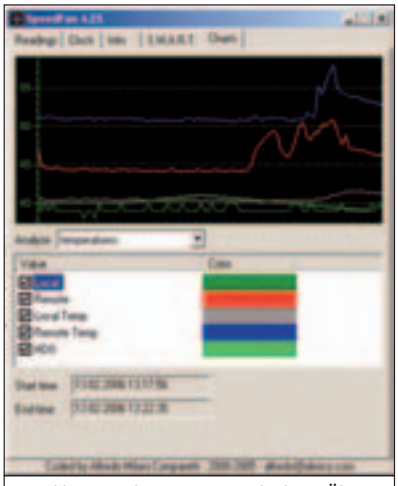
Als letzter Aspekt kommt schließlich der Hypertransport-Takt (HT-Takt) an die Reihe. Über den in beide Richtungen arbeitenden HT-Link schieben sich Prozessor und Chipsatz gegenseitig Daten zu. Er berechnet sich aus dem Referenztakt, multipliziert mit dem HT-Teiler (im Bios oft auch LDT-Teiler genannt).

Bei **Athlon 64**-Boards beträgt der HT-Takt normalerweise 1.000 MHz (5 x 200 MHz). Wenn Sie mit dem Referenztakt nach oben gehen, sollten Sie also mit dem Teiler eins runter gehen. Zwar dürften leichte HT-Übertaktungen kein Problem sein. Andererseits ist die Bandbreite so groß, dass sie ohnehin nicht ausgenutzt wird und Untertaktungen deshalb keine spürbaren Auswirkungen haben.

Abschließend nochmals alle relevanten Taktungen eines A64-Systems und ihre Berechnung auf einen Blick:

CPU-Takt: Referenztakt mal CPU-Multiplikator-
Speichertakt: anliegender CPU-Takt/errechneter RAM-Teiler
HT-Takt: Referenztakt mal eingestellter HT/LDT-Multiplikator

Auf http://home.arcor.de/xxmartin/Calculator finden Sie übrigens einen interaktiven Taktraten-Berechner, der die komplexe Thematik auf einfache Weise anschaulich macht. Geben Sie einfach gewünschte Werte für den Referenztakt, den CPU-Multiplikator und den vorhandenen RAM-Typ ein. Der **Athlon64 OC Calculator** berechnet dann automatisch alle anstehenden Werte.



Das kleine Tool **Speedfan** ist ideal zur Überwachung von Temperaturen, Lüftergeschwindigkeiten und Voltzahlen.

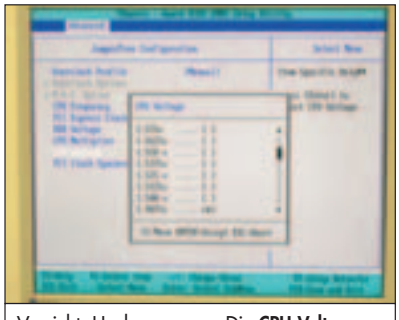
Kontrolle ist besser

Wenn Sie Ihre ersten Übertaktversuche erfolgreich hinter sich gebracht haben, sollten Sie der Überwachung und Kontrolle Ihres Systems erhöhte Aufmerksamkeit schenken. Zum Kontrollieren und Auslesen der wichtigsten CPU-, Mainboard- und Speicherdaten empfehlen wir **CPU-Z** – ein ebenso kleines wie feines Tool. Zur Kontrolle der Temperaturen und Lüfter eignen sich zum Beispiel **Speedfan** oder die Home Edition von **Everest**. Oft liegen aber auch Ihrem Mainboard brauchbare Monitoring-Programme mit bei.

Was sonst noch zu beachten ist

Spannungswerte erhöhen

Grundsätzlich gilt, dass übertaktete Komponenten zur Instabilität neigen. Dem lässt sich in der Regel durch leicht erhöhte Spannungen entgegenwirken. Beim Prozessor nennt sich die entsprechende Option im Bios meist »VCore« oder »CPU-Voltage«. Erhöhen Sie den Wert sehr vorsichtig, da Sie ansonsten die CPU brutzeln können! Am besten führen Sie danach jedes Mal einen mindestens einstündigen **Prime95**-Test durch, um sicherzugehen, dass der Prozessor wirklich stabil läuft.



Vorsicht, Hochspannung: Die **CPU-Voltage** sollten Sie nur in kleinen Schritten erhöhen, ansonsten droht der totale Prozessor-Verlust.

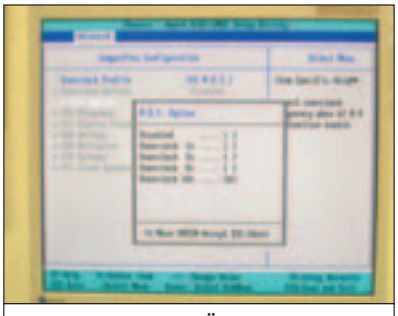
Analog gilt das Gesagte auch für die Erhöhung der Spannungswerte von RAM, Chipsatz, HT-Link und PCIe/AGP-Bus. Erhöhen Sie immer nur um den kleinstmöglichen Wert. Erhöhte Stromzufuhr bedeutet übrigens automatisch auch mehr Wärme. Besonders dem Prozessor sollten Sie deshalb nur dann mehr Volt zukommen lassen, wenn Sie einen entsprechend leistungsfähigen Kühler haben.

AGP/PCI/PCIe-Teiler

Die Taktraten von AGP- (33 MHz), PCI- (66 MHz) und PCIe-Bus (100 MHz) sollten Sie nach Möglichkeit nicht überschreiten. Zumal deren Bedeutung bei einem modernen PC-System relativ unerheblich ist. Fast alle Boards bieten deshalb für AGP, PCI und PCIe verschiedene Teiler an (ausgehend vom Referenztakt) bzw. die Möglichkeit, den Wert komplett zu fixieren.

Cool'n'Quiet

AMDs **Cool'n'Quiet** verlangsamt einen Prozessor in mehreren Stufen, wenn er nur wenig ausgelastet ist. Das spart Strom und verhindert unnötige Hitzeentwicklung. Erledigt wird das ausschließlich über das Herabsetzen des CPU-Multiplikators. Sobald wieder volle Last anliegt, verwendet **Cool'n'Quiet** unabhängig von etwaigen Bios-Einstellungen den Original-Multiplikator des Prozessors. Das kann dann gefährlich werden, wenn Sie den Multiplikator zuvor heruntergesetzt haben. Etwa, um einen A64 3500+ von 2.200 MHz (11 x 200) auf 2.400 MHz (10 x 240) zu bringen. Bei Volllast liegen dann auf einmal 11 x 240, also 2.640 MHz an. Das packen zumindest bei den serienmäßigen 1,4 Volt nur die wenigsten CPUs. Ein sofortiges Einfrieren samt Bluescreen ist dann die Folge.



Die ins Bios integrierte **Übertakt-Funktion** schraubt meist am kompletten System herum und ist deshalb mit Vorsicht zu genießen.

Mainboard-integrierte Übertaktung

Viele Mainboards bieten eine bereits ins Bios integrierte, automatische Übertaktfunktion an (zum Beispiel **AI N.O.S.** von Asus). Hier wird in der Regel einfach der Referenztakt ohne weitere Anpassungen hochgeschraubt – neben dem Prozessor laufen damit auch der HT-Link und das RAM oberhalb ihrer standardmäßigen Spezifikation. Wer Bedenken hat, sollte diese Funktionen deshalb besser deaktiviert lassen.

Fazit: Sieht komplizierter aus als es ist

Die theoretische Basis wirkt komplex und kompliziert. Was sie prinzipiell auch ist, speziell wenn es ums RAM geht. Wer deshalb munter drauf los übertaktet, kann in Teufels Küche kommen. Mal abgesehen davon, dass Sie solche Maßnahmen immer auf eigene Gefahr machen: Überlegen Sie sich gut, ob Ihnen die Leistungssteigerung das Risiko wert ist. Haben Sie das Prinzip des **Athlon 64**-Tunings aber erst mal kapiert und gehen Sie vorsichtig vor, kann nicht viel passieren.

Michael Galuschka



HASTA LA VISTA, XP?

Ende des Jahres kommt Windows Vista. Wir zeigen Ihnen schon jetzt, ob Sie und Ihre Spiele vom sofortigen Umstieg auf den XP-Nachfolger profitieren.

WO IST LONGHORN?

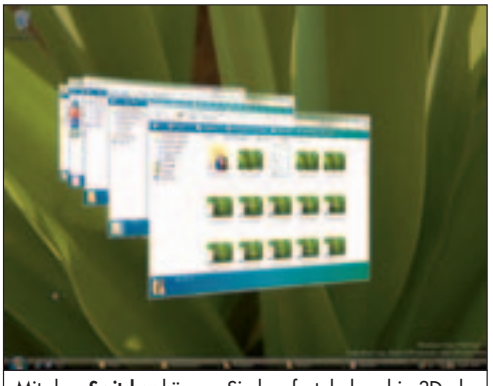
Ursprünglich wurde die neue Windows-Version unter dem Namen Longhorn angekündigt. Solche Arbeitstitel sind typisch für Microsoft: Windows 95 hörte ursprünglich auf den Namen Chicag, und Windows XP ist Eingeweihten noch unter der Bezeichnung Whistler bekannt.

Gute vier Jahre hat **Windows XP** bereits auf dem Buckel – höchste Zeit für Microsoft, es von Grund auf zu erneuern. Das Ergebnis der fast fünfjährigen Entwicklungszeit nennt sich **Windows Vista** und soll alles besser machen als der in vielen Bereichen veraltete Vorgänger.

Gerade das ungeliebte Thema Sicherheit liegt den Redmondern dabei besonders am Herzen – kein Wunder, denn Bill Gates & Co. haben in der Vergangenheit viel Kritik für diverse Hacker-Hintertürchen einstecken müssen. Außerdem wollen die Entwickler Komfort und Optik deutlich aufbohren. Alles schön und gut, aber was bedeutet das für die spielende Fraktion? Klar ist: **Windows Vista** wird **XP** auch im Bereich Computerspiele mittelfristig ersetzen. Wir haben uns für Sie ins kalte Wasser gestürzt und sämtliche Infos über den aktuellen Stand der Dinge zusammengetragen. Außerdem klären wir, ob Sie sich bereits jetzt über den Umstieg Gedanken machen sollten.

YOU ARE READY TO START!

Bis die Startmeldung über den Bildschirm flimmert, vergehen gut und gerne 40 Minuten, in denen das Installationsprogramm über 7 GByte an Daten auf die Festplatte schaufelt. Erfreulicherweise macht es das weitgehend selbständig – zu Beginn der Installation müssen Sie lediglich das Laufwerk bestimmen. **Vista** arbeitet auch mit anderen Betriebssystemen zusammen und erstellt ein Startmenü, in dem Sie sich das zu bootende System aussuchen können. Damit ist eine friedliche Koexistenz zwischen **Vista** und **XP** auf einer Festplatte grundsätzlich möglich.



Mit dem **Switcher** können Sie komfortabel und in 3D alle geöffneten Fenster scrollen und auswählen.

Nach einigen Neustarts ist die Einrichtung abgeschlossen und Windows präsentiert sich in der ganzen Pracht der neuen Aero-Oberfläche. Vorbei ist die Zeit der zweidimensionalen Öde, denn **Vista** kann 3D. Das macht sich in erster Linie in schöneren Buttons und transparenten Fenstern bemerkbar. Die eigentliche Stärke des Aero-Desktops liegt aber in einer ganzen Palette (auf den ersten Blick versteckter) Komfort-Funktionen: Mit dem Windows Switcher lassen sich sämtliche geöffneten Fenster hintereinander stapeln und per Mausrad durchscrollen. Sobald das gewünschte Programm im Vordergrund ist, genügt ein Klick mit der Maus und es ist sofort aktiv.

DIE SIEBEN VERSIONEN

Windows Vista soll Ende 2006 in gleich sieben unterschiedlichen Varianten erscheinen. Wir geben Ihnen einen Überblick. Preise hat Microsoft übrigens noch nicht angegeben.

Windows Vista Starter Edition

Eine stark eingeschränkte Version, die etwa in ärmeren Ländern zum Einsatz kommen soll. Die meisten Features fehlen, zudem sind maximal drei Anwendungen gleichzeitig ausführbar.

Windows Vista Home Basic Edition

Entspricht in etwa der Home-Edition von Windows XP. Die meisten Funktionen sind enthalten, es fehlen aber sowohl Aero-Oberfläche als auch der Media Center, ein Zentrum für das Abspielen unterschiedlichster Medien.

Windows Vista Home Premium Edition

Die Premium-Edition dürfte die wohl wichtigste Version von Vista werden: Neben Media Center und Aero-Oberfläche sind alle Funktionen für Privatanwender enthalten, lediglich einige Netzwerkprogramme sind nicht dabei.

Windows Vista Professional Edition

Die Professional Edition richtet sich an Geschäftsleute, die vollständige Kontrolle über Netzwerkfunktionen wünschen. Windows arbeitet in dieser Version auch in Domänen und enthält Verschlüsselungs- und Remote-Tools.

Windows Vista Small Business Edition

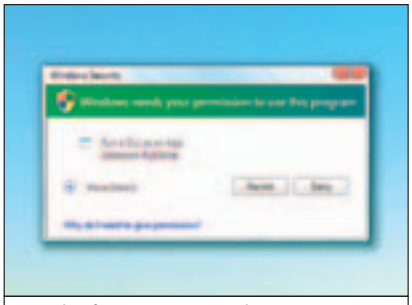
Die Small Business Edition soll in kleinen Unternehmen zum Einsatz kommen und weist zum Beispiel Backupfunktionen, Faxprogramme und Serverfunktionalität auf.

Windows Vista Enterprise Edition

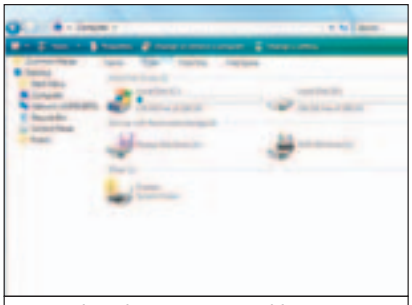
Das Kraftpaket für große Firmen bietet Unterstützung für mehrere Sprachen und Tonnen an zusätzlicher Business-Software.

Windows Vista Ultimate Edition

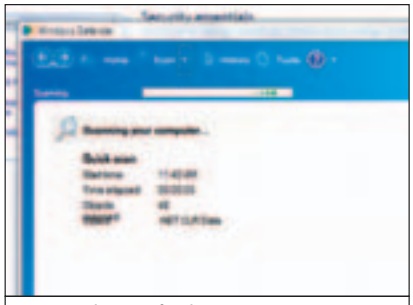
Die Ultimate Edition kombiniert die Business-Editionen mit dem Media Center. Zusätzlich gibt es Tools für die Performance-Steigerung von Spielen und einen speziellen Support-Service von Microsoft. Die Ultimate Edition ist damit die definitive Version von Vista, die alle Features des Betriebssystems in sich vereint.



Vista konfrontiert Sie mit vielen **Sicherheitsabfragen**. Auf Dauer zehrt das an den Nerven.



Der Explorer kann Dateien unabhängig vom Speicherort auch in **Kategorien** anordnen.



Der Windows Defender ist ein integrierter Scanner für das Entfernen von **Spyware**.

Zusätzlich gibt es in der Startleiste eine Echtzeit-Vorschau aller geöffneten Fenster, sobald Sie mit der Maus über die verschiedenen Anwendungen fahren. Echtzeit bedeutet: Auch laufende Videos oder Spiele im Fenstermodus werden in der Mini-Vorschau angezeigt.

In der fertigen Version gibt es neben der altbekannten Taskleiste am unteren Rand eine zusätzliche vertikale Leiste, die als Container für unterschiedlichste Anwendungen von der Uhr über RSS-Feeds bis hin zur Media-Player-Steuerung dienen soll.

Mach's klassisch

Wem der optische Firlefanz auf den Mauszeiger geht, kann ihn schrittweise reduzieren oder komplett abschalten. **Vista** erscheint dann in der biederen **Windows 2000**-Optik. Folglich fallen allerdings die eben erwähnten Komfortfunktionen samt und sonders unter den Tisch. Dieser Radikalschnitt kann aber insbesondere bei schwächeren Rechnern unumgänglich werden. Ein »aktueller Prozessor«, 1,0 GByte RAM und eine Grafikkarte mit mindestens 128 MByte Speicher sollten es schon sein, damit das System die optischen Effekte flüssig darstellen kann. Da Sie für die meisten derzeitigen Spiele ähnliche oder stärkere Hardware benötigen, sollten Sie mit einem einigermaßen zeitgemäßen System aber für das neue Betriebssystem gerüstet sein.

Stichwort Sicherheit

Mit **Vista** hat Microsoft im Punkt Sicherheit einen großen Schritt nach vorne getan. Sobald eine Anwendung auf das System zugreift, meldet es sich mit einer Sicherheitsabfrage. Damit ist der unerlaubte Zugriff von schädlichen Programmen auf wichtige Systemkomponenten bedeutend schwieriger. Der Spyware-Killer Windows Defender ist standardmäßig mit installiert, außerdem liegt der Internet Explorer nun in der Version 7.0 vor. Der enthält endlich das von Firefox & Co. bekannte »Tabbed-Browsing« (Surfen mit Registerkarten, sodass mehrere Webseiten in einer geöffneten Instanz des Internet Explorers dargestellt werden können) und einen Phishing-Filter. Der schlägt Alarm, sobald sich der Nutzer auf einer gefälschten Webseite befindet – etwa eine, die ein Homebanking-Portal vortäuscht, um an fremde Kontodaten zu gelangen.

Spiele-Kompatibilität

Wie sieht es nun mit unserem Lieblingsthema Spiele aus? Microsofts DirectX, die Programmierschnittstelle zwischen Hard- und Software, liegt in der Version 10.0 vor. Trotzdem berichten Betatester von erheblichen Problemen, Spiele wie **Quake 4** oder **Age of Empires 3** ans Laufen zu bekommen. Ein mitgeliefertes Kompatibilitätstool arbeitet ebenfalls noch nicht zuverlässig. Offenbar gibt es noch Treiberprobleme, die Microsoft und die Hardware-Hersteller bis zur kommenden öffentlichen Betaversion ausmerzen sollten. Ob der Umstieg auf **Vista** eine echte Verbesserung bei der Spiele-Performance bringt, ist daher zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht feststellbar. Zumal DirectX 10.0 auch für **XP** erscheinen wird.

Vista kommt ebenfalls in einer 64-Bit-Variante – auch hier bleibt ungeklärt, ob Spiele davon profitieren. Immerhin sollen Hard- und Software durch neuartige Programmierschnittstellen, etwa dem WinFX-Paket, deutlich besser zusammenspielen.

Ein brandneues Feature ist die integrierte Alterskontrolle. In der fertigen Version dürfen besorgte Eltern nur solche Spiele freigeben, die für das Alter ihrer Sprösslinge geeignet sind. Microsoft orientiert sich dabei an der entsprechenden USK-Freigabe.

Muss ich direkt umsteigen?

Wie bei jeder neuen Windows-Version gilt erstmal: Ruhe bewahren. Klar, **Vista** bringt jede Menge neue Features und Komfortfunktionen mit sich. Auch im Sicherheitsbereich hat Microsoft endlich aus alten Fehlern gelernt. Wenn Sie Ihren Rechner aber hauptsächlich zum Spielen nutzen, können Sie getrost abwarten. In der ersten Zeit werden die meisten Spiele sowohl **Vista** als auch **Windows XP** unterstützen. Selbst heutzutage laufen viele Spiele noch relativ problemlos unter **Windows 98**, und das ist immerhin schon rund acht Jahre alt. Bis wann mehr und mehr Spiele erscheinen, die ausschließlich unter **Vista** laufen und damit den Umstieg unvermeidbar machen, lässt sich noch nicht sagen. Wir werden die Entwicklung aber für Sie im Auge behalten: Für März hat Microsoft eine weitere Beta in Aussicht gestellt. Die enthält neben anderen Neuheiten hoffentlich eine vernünftige Spieleunterstützung.

Simon Fistrich



Der Internet Explorer 7 beherrscht jetzt auch das komfortable Surfen mit **Registerkarten**.



Neben der unteren Taskleiste ist eine neue vertikale Leiste mit **Mini-Anwendungen** geplant.

WINDOWS VISTA: UMSTIEG ODER NICHT?

Sie sollten den Umstieg planen, ...

... wenn Sie eine poppige und moderne Optik auf Ihrem Desktop mögen

... wenn Sie Wert auf ein vor Angreifern abgeschottetes System legen

... wenn Sie auf dem aktuellen Stand sein wollen

... wenn Sie sich erleichternde Komfortfunktionen bei der täglichen Arbeit wünschen

Sie sollten erst mal abwarten, ...

... wenn Sie mit Ihrem PC hauptsächlich spielen

... wenn Ihnen die bunte XP-Oberfläche ein Graus ist

... wenn Sie ein vorsichtiger Nutzer sind und die üblichen Sicherheitshinweise sowieso beachten

... wenn Sie einen schwachen Rechner besitzen

XFX & CLUB3D GEFORCE 7800 GS



Nvidia liefert mit der Geforce 7800 GS zum vermutlich letzten Mal Hochleistungsgrafik für Besitzer des betagten AGP-Ports. Die Abschiedsvorstellung hat indes ihren erheblichen Preis.

Der Trend sagt: AGP ist out. Obwohl PCI-Express erst Mitte 2004 als Nachfolger auf dem Markt auftauchte, hat die Grafikschnittstelle einen beispiellosen Siegeszug aufs Parkett gelegt. Das ist bemerkenswert, da die meisten technischen Vorteile von PCIe bislang gar nicht genutzt werden. Ob Ati oder Nvidia, fast jede neue Highend-Karte erscheint dieser Tage ausschließlich für PCIe. Gut für den Fortschritt. Bedauerlich für Sie, sofern Sie eines der immer noch weit verbreiteten Mainboards mit AGP-Port besitzen.

Geforce 7800 auch für AGP

Keine Sorge, Sie müssen Ihr sonst gutes AGP-Mainboard nicht in die Mülltonne werfen, um aktuelle Grafikschmankerl in Spielen zu genießen. Nvidia liefert mit der **Geforce 7800 GS** eine leistungsstarke Lösung exklusiv für die betagte Schnittstelle. Anhand zweier Beispielmodelle von XFX und Club 3D zeigen wir Ihnen, wo die Karten leistungsmäßig einzuordnen sind. Außerdem klären wir die wichtige Frage, ob sich der Kauf lohnt – oder ob Sie Ihr System lieber in naher Zukunft auf PCIe umrüsten sollten.

Technik und Ausstattung

Unsere beiden Testkandidaten ähneln sich sowohl bei der Gestaltung der Boards als auch in den technischen Spezifikationen wie ein Ei dem anderen. Neben dem angenehm flachen Kühlkörper mit integriertem Lüfter haben die Karten jeweils einen DVI-, VGA- und S-Video-Anschluss. Beide Modelle benötigen Extrastrom, der intern über die integrierte 12-Volt-Buchse vom PC-Netzteil geliefert wird.

Der enthaltene Chip G70 taktet jeweils mit 375 MHz, der Speicher mit 1.200 MHz. Damit richten sich die Hersteller an die Vorgaben von Nvidia. XFX hat noch eine 30 Euro teurere Spezialedition im Angebot, die auf 440 MHz (Chip) und 1.300 MHz (Speicher) übertaktet ist. Alle Karten haben 256 MByte RAM an Bord.

Club 3D bietet neben Treibern, DVI/VGA- und Y-Stromadapter das Softwarepaket **Power DVD** sowie das Spiel **Colin McRae Rally 2005**. Dagegen mutet die Ausstattung der XFX geradezu spartanisch an: Neben den obligatorischen Adaptern liegt nur die Treiber-Software in der Packung. Immerhin gibt's noch ein S-Video-Kabel und – im Gegensatz zur Club 3D – gedruckte (knappe) Handbücher.

TECHNISCHER VERGLEICH: AGP ODER PCI-EXPRESS?

Karte	Geforce 7800 GS	Geforce 7800 GT
Schnittstelle	AGP	PCI-Express
Chip	G70	G70
Chiptakt (in MHz)	375	400
Speichertakt (in MHz)	1.200	1.000
Pixel-Pipelines	16	20
ca. Preis (in Euro)	300	300

Praxistest und Leistung

Der ersten Inbetriebnahme der XFX im Hardwarelabor folgen lange Gesichter: Der Geräuschpegel des Lüfters erinnert an einen Schwarm übergeschnappter Wespen und verringert sich während des gesamten Tests keinen Dezibel. Dagegen erledigt die Club 3D ihren Dienst auch unter Volllast flüsterleise. Wir tippen auf einen Montagefehler seitens XFX, da beide Modelle eigentlich baugleich sind. Der laute Lüfter hat übrigens keinen Einfluss auf Kühlleistung und Leistungsfähigkeit der Karte.

Im Spiele-Benchmark zeigt sich schnell, dass beide **GS**-Modelle gleichauf liegen, meist sogar völlig identische Ergebnisse liefern. Im AGP-Bereich werden sie derzeit nur von einer **Radeon X850 XT** in der übertakteten Premium Edition knapp geschlagen. Das PCIe-Schwestermodell **Geforce 7800 GT** liegt allerdings dank höherem Chiptakt und weiteren Pixel-Pipelines zum Teil recht deutlich über der **7800 GS**.

Eine genaue Vergleichsübersicht der einzelnen Chips und die jeweiligen Preise finden Sie in unseren Hardware-Bestenlisten.

Fazit: Nette Abschiedsvorstellung

Die beiden **GS**-Karten beweisen, dass AGP vom Leistungspotenzial her noch lange nicht zum alten Eisen gehört und in der ersten Liga mitspielen kann. Allerdings schreckt der recht hohe Preis von 300 Euro pro Karte ab. Fürs gleiche Geld bietet eine PCIe-Karte von Typ **Geforce 7800 GT** mehr Leistung. Sofern Sie in naher Zukunft Ihren Prozessor oder Ihr Mainboard wechseln wollen, raten wir Ihnen in jedem Fall zu einem PCIe-Modell. AGP wird über kurz oder lang vom Markt verschwinden. Anderenfalls ist die **GS** keine schlechte Wahl, wenn Sie über den Mehrpreis hinwegsehen können. Sie erwerben eine sehr gute Karte, die für sämtliche Spiele mehr als genug Leistung bietet und alle technischen Standards unterstützt.

Simon Fistrich

XFX GEFORCE 7800 GS

Typ	AGP-Grafikkarte
ca. Preis	315 Euro
Hersteller	XFX
Internet	www.xfxforce.com

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	87
Bildqualität	(25%)	89
Technik	(15%)	87
Ausstattung	(10%)	70
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste	Platz 3 (von 12 getesteten AGP-Grafikk. über 250 Euro)	

FAZIT

»Technisch sehr gute, aber teure Grafikkarte für ältere Mainboards. Die Ausstattung ist recht mager ausgefallen, Spiele fehlen völlig.«

86

CLUB 3D GEFORCE 7800 GS

Typ	AGP-Grafikkarte
ca. Preis	300 Euro
Hersteller	Club 3D
Internet	www.club-3d.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	87
Bildqualität	(25%)	89
Technik	(15%)	87
Ausstattung	(10%)	78
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste	Platz 2 (von 12 getesteten AGP-Grafikk. über 250 Euro)	

FAZIT

»Die bessere Ausstattung macht die Club 3D zum Testsieger unseres Vergleichs. Dazu ist sie rund 15 Euro günstiger.«

87



Hardware-Kategorie: Gamepads

TREIBER

MICROSOFT XBOX 360 CONTROLLER

Microsofts glanzvolles Comeback: Ein Konsolenpad erobert den PC.

Der **Xbox 360 Controller** markiert Microsofts offizielle Rückkehr in den Markt für PC-Spiele-Eingabegeräte. Dabei handelt es sich um das original **Xbox 360**-Pad, dem in der PC-Verpackung lediglich der passende XP-Treiber beiliegt. Frech: Microsoft will dafür gleich fünf Euro mehr haben. Zumindest für Internettaugliche PCs ist der Treiber dabei gar nicht nötig. Nach dem Einstecken lädt sich Windows automatisch die passende Datei herunter.

Im Vergleich zum typischen PC-Pad – in der Regel eine Nachahmung des **Playstation 2**-Controllers – fällt die umgekehrte Anordnung der Steuerkreuze auf. Das analoge liegt hier oben und das digitale darunter; beide sind perfekt erreichbar. Ganz generell ist Microsoft mit dem **Xbox 360**-Pad ein Volltreffer gelungen. Von der Verarbeitung über die Ergonomie bis hin zur Präzision passt einfach alles. Dank zusätzlicher digitaler Schultertasten kommt es auch mit Spielen problemlos zurecht, die auf dem PS2-Layout bestehen – selbst bei **PES 5** lassen sich wundervolle Spielzüge hinlegen.

Kleinere Treiberprobleme

Ganz ungeschoren kommt der Controller aber nicht davon. Es sind vor allem Treiberprobleme, die ihn im Alltag plagen. So arbeitet die Rüttel-Funktion nur bei ganz wenigen Spielen, und die analogen Trigger werden nur als eine Achse erkannt. **NHL 06** war überhaupt nicht spielbar, weil der Puck führende Akteur permanent Kreisel dreht. Manche Probleme schafft ein alternativer Treiber, der auf unserer DVD und unter http://matt-land.com/xbcd/ zu finden ist, aus der Welt.

Die kleinen Macken ändern am künftigen Referenzstatus des **Xbox 360 Controllers** aber auch nichts. Wie bei den Lenkrädern steht somit auch bei den Gamepads ein Gerät ganz oben in der Bestenliste, das ursprünglich für eine Konsole entwickelt wurde.

Michael Galuschka

XBOX 360 CONTROLLER

Typ		Gamepad
ca. Preis		35 Euro
Hersteller		Microsoft
Internet		www.xbox.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	87
Ergonomie	(20%)	89
Ausstattung	(20%)	80
Verarbeitung	(10%)	88
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 1 (von 10 getesteten Gamepads)

FAZIT

»Das derzeit beste Gamepad, das ohne USB-Adapter am PC funktioniert – sofern Sie die leichten Treiberprobleme nicht stören.«

86



Hardware-Kategorie: Tastatur

LOGITECH G15

Edel-Tastatur mit vielen Extrafunktionen.

Logitechs exzellente G-Serie für Spieler beschränkte sich bislang auf PC-Mäuse. Jetzt gibt's Nachschub in Form eines üppig dimensionierten Keyboards mit schwenkbarem Display. Zusätzlich zum gewohnten Tastenfeld platziert Logitech auf der linken Seite 18 Funktionstasten, die sich dreifach mit unterschiedlichen Tastenkombinationen belegen lassen. Das Besondere ist, dass Sie die Programmierung direkt im Spiel vornehmen können – ohne die Treibersoftware zu bemühen. Damit bringen Sie dem Keyboard etwa in **World of WarCraft** komplizierte Aktionen per Tastendruck bei, was absolut reibungslos funktioniert. Bei der Programmierung unterstützt Sie das ausklappbare, monochrome LCD-Display.

Display mit Zusatz-Infos

Im Standardbetrieb zeigt das Display Uhrzeit und aktuelle Systemauslastung an. Es reagiert auch auf Anwendungen (z.B. den Media Player) und die Spiele **Civilization 4**, **UT 2004**, **Brothers in Arms**, **Sin** und **Battlefront 2**. Dann offenbart es entsprechende Infos, darunter Cliplänge, Chat-Nachrichten oder vorhandene Munition.

Abgerundet wird die **G15** durch Tasten zur Video- und Audiosteuerung, einer Abschaltfunktion für die Windows- und Kontextmenütaste sowie eine in zwei Stufen regulierbare blaue Hintergrundbeleuchtung. Außerdem sind zwei USB-Ports verbaut.

Obgleich hochwertig verarbeitet, könnte der Anschlag der Tastatur knackiger sein. Außerdem ist der Neigungswinkel zu niedrig. Eine Frechheit stellt die katastrophal magere Anleitung dar – gut, dass die interne Hilfe der Software ausführlicher ist. Das größte Manko manifestiert sich in den wenigen Spielen, die das Display derzeit unterstützen. Die Entwickler müssen den LCD-Support nämlich direkt im Code verankern – für ältere Titel lohnt sich der nachträgliche Aufwand wohl kaum.

Simon Fistrich

LOGITECH G15

Typ		Tastatur
ca. Preis		60 Euro
Hersteller		Logitech
Internet		www.logitech.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	89
Verarbeitung	(20%)	82
Ergonomie	(20%)	78
Design	(10%)	86
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 5 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Toll ausgestattete und gut verarbeitete Tastatur mit sinnvollen Extrafunktionen. Allerdings unterstützen nur fünf Spiele das LCD-Display.«

84

RAZER **MANTIS SPEED, MANTIS CONTROL**



Hardware-Kategorie: Mauspad

Gut verarbeitete Stoffmauspads mit exzellenten Gleiteigenschaften.

Mit **Mantis** beweist Razer, dass es im Bereich der hochklassigen Mauspads nicht immer Plastik sein muss: Das in zwei Varianten erhältliche Mauspad hat eine Oberfläche aus Stoff, die auf eine etwa fünf Millimeter dicke Gummimatte geklebt ist. Beide haben die enorme Größe von 44,4 mal 35,5 Zentimetern, was natürlich entsprechend viel Platz auf dem Schreibtisch voraussetzt.

Eine Frage des Empfindlichkeit

Die fein strukturierte Oberfläche des **Mantis Speed** eignet sich dann für Sie, wenn Sie mit einer niedrigen Maus-Sensitivität spielen. Im Praxistest sorgt das Pad für exzellente Gleiteigenschaften. Dank der üppigen Dimensionen ist ein Nachsetzen der Maus meist nicht notwendig. Gleiches gilt fürs **Mantis Control**, mit einer Ausnahme: Die gröbere Struktur erhöht die Reibung und verleiht dem Nager eine stärkere Haftung ans Pad – ideal, wenn Sie eine hohe Sensitivität bevorzugen. Die Unterseiten sind rutschfest. Materialbedingt ist der Verschleiß im Vergleich zu robusteren Modellen aus Plastik allerdings höher.

Simon Fistrich

ALIENWARE **OZMA 7**



Hardware-Kategorie: Surround-Kopfhörer

Hervorragender, aber mit fast 200 Euro zu teurer Surround-Kopfhörer.

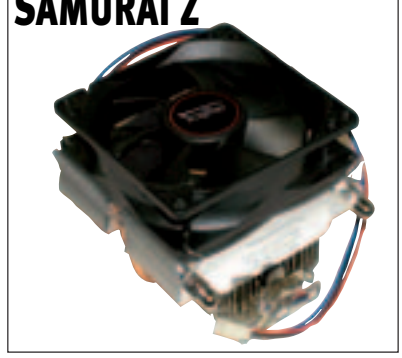
Die sonst für exklusive Luxus-PCs bekannte Firma Alienware betritt mit dem Surround-Kopfhörer **Ozma 7** neues Terrain. Mit seinem gleichermaßen schlichten wie edlen Design und einem sehr hohen Preis von rund 195 Euro fügt er sich nahtlos in die übrige Produktpalette ein. Seine hochwertige Verarbeitung und ein drei Meter langes Anschlusskabel samt 6,3 mm Klinkenstecker verleihen dem 295 Gramm schweren Gerät einen Hauch von Luxus. Einzig eine Transporttasche bildet das restliche Zubehör – nach einer Lautstärkeregelung oder einem Mikrofon sucht man folglich vergebens.

Musikalische Bestleistung

Der Sound ist enorm detailreich und direkt. Bisweilen wirkt die Klangkulisse regelrecht aggressiv, was je nach Einsatzgebiet unterschiedlich zu werten ist. Für den **Ozma 7** darf es daher ruhig etwas härter zugehen – dann erfreuen die Membranen auch mit ungeheuer tiefen und druckvollen Bässen. Die S-Logic getaufte Raumklangtechnologie brilliert vor allem bei Filmen, erzeugt aber auch in Spielen eine gute räumliche Atmosphäre.

Timm Wotka

SCYTHE **SAMURAI Z**



Hardware-Kategorie: CPU-Kühler

Leichtgewichtiger Budget-Kühler mit revolutionär einfacher Montage.

Mit dem **Samurai Z** will Scythe erst gar keine neuen Kühl-Rekordleistungen aufstellen. Vielmehr stehen niedriges Gewicht, geringe Lautstärke, günstiger Preis und vor allem eine einfache Montage bei der Entwicklung im Vordergrund. Mission erfüllt: Der Alukühler wiegt insgesamt nur 360 Gramm, bleibt bei abgesenkter Drehzahl von 1.200 U/min erfreulich leise und kostet mit 25 Euro für Scythe-Verhältnisse wenig. Und die Montage gestaltet sich bei jeder Plattform genial einfach.

Mässige Kühlung, toller Rest

Das Kühlprinzip wirkt aufwändig: Auf einer Kupferplatte sitzt ein Alukühlkörper, zwei Heatpipes transportieren die Wärme zu einer zweiten Kühlebene mit Blechlamellen. Ein darauf thronender 92-Millimeter-Lüfter bläst mit bis zu 2.000 Umdrehungen die Heißluft schließlich weg. Mit einer Prozessortemperatur von 58 Grad nach unserem **Prime 95**-Durchlauf arbeitet der **Samurai Z** aber nicht besonders effektiv. Er eignet sich deshalb nur für unkritische, nicht übertaktete CPUs. Dann glänzt er mit seinen übrigen Qualitäten.

Michael Galuschka

RAZER MANTIS

Typ	Mauspad
ca. Preis	25 Euro
Hersteller	Razer
Internet	www.razerzone.com

EINZELWERTUNGEN

Praxistest Spiele	(60%)	90
Praxistest Office	(10%)	85
Ergonomie	(20%)	89
Verarbeitung	(10%)	84
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 1 (von 4 getesteten Mauspads)

FAZIT

»Ob Stoff oder Plastik: Wie bei Mäusen spielt Razer auch bei entsprechenden Pads in der allerersten Liga. Ein echtes Top-Produkt.«

89

ALIENWARE OZMA 7

Typ	Surround-Kopfhörer
ca. Preis	195 Euro
Hersteller	Alienware
Internet	www.alienware.de

EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(60%)	93
Tragekomfort	(20%)	77
Ausstattung	(10%)	60
Verarbeitung	(10%)	89
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 1 (von 12 getesteten Kopfhörern)

FAZIT

»Exzellenter Klang und hochwertige Verarbeitung – der Ozma 7 ist ansprechend. 195 Euro sind aber trotz allem extrem teuer!«

86

SAMURAI Z

Typ	CPU-Kühler
ca. Preis	25 Euro
Hersteller	Scythe
Internet	www.scythe-eu.com

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	60
Lautstärke	(35%)	81
Installation	(15%)	89
Eigenschaften	(10%)	78
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 17 (von 28 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Der Samurai Z ist eine höchst attraktive Kühler-Alternative, sofern maximale Leistung nicht im Vordergrund steht.«

74

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden:** die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	GAINWARD **COOLFX ULTRA 3500 PCX**	830 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	ausreichend	96	89	90	80	**92**
2	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	480 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	befriedigend	95	89	89	78	**91**
3	ASUS **EXTREME N7800GT DUAL**	800 Euro	2x Geforce 7800 GT	12/05	mangelhaft	96	89	87	76	**91**
4	MSI **RX1800 XT-VTD512E**	450 Euro	Radeon X1800 XT	01/06	ausreichend	94	90	82	78	**90**
5	GIGABYTE **GEFORCE 7800 GT**	290 Euro	Geforce 7800 GT	09/05	befriedigend	92	89	87	79	**89**
6	GIGABYTE **RADEON X1800 XL**	380 Euro	Radeon X1800 XL	01/06	ausreichend	91	90	82	73	**88**
7	XFX **GEFORCE 6800 ULTRA**	460 Euro	Geforce 6800 Ultra	08/05	gut	89	87	85	76	**87**
Karten bis 250 Euro										
1	XFX **6800GS EXTREME XXX**	250 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	gut	85	87	83	76	**84**
2	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	220 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	sehr gut	80	85	86	78	**82**
3	GIGABYTE **GV-RX80256D**	180 Euro	Radeon X800	08/05	gut	76	85	79	78	**79**
4	GIGABYTE **GV-NX66T128VP**	160 Euro	Geforce 6600 GT	05/05	gut	74	85	83	78	**79**
5	SAPPHIRE **RADEON X800 GT**	170 Euro	Radeon X800 GT	10/05	sehr gut	75	85	78	67	**77**
6	SAPPHIRE **HYBRID X700 PRO TOXIC**	170 Euro	Radeon X700 Pro	04/05	gut	70	84	81	75	**76**
7	MSI **NX6600 ZERO EDI**	120 Euro	Geforce 6600	08/05	befriedigend	59	81	70	70	**67**

AGP-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	MSI **NX6800U-T2D256**	365 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	befriedigend	88	87	85	80	**87**
2	CLUB-3D **GEFORCE 7800 GS**	300 Euro	Geforce 7800 GS	**NEU**	befriedigend	87	89	87	78	**87**
3	GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400**	420 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	gut	87	87	83	78	**86**
4	SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE**	350 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	befriedigend	88	85	84	80	**86**
5	SAPPHIRE **RADEON X850 XT**	350 Euro	Radeon X850 XT	–	befriedigend	86	85	84	78	**85**
6	MSI **RX800XT-VTD256**	430 Euro	Radeon X800 XT	–	befriedigend	85	85	83	79	**84**
Karten bis 250 Euro										
1	POWERCOLOR **X800 PRO**	220 Euro	Radeon X800 Pro	–	gut	81	85	82	71	**81**
2	SAPPHIRE **RADEON X800**	220 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	76	85	78	75	**79**
3	MSI **NX6800-TD128**	200 Euro	Geforce 6800	–	befriedigend	75	85	76	77	**78**
4	GALAXY **GEFORCE 6600 GT**	150 Euro	Geforce 6600 GT	08/05	gut	74	85	80	68	**77**
5	SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO**	160 Euro	Radeon X700 Pro	01/05	befriedigend	68	84	82	71	**74**
6	CLUB-3D **RADEON 9800 PRO**	120 Euro	Radeon 9800 Pro	–	gut	69	80	79	69	**73**
7	SPARKLE **SP-AG 43 DH**	110 Euro	Geforce 6600	–	befriedigend	59	81	70	55	**66**

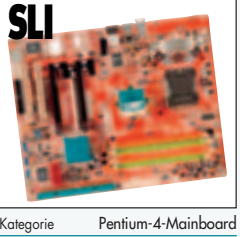
PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

SAPPHIRE X800 GTO2



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	220 Euro
Gesamtwertung	82

ABIT NI8 SLI



Hardware-Kategorie	Pentium-4-Mainboard
ca. Preis	130 Euro
Gesamtwertung	85

LG GSA-4167B



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	45 Euro
Gesamtwertung	94

YAKUMO TFT17XJ



Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	210 Euro
Gesamtwertung	81

MAINBOARDS

	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (20%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (40%)	Service (10%)	Gesamtwertung
Pentium 4 (Sockel 775)										
1	MSI **P4N DIAMOND**	190 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	–	gut	95	90	95	87	**93**
2	GIGABYTE **GA-8I955X ROYAL**	200 Euro	i955X	–	gut	95	90	85	90	**91**
3	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	230 Euro	i945P	–	gut	95	87	87	87	**89**
4	FOXCONN **955X7 AA-8EKRS2**	170 Euro	i955X	–	gut	95	95	80	62	**86**
5	ABIT **NI8 SLI**	130 Euro	Nvidia Nforce 4 SLI IE	NEU	sehr gut	94	87	80	78	**85**
Athlon 64 (Sockel 939)										
1	DFI **LANPARTY UT NF4 DR-SLI EXPERT**	200 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	NEU	gut	88	88	89	81	**88**
2	MSI **K8NDIAMOND**	160 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	NEU	gut	86	86	88	82	**86**
3	GIGABYTE **GA-K8N PRO-SLI**	115 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	NEU	sehr gut	86	85	84	80	**84**
4	ASUS **A8N-SLI**	120 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	NEU	gut	85	88	81	83	**84**
5	MSI **RD480 NEO2**	110 Euro	Ati Xpress 200	NEU	gut	84	86	81	82	**83**

TFT-MONITORE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 Zoll										
1	HYUNDAI **IMAGEQUEST Q70 U**	310 Euro	TN+Film-Display	NEU	gut	93	92	75	86	**88**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 730BF**	280 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	92	79	53	**85**
3	VIEWSONIC **VX724**	300 Euro	TN+Film-Display	–	befriedigend	90	90	70	60	**82**
4	YAKUMO **TFT 17 XJ**	210 Euro	TN+Film-Display	NEU	sehr gut	91	90	70	47	**81**
5	SHUTTLE **XP17 TEMPAG V2**	500 Euro	TN+Film-Display	NEU	ausreichend	90	92	80	42	**81**
19 Zoll										
1	ACER **F-19**	490 Euro	TN+Film-Display	NEU	gut	95	89	79	91	**90**
2	EIZO **FLEXSCAN S1910**	530 Euro	PVA-Display	NEU	befriedigend	93	83	88	85	**88**
3	BENQ **FP91V**	340 Euro	TN+Film-Display	–	gut	92	92	65	75	**84**
4	VIEWSONIC **VX924**	360 Euro	TN+Film-Display	NEU	gut	91	92	71	55	**82**
5	LG **FLATRON L1932P**	440 Euro	TN+Film-Display	NEU	befriedigend	75	88	86	85	**82**

LAUFWERKE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA-Festplatten										
1	WESTERN DIGITAL **WD1500ADFD**	270 Euro	150 GB, 10.000 U/min	NEU	befriedigend	95	95	45	78	**85**
2	WESTERN DIGITAL **WD740GD**	180 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	82	94	46	73	**79**
3	MAXTOR **DIAMOND MAX 10**	130 Euro	300 GB, 7.200 U/min	–	gut	65	67	91	81	**72**
4	SAMSUNG **SPINPOINT P120 SP2504C**	95 Euro	250 GB, 7.200 U/min	NEU	gut	76	58	76	77	**71**
5	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	80 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	62	66	66	86	**67**
						Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
DVD-Laufwerke										
1	TEAC **DV-516E**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	95	87	81	91	**90**
2	ARTEC **DHM-G48**	30 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	91	86	81	95	**89**
3	ASUS **DVD-E616**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	80	95	95	73	**86**
4	SONY **DDU1621**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	88	71	77	83	**80**
5	SAMSUNG **SD-616**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	befriedigend	75	72	90	95	**77**
						Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	Gesamtwertung
DVD-Brenner										
1	LG **GSA-4167B**	45 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	NEU	sehr gut	95	91	93	95	**94**
2	LG **GSA-4166B**	60 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	NEU	gut	93	90	93	95	**92**
3	PIONEER **DVR-110**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/8-fach	NEU	sehr gut	88	91	82	95	**89**
4	BENQ **DW1640**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/6/4-fach	–	gut	87	90	80	95	**88**
5	HP **DVD840I**	70 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/8/4-fach	NEU	befriedigend	92	88	84	65	**86**

SOUND-SYSTEME

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klang-test (50%)	Pegel-festigkeit (20%)	Aus-stattung (20%)	Bedie-nung (10%)	Gesamt-wertung
Stereo-Boxensets										
1	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	155 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
2	LOGITECH **Z-3**	55 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	74	82	70	78	**75**
3	JBL **CREATURE 2**	80 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	68	71	62	64	**67**
4	SHARKOON **AUDICS 2.1**	30 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	57	63	71	73	**63**
5	X-TENSIONS **FULL METAL 2.1**	80 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	mangelhaft	56	52	78	77	**62**
Surround-Boxensets										
1	TEUFEL CONCEPT **G THX 7.1**	300 Euro	Surround-Boxenset	09/05	sehr gut	90	86	90	78	**88**
2	CREATIVE **GIGAWORKS S750**	400 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
3	LOGITECH **Z-5500**	300 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
4	CREATIVE **GIGAWORKS G500**	240 Euro	Surround-Boxenset	11/05	ausreichend	79	84	76	48	**76**
5	SHARKOON **AUDICS 5.1**	60 Euro	Surround-Boxenset	8/05	sehr gut	71	69	82	73	**73**

EINGABEGERÄTE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Gesamt-wertung
Mäuse										
1	LOGITECH **G5**	60 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	96	94	87	90	**93**
2	RAZER **COPPERHEAD**	70 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	94	95	81	86	**90**
3	LOGITECH **MX518**	40 Euro	optische Kabelmaus	05/05	sehr gut	90	87	86	88	**89**
4	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	88	86	87	86	**87**
5	RAPTOR-GAMING **M2**	40 Euro	optische Kabelmaus	07/05	sehr gut	88	87	81	89	**87**
						Praxistest (50%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Verar-beitung (10%)	Gesamt-wertung
Gamepads										
1	MICROSOFT **XBOX 360 CONTROLLER**	20 Euro	Gamepad	**NEU**	gut	87	89	80	88	**86**
2	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	20 Euro	Gamepad	–	gut	83	79	78	77	**80**
3	THRUSTM. **FIRESTORM DUAL POWER 3**	20 Euro	Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
4	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	15 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
5	THRUSTM. **WIRELESS DUAL TRIGGER**	30 Euro	Funk-Gamepad	11/05	befriedigend	75	72	84	74	**76**
Joysticks										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	30 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	30 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
Lenkräder										
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
2	LOGITECH **MOMO RACING**	110 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
3	SAITEK **R440 FF**	60 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
4	THRUSTMASTER **RALLY GT FF PRO**	95 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/06	befriedigend	76	73	79	67	**75**
5	SAITEK **R220**	40 Euro	Lenkrad	01/05	gut	69	81	61	75	**70**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL CONCEPT G 7.1



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	300 Euro
Gesamtwertung	85

MICROSOFT XBOX360 PAD



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	20 Euro
Gesamtwertung	86

LOGITECH MX518



Hardware-Kategorie	optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	89

SAITEK R440 FF



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76

GUTE SPIELER, BÖSE SPIELER



Hand aufs Herz: Sind Sie »gut« oder »böse«? Legen Sie sich in Online-Rollenspielen nur mit ebenbürtigen Kontrahenten an, oder meucheln Sie gerne wehrlose Opfer? Wir lassen Spielfiguren und Spieler zu Wort kommen.



Wie unser Comic beweist, wird der Kampf Spieler gegen Spieler (**P**layer **v**ersus **P**layer) immer wieder kontrovers diskutiert. Nicht erst seit **World of WarCraft**. Für Frust und Spaß sorgte der Wettstreit schon beim Genre-Opa **Ultima Online**. Bombastische Belagerungsschlachten oder gut bezahlte Kopfgeldjäger, die Spieler gegen virtuelles Gold massakrieren … jeder Entwicklerteam setzt PvP anders um. Lässt den Spielern mehr oder weniger Freiheiten. Wir stellen Ihnen auf dieser Seite zwei mögliche Konzepte vor – rollenspiellastiges PvP und »modernes« PvP, das dezent an Multiplayer-Shooter wie **Unreal Tournament** erinnert. Wo leben Neulinge gefährlicher? Und was sagen eigentlich unsere Leser zu diesem Thema?

David Bergmann / Georg Valtin

Ehrenhaftes oder Unehrenhaftes PvP – Meinungen unserer Leser

»Natürlich ist es nervend, wenn man als Neuling von einem Orc förmlich abgeschlachtet wird. Gerade, wenn man sich an die Thematik Online-Rollenspiel herantastet und dann jedes Mal wieder angegriffen wird, wenn man zu einer bestimmten Quest muss, um seinen Charakter weiterzuentwickeln.

Aber man kann sich ja mit anderen Spielern zu einer Gruppe zusammenschließen und gemeinsam gegen den »unehrenhaften PvP-Spieler« antreten. Man stirbt zwar immer noch relativ schnell, aber immerhin gibt es etwas Genugtuung, dass der Gegner auch nicht viel länger bestehen konnte.«

Sebastian Kimmel, 25

»Ich gehöre zu den Leuten, die selten einen Kampf beginnen, aber ihn häufiger beenden. Angriffe auf deutlich schwächere Gegner und auf Gegner, die sich gerade in einem Kampf mit NPCs befinden, lehne ich strikt ab. Es kommt vor, dass ich erst helfe, den Mob zu killen, warte, bis der Gegner sich geheilt hat, dann meine Waffen ziehe und angreife. Ausnahmen bilden natürlich Schlachtzüge, Battlegrounds, etc.«

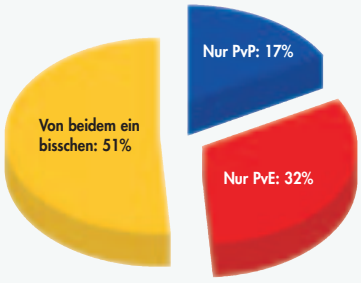
Lennart Steinke, 32

»Die Gamemaster sollten sich Möglichkeiten ausdenken, damit das Töten niedrigstufiger Spieler in irgendeiner Weise dem hochstufigen Spieler schadet. Allerdings ist es schwierig, da 60er somit zusehen müssten, wie andere Spieler der eigenen Fraktion von Spielern der Gegenseite getötet werden. Dadurch würde das Spiel nicht mehr wie ein Online-Rollenspiel wirken. Alles in allem ist das Töten schwächerer Spieler weder fair noch ehrenvoll.«

Daniel Gast, 16

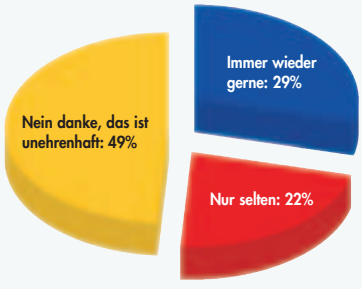
UMFRAGEN

Bevorzugen Sie PvP- oder PvE-Umgebungen?



ERGEBNIS: PC PowerPlay-Leser mögen Abwechslung – 51 Prozent möchten sich nicht auf eine der beiden Spielvarianten festlegen.

Greifen Sie im PvP auch Spieler an, die gegen Sie keine Chance haben?



ERGEBNIS: Fair geht vor! Ruchlose Morde kommen für fast die Hälfte unserer Leser nicht in Frage. Love & Peace im Fantasy-Reich.

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

PVP WIE IM **ROLLENSPIEL**

Rollenspiellastiges PvP geht meist mit dem so genannten Outdoor-PvP Hand in Hand: Von den Startgebieten abgesehen können Sie jederzeit und überall jeden Spieler jeder Fraktion angreifen. Bereits Ultima Online bewies, wie Spieler solch virtuelle Freiheit nutzen. Nämlich zum Rollenspiel: Wegelagerer verlangen Gold, um Abenteurergruppen unbeschadet den nächsten Dungeon betreten zu lassen. Und zum Spaßverderben: Bereits in Ultima Online war es für viele eine Riesengaudi, schwächere Spieler niederzuknüppeln. Allerdings gibt es einen starken Zusammenhalt vor allem in großen und gut organisierten Gilden. Die stellen dann diverse Mitglieder ab, die als Kopfgeldjäger kurzen Prozess mit ruchlosen Player-Killern machen.

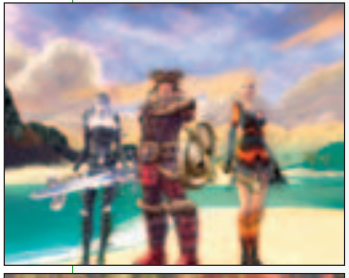




Auch Dark Age of Camelot inszeniert PvP vor einem Rollenspielhintergrund. In speziellen Arealen können sich Spieler der drei Fraktionen abendfüllende Belagerungsschlachten liefern, müssen Burgen verteidigen oder erobern und Relikte sammeln. In die gleiche Kerbe schlägt Lineage 2 – wie im Vorgänger dreht sich auch hier fast alles um Belagerungen. Wer andere Spieler in Lineage 2 kaltblütig meuchelt, muss allerdings mit entsprechenden Strafen rechnen und wird etwa von NPC-Wachen angegriffen.

PVP WIE IM **ACTIONSPIEL**

Vor allem Guild Wars und World of WarCraft inszenieren PvP-Instanzschlachten nach dem Vorbild einschlägiger Multiplayer-Shooter: Da stibitzen Krieger in Plattenrüstungen, die doch eigentlich gegen Drachen kämpfen sollten, der gegnerischen Fraktion Flaggen. Und mächtige Magier weben ihre Zauber nicht etwa, um Dämonen zurück in den Höllenschlund zu schicken, sondern um in »King of the Hill«-Scharmützeln wichtige Punkte einzuheimsen. Mit klassischem Rollenspiel hat das selbstredend nichts zu tun, und J.R.R. Tolkien würde den Entwicklern vermutlich am liebsten mit dem Rohrstock auf die Finger klopfen, aber Millionen begeisterter Spieler beweisen: Instanz-PvP macht Spaß.





Nicht zuletzt, weil die Entwickler hier große Schlachten inszenieren können, ohne in die allgemeine Spielwelt einzugreifen. Im Alteractal von World of WarCraft kämpfen da bis zu 80 Spieler um strategisch wichtige Punkte und haben nur ein Ziel: dem gegnerischen General, dem Endgegner, den Hintern zu versohlen. Sowohl bei World of WarCraft als auch Guild Wars gibt es dafür fast kein PvP in der restlichen Spielwelt. Blizzard möchte das auf lange Sicht ändern, hat aber noch keine Details zum »wie« bekannt gegeben.

DIE TOP 10
DER UNPASSENDSTEN HELDEN-OUTFITS

Sie fliegen Jets, sie fahren Sportwagen, sie sichern den Weltfrieden. Figuren in Computerspielen können eigentlich alles. Wirklich alles? Nein, denn **mit dem Styling hapert's bei so manchen.**

10
SPLINTER CELL
SAM FISHER



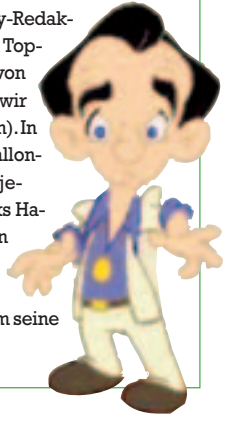
Hand aufs Herz: Hätten Sie Sean Connery in seiner Rolle als James Bond cool gefunden, wenn er in einem hautengen Latexdress für Recht und Ordnung gesorgt hätte? Wir jedenfalls nicht, und die Bond-Girls wohl auch nicht. Macht aber nix, denn Sam Fisher ist ja sowieso immer allein unterwegs. Da kann sich das Dreiauge ganz in Ruhe einreden, wie fesch sein überall zwickender Hightech-Anzug ist ... und sich dann wieder in dunklen Ecken verkriechen.

9
NO ONE LIVES FOREVER
CATE ARCHER



Es ist ja bekannt, dass die Mode der 70er-Jahre inzwischen offiziell als Beispiel für besonders schlechten Geschmack gilt. Kaum verwunderlich, wo doch Kleider und Tapeten vom Muster her nicht zu unterscheiden sind und die verwendeten Farbkombinationen bleibende Augenschäden verursachen. Als Frau will Cate Archer natürlich mit den modischen Outfits ihrer Zeit brillieren, doch ist sie ja Geheimagentin und sollte nicht auffallen wie eine bunt gescheckte Kuh – wobei, vielleicht war Unscheinbarkeit in dieser Zeit viel auffälliger.

8
LEISURE SUIT LARRY
LARRY



Sind wir mal ehrlich – auch wenn PC-PowerPlay-Redakteure beim Buhlen um die Gunst vollbusiger Topmodels genau wie Larry gesenkten Hauptes von dannen ziehen müssten ... zumindest würden wir unser Outfit stilsicher zusammenstellen (lassen). In der Hitliste modischer Fehlgriffe spielt der ballonseidene Anzug des Möchtegern-Aufreißers jedenfalls in der gleichen Liga wie Tom Sellecks Hawaiihemd in Magnum. Aber Geschmack hin oder her – Männer müssen zusammenhalten. Und weil Larry so vertraut tollpatschig ist und seine Spiele so herrlich schlüpfrig sind, sei ihm seine suboptimale Kleiderwahl verziehen.

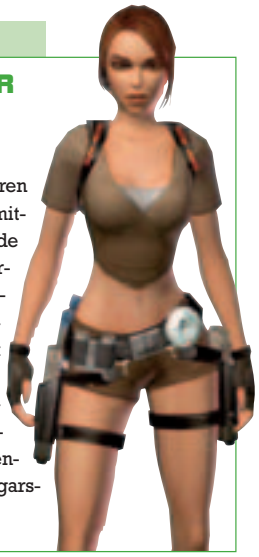
7
HALF-LIFE 2
GORDON FREEMAN



Oranger Anzug, auffällige Brille (Schildpatt-Nachbildung mit Fensterglas) und ein elegantes Brecheisen: Eigentlich wollte Gordon Freeman nur zu einer Rave-Party in der Fakultät für Atomphysik der Universität von City 17, um eine intelligente Studentin anzubaggern und ihr seine Version der String-Theorie zu erklären. Blöderweise hatte er kurz vorher in einem Internet-Chatroom behauptet: Aliens sind doof! Statt also eine heiße Sohle aufs Parkett zu legen, führt er Widerstandskämpfer an – dumm gelaufen.

6

TOMB RAIDER
LARA CROFT



Wir verstehen ja, dass Lara Croft bei ihren Abenteuern keinen unnötigen Ballast mitschleppen will – schließlich hat sie gerade im Brustbereich schon eine gewaltige Bürde zu tragen. Warum spart sie aber ausgerechnet an der Kleidung, die ja nun wirklich nicht viel wiegt? Das arme Mädel hat ja weniger Stoff auf dem Körper als eine exotische Tänzerin und muss so »angezogen« durchs Gelände turnen, an Felskanten entlang hangeln oder kniend durch enge Tunnel kriechen. Wenn das mal keine garstigen Schürfwunden gibt ...

5

X3
MIRIA



»Sex sells« dachten sich da die deutschen Entwickler bei Egosoft und stopften für X3 kurzerhand eine Pixeldame in ein ... nun ja ... zumindest sehr interessantes Outfit. Der kesse Rotschopf zeigt in einem knappen »Standard-Raumanzug« viel Haut und verkühlt sich auf schlecht beheizten Raumstationen vermutlich regelmäßig die Nieren. Wir freuen uns schon auf X4, zu dessen Anlass bestimmt der noch viel bequemere »Relax Raumanzug« enthüllt wird. Bis dahin beschäftigt uns nur eine Frage: Wie um Himmels Willen hält denn dieses Jäckchen?

4

LULA 3D
LULA

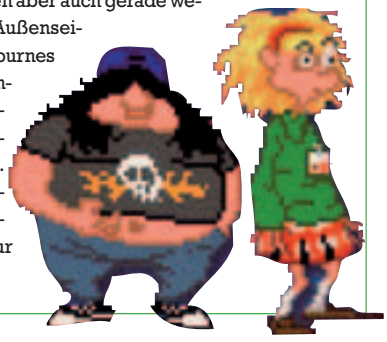


Da wird selbst die Führungsetage im Hause Aldi neidisch – Lula kann billiger als billig. Platter Humor, große Brüste und ein Sexappeal, der dem von Toastbroat gleicht. Das sind Lulas Markenzeichen. Passend dazu auch das Outfit: Als echtes Luder stakst sie auf High-Heels und im Minirock durch die Gegend. Oder einfach ganz nackt, so wie ein sexuell offenbar hochgradig unbefriedigter Grafiker sie schuf. Was der sich beim Anblick seiner »Schöpfung« gedacht hat, wird wohl auf ewig ein Geheimnis bleiben.

3

DAY OF THE TENTACLE
HOAGIE UND LAVERN

Wie diese tapferen Weltenretter beweisen, kommen echte Helden auch ganz ohne Sixpacks, große Oberweiten oder Designerfummel aus. Vielleicht gelang ihnen aber auch gerade wegen ihres Looks Marke »Außenseiter« der Sieg über ein purpurnes Tentakel. Wir hoffen jedenfalls, dass die zwei nach ihrem Triumph erstmal ausgiebig shoppen waren. George Stobbard und Nicole Collard haben bestimmt ein paar Tipps zur Kleiderwahl auf Lager.



2

MESSIAH
BOB



Wenn Sie im Lexikon unter »scheinheilig« nachschauen, finden Sie womöglich ein Bild von Bob. Der macht mit seiner Windel, seinen blonden Locken und strahlend blauen Augen so einen harmlosen Eindruck, dass selbst die Wiener Sängerknaben gegen ihn wie Schwerverbrecher wirken. Dabei hat es der Pampers-Bubi faustdick hinter dem Babyspeck: Er schlüpft bei Bedarf in die Haut eines ahnungslosen Menschen und lässt ihn nach seiner Pfeife tanzen. So kann er alles tun, was ihm als Baby unmöglich ist. Warum er das macht? Nun ja, er ist im Auftrag des Herrn unterwegs, und der kennt halt alle Tricks.

1

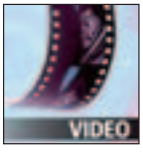
BELIEBIGES FANTASY-SPIEL
BELIEBIGE FLEISCHBESCHAU



Ein Großteil der PC-Spieler ist männlich. Und dass Männer für visuelle Reize empfänglich sind, berücksichtigen die Grafiker der Spielefirmen bei der Darstellung weiblicher Charaktere – und neigen dabei dezent zur Übertreibung. Wir haben nichts gegen Damen in schenkelhohen Absatzstiefeln und Bikini, aber in diesem Outfit kann man ja nun wirklich nicht gegen Monster kämpfen! Und die gerade in Online-Rollenspielen gelegentlich aufkommenden Flirts enden sowieso immer dann, wenn sich herausstellt, dass sich hinter der vollbusigen Zauberin »Lovebunny« ein dicklicher Briefträger aus Paderborn verbirgt.



Ein komplett aufgebautes **Szenario** inklusive (fast aller) Monster, Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Normalerweise wird ein Level nur Abschnitt für Abschnitt aufgedeckt.



DOOM THE BOARDGAME

Vor uns liegt ein dunkler Gang, hinter uns ein knurrender Dämon – und jetzt ist auch noch die Muni alle! Die typische Doom-Atmosphäre können Sie auch am Küchentisch erleben.

DOOM THE BOARDGAME	
Verlag	Heidelberger Spieleverlag
ca. Preis	50 Euro
Spielerzahl	2 bis 4
ca. Spieldauer	ab 3 Stunden

Einzelwertungen	
Aufmachung/Gestaltung	8
Spielregel	8
Zugänglichkeit	4
Interaktion	9
Langzeitmotivation	8

Der Überklassiker des Shooter-Genres als Brettspiel? Vor dem ersten Match zwischen Marines und Höllenkreaturen waren wir vor allem darauf gespannt, wie die permanente Action samt beklemmender Atmosphäre überhaupt vom Schirm auf den Tisch umgesetzt wurde.

Erstaunlich gut hat es der Entwickler Fantasy Flight Games hinbekommen, so viel können wir schon einmal vorab verraten. In **Doom – The Boardgame** tritt das Gute in Form von bis zu drei Marines gegen das versammelte Böse an. Ziel ist in der Regel, den Ausgang aus einem Level zu finden, was der »Invader« mit seinem üblen Getier natürlich verhindern will.

Höllengrauen in Pappe

Schauplatz der blutigen Auseinandersetzung sind große, aus diversen Formteilen zusammengesetzte Karton-Levels. Papptüren teilen das Spielfeld in diverse Areale auf. Von ihrem Startplatz aus durchstreifen die Marines nun den Level und versuchen den Ausgang zu finden. Das Spiel läuft dabei in Runden ab.

Wenn ein Marine an der Reihe ist, hat er die Auswahl zwischen vier Aktionen: Die gebräuchliche ist »Advance« (vier Felder weit bewegen und einmal angreifen), er kann aber auch besonders weit rennen (»Sprint«) oder sich nicht von der Stelle rühren und dafür zweimal angreifen (»Unload«). Und wenn er sich entweder nur vier Felder bewegt oder einmal angreift (»Ready«), darf er dafür eine »Spezialorder« empfangen, mit der er zum Beispiel einen Angriff des Invaders unterbrechen kann.

Dungeon Keeper

Der Invader-Spieler ist nicht nur Herr über die Monster, sondern fungiert auch als eine Art Dungeon Master. Nur er hat Einblick in das Missionshandbuch. Darin befindet sich einer detaillierte Levelkarte mit allen Bösewichten und Ausrüstungsplättchen. Außerdem enthält es eine Hintergrundstory sowie die Beschreibung, was passiert, wenn die Helden eine Tür öffnen und einen neuen Abschnitt betreten. Erst dann nämlich bekommen sie Gegner, Waffen und Ausrüstung in diesem Teil zu Gesicht.

Bunte Würfelkämpfe

Kommt es zu einem Kampf, treten – typisch für ein amerikanisches Brettspiel – bis zu sechs Spezialwürfel in

NOCH MEHR **DOOM**

Wie es sich für einen erfolgreichen Titel gehört, gibt es auch für das **Doom-Brettspiel** bereits Nachschub: **Das Expansion Set** enthält weitere Levelbauteile, zusätzliche Monster und einen komplett neuen Satz Karten. Im Handbuch sind nun auch Deathmatch- und CTF-Level vorgegeben, in denen die Marines gegeneinander spielen. Der Preis liegt bei knapp 40 Euro.



Kostenlosen Nachschub liefert das Internet. So finden Sie unter www.hds-fantasy.de/dlextra.htm das Szenario »Spinnenfraß«, das sich besonders für den Einstieg eignet. Wer gerne selber ein Szenario basteln möchte, kann sich unter www.prosperity-station.com/Doom/ einen Editor herunterladen. Und grundsätzlich empfiehlt sich ein Besuch der Entwicklerseite www.fantasyflightgames.com/doomsupport.html, wo FFG neben offiziellen Zusatzlevels auch FAQs und Regelupdates bereithält.



Monsterparade: Die dreifarbige Brut der Hölle ist bis zu den Größenverhältnissen exakt dem Computervorbild nachempfunden.



Jeder Marine bekommt in Form von Karten zwei hilfreiche, permanent nutzbare **Spezialfähigkeiten** mit auf den Weg.

verschiedenen Farben in Aktion. Welche und wie viele Sie in die Hand nehmen dürfen, hängt von der verwendeten Waffe ab: Bei der Pistole z.B. sind's nur ein schwächlicher gelber und grüner, bei der Plasmagun kommen noch ein blauer und roter dazu, und mit der legendären BFG dürfen Sie sogar alle sechs benutzen.

Die Würfel zeigen zweierlei an: Wie viele Felder der Angriff überwindet und welchen Schaden er anrichtet. Ist die Distanz zu groß oder würfeln wir ein »X«, misslingt der Angriff. Ansonsten rechnen wir die Schadenspunkte zusammen und teilen sie durch den Rüstungswert der Figur. Das abgerundete Ergebnis zeigt schließlich an, wie viele »Wunden« der Angriff zugefügt hat. Ein vernichteter Bösewicht fliegt einfach vom Brett; stirbt ein Marine, steigt er eine Runde später wieder ins Geschehen ein. Der Invader darf sich dafür einen »Frag-Punkt« gutschreiben lassen, bei sechs Punkten hat er gewonnen.

Komplexer Zeitfresser

Das waren jetzt nur die Grundzüge des **Doom**-Spielprinzips. Dazu kommen noch Details wie die Sichtlinie, die beim Kämpfen und dem Einsetzen neuer Monster eine Rolle spielt. Oder die »Nebenwirkungen« vieler Waffen: Einige streuen, andere schlagen aufs nächste Monster durch, manche produzieren Querschläger. Alles in allem hat Entwickler FFG aus der simplen Ballerei der Computervorlage ein hochkomplexes Brettspiel gestrickt. Erstaunlicher taktischer Tiefgang und leichte Rollenspieleinschläge machen es vornehmlich zu einem Fall für Freaks, zumal unter drei Stunden Spieldauer wenig läuft.

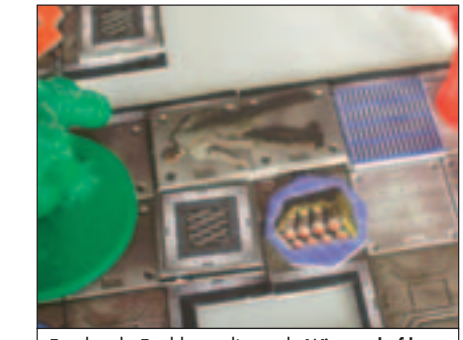
Neben dem großen (zeitlichen) Aufwand für eine **Doom**-Partie stört uns vor allem der deftige Schwierigkeitsgrad. Der Invader wirkt geradezu übermächtig; ständig hat er seine Hand voller starker Aktionskarten, die er fast beliebig spielen darf. Gleichzeitig leiden die Marines unter permanenter Ammo-Armut, die sie immer wieder zu Faustkämpfern degradiert – wohl dem, der eine Kettensäge findet! Andererseits ist das Schöne an einem Brettspiel, dass sich solche Missstände mit diversen »Hausregeln« leicht korrigieren lassen. Auch FFG hat kurz nach dem Erscheinen (**Doom – The Boardgame** kam Ende 2004 auf den Markt) reagiert und verschiedene Schwierigkeitsgrade eingeführt.

Satte Doom-Atmosphäre

Insgesamt hat uns **Doom** bei den Spielrunden sehr viel Spaß bereitet. Zumal die typische Atmosphäre trotz der beschränkten audiovisuellen Mittel eines Brettspiels erstaunlich gut rüberkommt. Motivation und Spannungslevel bleiben trotz der enormen Spieldauer jederzeit auf einem beachtlichen Level.

Grafisch hat FFG das Geschehen gut umgesetzt, wenngleich das Design nicht ganz so brillant wie bei der **WoW**-Umsetzung wirkt (Test im letzten Heft). Und bis auf Blutflecken auf den Level-Bauplatten kommt es sogar ohne Gewaltdarstellung aus. Auch die ganzen Spieltexte – im Test hatten wir die englische Version – geben sich angenehm zurückhaltend. Inzwischen ist auch eine (ungeschnittene!) deutsche Ausgabe erschienen, die ebenfalls um die 50 Euro kostet.

Michael Galuschka



Fundstück: Faul herumliegende **Wissenschaftler** halten Schlüssel oder wichtige Infos bereit.



Bei den **Würfelkämpfen** wird nur angegriffen. In der Verteidigung zählt der fixe Rüstungswert.

MIKKL GALUSCHKA



Meine Wertung

8,5 von 10

Grundsätzlich ein spannendes Spiel mit viel Taktik. Als Marine allerdings bisweilen arg frustrierend; Detailwahn und Spieldauer gehen zudem an die Grenze des Erträglichen.

SIMON FISTRICH



Meine Wertung

9 von 10

Ich wüsste nicht, wie Doom besser als Brettspiel funktionieren sollte. Hat man den Bogen erst mal raus, spielen sich die Runden angenehm flott und vor allem sehr spannend.

DAVID BERGMANN



Meine Wertung

8 von 10

Doom verbreitet die gleiche Rollenspiel-Atmosphäre wie Heroquest – Spitze! Mich stört einzig und allein der extrem gesalzene Schwierigkeitsgrad. Ohne fairen Invader geht hier nix.

RÜDIGER STEIDLE



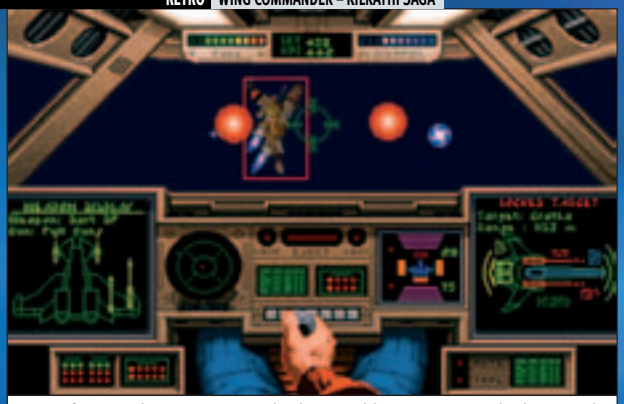
Meine Wertung

8 von 10

Sofern man genügend Zeit und Freunde auftreiben kann, ist der Würfel-Shooter ein Heidenspaß. Erstaunlich, wie viel Taktik in dem simplen Spielprinzip steckt.

MIKKL GALUSCHKA	8,5
SIMON FISTRICH	9
DAVID BERGMANN	8
RÜDIGER STEIDLE	8

Durchschnitts-Wertung der Tester: **8,4**



Feuer frei! Auch wenn er gerade den Nachbrenner gezündet hat, wird uns dieser schwere **Kilrathi-Jäger** nicht entkommen.



Captain Blau-Hair: In Teil eins und zwei dürfen wir unserem **Alter Ego** einen Namen und ein schmissiges »Callsign« verpassen.

WING COMMANDER KILRATHI SAGA

Weltraumkatzen, ein blauhaariger Held und platte Sprüche: Mit dieser Rezeptur schuf Chris Roberts 1990 eine der erfolgreichsten Spieleserien aller Zeiten.



Wirklich stimmig ist der Inhalt der **Wing Commander**-Sammlerbox mit dem Untertitel **Kilrathi Saga** nicht. Der Entwicklungssprung von Teil zwei zu Teil drei wirkt heute noch genauso krass wie im Erscheinungsjahr 1996. Aber lassen Sie uns chronologisch vorgehen.

Wing Commander

Der Ur-**Wing Commander** und die Mutter der interaktiven Weltraum-Oper: Als hoffnungsvoller Raumpilot kommen wir an Bord des interstellaren Trägers »Tiger's Claw« und greifen in den Krieg gegen die Kilrathi ein. Die Angehörigen dieser Alien-Rasse sehen aus wie zu groß geratene Hauskatzen und haben sich die Vernichtung der Menschheit auf die Fahnen geschrieben. Wir fliegen mit flinken Raumjägern Kampfeinsätze in einem Pseudo-3D-Universum und zeigen den blutrünstigen Katzen, was eine Harke ist. Zwischen den Einsätzen treiben wir uns an der schiffseigenen Bar herum und unterhalten uns mit den Kameraden.

Die veraltete Technik löst heute eher mitleidiges Schmunzeln als Begeisterungsstürme aus, im Jahr 1990 jedoch waren Optik und Sound am Limit des technisch Machbaren. Sämtliche Objekte im All sind lediglich platte Bitmap-Grafiken (ähnlich wie in **Secret Weapons of the Luftwaffe**). Wenn also etwa ein Raumschiff seitlich vor uns schwebt, sehen wir ein Bild, das dieses Schiff von der Seite zeigt. Wenn der Raumer nun zur Seite dreht, tauscht das Spiel blitzschnell die Seitenansicht gegen eine Ansicht von schräg hinten. Sobald das Schiff noch weiter und uns das Heck zudreht, erscheint ein Bild, dass das Schiff von hinten zeigt, und so weiter.

Wing Commander 2

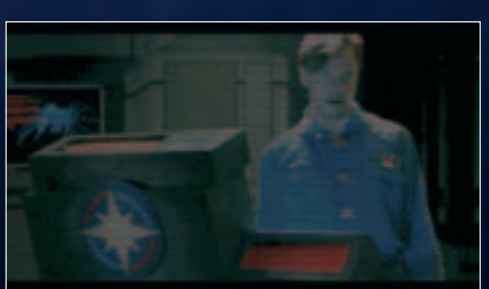
Teil zwei nutzt die Technik des Vorgängers, bietet aber schickere Explosionen und kann mit dem »Speech-Pack« erweitert werden. Nach Installation dieser – damals 20 Mark teuren – Zusatzdiskette »schmeicheln« einige Zwischensequenzen mit knarziger Sprachausgabe dem Ohr, und wir können den Funkverkehr im Cockpit mithören (ohne Speech-Pack gibt es hier lediglich schnöde Texteinblendungen). In der Sammleredition ist diese Spracherweiterung natürlich bereits eingebaut.

Während sich Teil eins zwischen den Einsätzen eher an den Flugsimulationen seiner Zeit orientiert, spielt sich der Nachfolger mehr wie ein interaktiver Spielfilm. Nach jeder Mission klicken wir auf eine Luftschleuse in unserem Pilotenquartier und starten so die nächste der zahlreichen handgemalten Zwischensequenzen. Teil eins lässt uns hier etwas mehr Freiraum, da wir uns per Mausklick zwischen verschiedenen Räumen der Tiger's Claw hin- und herbewegen dürfen.

Wing Commander 3

Teil drei war lange das teuerste Computerspiel aller Zeiten. Kein Wunder, schließlich heuerte Chris Roberts seinerzeit Hollywood-Größen wie Mark »Luke Skywalker« Hamill oder Malcolm McDowell an und drehte die Zwischensequenzen als Realfilm. Die flimmern aber nur im Interlaced-Format über den Bildschirm (Achtung, Augenkrebs!), und die gerenderten Kulissen sehen noch künstlicher aus als in den neuen **Star Wars**-Filmen, der Aufwand war für das Jahr 1994 jedoch unglaublich. Eine weitere Neuerung betrifft die Spielgrafik, denn in Teil drei dürfen wir erstmals in der Serie ein echtes 3D-Universum mit Polygon-Objekten bewundern. Spielerisch entfernt sich **Wing Commander 3** nicht allzu weit von seinen Vorgängern. Trotz neuer Schiffe und Gegner ähneln die Gefechte stark denen aus Teil eins und zwei, aber angesichts der spektakulären Kulisse hat das im Jahr 1994 niemanden gestört.

Sascha Gliss



Ex-Jedi: Ab Teil drei hört die Hauptfigur auf den Namen Christopher »Maverick« Blair.

WING COMMANDER

CD-Sammleredition oder Originale auf Diskette?

Die Sammlung Kilrathi Saga erschien 1996 und enthält die ersten drei Teile der Erfolgsserie auf fünf CDs. Alle drei Spiele wurden auf Windows-95-Kompatibilität umgestrickt. Insgesamt stellte Origin nur 20.000 Stück dieser Kollektion her, weswegen sie bei Fans heute heiß begehrt ist. Originalverpackt und eingeschweißt sind auf Ebay rund 400 Dollar fällig, aber auch Exemplare mit deutlichen Gebrauchsspuren können Preise um die 200 Dollar erzielen.

Die einzelnen DOS-Versionen (Teil eins und zwei auf Diskette, Teil drei auf CDs) sind dagegen recht günstig zu bekommen und laufen mit dem Dosbox-Tool problemlos unter Windows XP. Für die Versionen der Kilrathi Saga gilt: Auf aktuellen Rechnern funktionieren Teil eins und zwei problemlos, lediglich Wing Commander 3 macht auf einigen XP-Maschinen Probleme.

Die Community ist übrigens noch äußerst aktiv. Die Website www.wcnews.com ist eine gute Anlaufstelle für Erweiterungen, Patches und Informationen rund um die Wing-Commander-Serie.

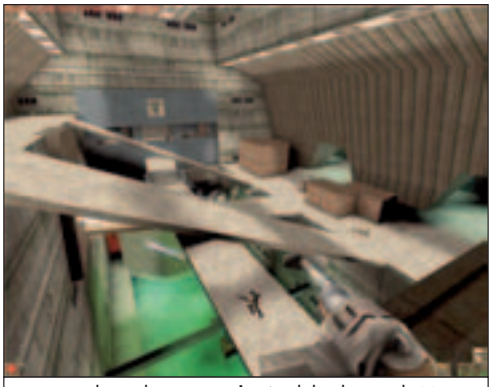
Erschienen

Wing Commander	1990
Wing Commander 2	1991
Wing Commander 3	1994

Entwickler	Origin
Publisher	Origin/Electronic Arts
Genre	Weltraum-Action



Titanen sind die größten und widerstandsfähigsten Gegner im ganzen Spiel. Hier rücken wir einem dieser Ungetüme mit dem Raketenwerfer zu Leibe.



Die Deatchmatch-Karte **Deck 16** gilt bis heute als Musterbeispiel für Architektur und Verteilung der Waffen.



Ein **Skaarj** versucht, uns im Nahkampf anzugreifen. Die KI dieser Monster ist auch heute noch sehr gut.



UNREAL (DT.)

Gestrandet auf einem fremden Planeten kämpfen Sie als einsamer Held in einem der besten Ego-Shooter ums Überleben.

WOHER KRIEG ICHS?

Unreal (DT.) erhalten Sie heute noch problemlos bei www.amazon.de oder einem der zahlreichen Online-Auktionshäuser. Das Spiel läuft anstandslos unter Windows XP, allerdings sollten Sie unbedingt den Patch 226Final installieren. Entsprechende Download-Links für die Datei (nur sieben Megabytes) finden Sie unter http://unreal.epicgames.com/versions.htm.



Erschienen	1998
Entwickler	Epic
Publisher	GT Interactive
Genre	Ego-Shooter

Unreal (DT.) ist aus heutiger Sicht ein klassischer Ego-Shooter mit allen Zutaten, die der Spieler erwartet. Allerdings ist kein hirnloses Ballern gefragt: Meist hilft kurzes Nachdenken dabei, Gegner effektiver zu erledigen, versteckte Gegenstände zu finden und möglichst wenig Schaden einzustecken. Im Laufe des Spiels erhalten Sie immer stärkere Waffen, vom Raketenwerfer über ein Scharfschützengewehr bis zur Bio-Rifle, die ätzende, grüne Schleimbatzen ausspuckt. Neu war, dass jede Wumme über einen alternativen Feuermodus verfügt. So feuert die Automag-Pistole im Normalbetrieb recht langsam, aber sehr genau. Im sekundären Modus spuckt sie die Projektile schneller, aber ungenauer aus – ideal, wenn die Gegner direkt vor Ihnen stehen.

Das üppige Waffenarsenal ist auch bitter nötig, denn Sie bekommen es mit immer stärkeren, cleveren Gegnern zu tun. Vor allem die Skaarj-Aliens agieren schlau: Sie weichen aus, suchen hinter Objekten Deckung, wechseln von Fernwaffen auf Nahkampf und bleiben fast permanent in Bewegung – eine so gute Gegner-KI ist selbst in heutigen Shootern die Ausnahme. Überhaupt ist uns beim (Nach-)Spielen von **Unreal (DT.)** so richtig aufgefallen, wie wenig sich Ego-Shooter in den vergangenen Jahren weiter entwickelt haben. Meist betrafen die Neuerungen die Grafik; innovative Spielelemente oder Konzepte sind aber Mangelware.

Technische Meisterleistung

Unreal (DT.) sorgte vor allem technisch für eine Revolution und läutete die Ära der modernen 3D-Grafik ein. So beherrschte die Engine beispielsweise schon »Volumetric Lighting«, um Nebel, Rauch und ähnliche Effekte darzustellen. Auch das »Dynamic Lighting« sorgte für bis dato unerreichte Licht-Schattenspiele, die in Echtzeit berechnet wurden. Vor allem die großen Außenlevels waren beeindruckend. Spieler, die erstmals aus dem Raumschiff ins Freie traten, sahen sich oft minutenlang um und bewunderten den Wasserfall, den Himmel oder ganz einfach die Weitläufigkeit des Areals.

Die 3D-Engine war zur damaligen Zeit derart fortschrittlich, dass sogar Microsoft-Boss Bill Gates heimlich mit den Entwicklern verhandelte. Allerdings hatte Epic zu diesem Zeitpunkt bereits einen Vertrag mit Publisher GT Interactive geschlossen. Viele Firmen lizenzierten die Engine, etwa für **Deus Ex** und **Undying**.

KI-Schlauberger

Unreal (DT.) war das erste Spiel, das von Haus aus Bots für Multiplayer-Partien gegen den Computer hatte. Für die Bot-KI benutzten die Programmierer viele der Routinen, die sie ursprünglich für die Gegner im Singleplayer-Modus geschaffen hatten. Selbst nach heutigen Maßstäben agieren die **Unreal (DT.)**-Bots in den höchsten Schwierigkeitsstufen sehr gut und vor allem treffsicher.

Die Leveldesigner bewiesen auch bei den Multiplayer-Maps ihr Ausnahmekönnen. So gelten beispielsweise die beiden Deathmatch-Karten »Curse« und »Deck 16« in Sachen Architektur und Verteilung der Waffen heute noch als mustergültig, beide wurden auch in den folgenden **UT**-Ablegern immer wieder mit moderner Grafik verwendet. Da die Entwickler dem Spiel gleich den Level-Editor **UnrealEd** beilegten, gab es schnell eine Fan-Szene, die fortlaufend neue Karten veröffentlichte.

Georg Valtin

LESERBRIEFE

Item-Handel im Internet

Ich bin mir bewusst, dass ihr zu jeglichen Themen neutral berichten müsst, dennoch muss ich euer Interview mit Herrn Drerup von Gameconomy aufs Schärfste kritisieren. Ich habe Online-Rollenspiele schon lange gespielt, bevor Herr Drerup etwas mit dem Begriff anzufangen wusste.

Ich kann hier nur ganz ausdrücklich darauf hinweisen, dass eine solche Verharmlosung des Themas nicht richtig ist! Leute wie Herr Drerup können schon alleine aufgrund mangelnder Erfahrung (Zitat: »derzeit fehlt mir einfach die Zeit ...«) nicht mal im Geringsten beurteilen, inwieweit seine Machenschaften den Spielern schaden.

Seine Argumentation ist dermaßen lächerlich, dass ich nicht weiß, wo ich beginnen soll. Daher habe ich nur einen Punkt ausgesucht: Zitat: »Es ist viel mehr so, dass wir den Spielern, die nicht ständig spielen können die Chance geben, ebenfalls ins Spiel zu finden und daran teilzuhaben!« Dazu folgendes:

1. können Items nur bis zu einem bestimmten Grad gekauft werden. Fast alle wirklich guten Items sind bop (bind on pickup) und somit NICHT HANDELBAR.
2. Das Gold hilft denen, die hunderte Euro für ein Spiel ausgeben können, dabei, anderen Spielern (Großteil der Community ist jugendlich, alle paar Tage 399 Euro für 5.000 Gold halte ich für utopisch) noch intensiver die Unterschiede zwischen Powergamern/Großverdienern/Gelegenheitsspielern zu demonstrieren.
3. Wird (siehe Punkt 2) nicht nur ein Unterschied zwischen powergamern und Gelegenheitsspielern geschaffen, Herr Drerup schafft es sogar eine Kluft zwischen Arm und Reich zu schaffen, die seinesgleichen sucht. Damit haben wir an sich im wirklichen Leben genug zu tun. Danke, Herr Drerup!

Das waren nur drei Kontrapunkte auf eine seiner wirklich verharmlosenden Aussagen. Dass sich Leute wie Herr Joachim P. nicht zu erkennen geben, zeigt den Respekt der Leute vor dem Konflikt mit ihrer Einnahmequelle. Es bleibt zu hoffen, dass Anbieter wie Sony, Mythic und Co. zur Besinnung kommen, und wie Blizzard gegen diese Verstöße vorgehen.

Von Blizzard erhoffe ich mir, dass sie KEINE Plattform wie Sony anbieten, um ein Stück von der Torte abzuhaben (was sie durch das Aktionshaus - ingameGold + Zeit ja tun). Ich hoffe außerdem darauf, dass stärker und strenger gegen Leute wie Herrn Drerup vorgegangen wird, damit wenigstens die kommenden Spiele vor solchen Machenschaften (denn nichts anderes ist es) verschont bleiben.

Dass grade in den asiatischen Ländern solche Organisationen Kinderarbeit und weiteres bis aufs Schlimmste fördern, sei hier nur am Rande erwähnt.

Carsten Rieck



PC PowerPlay Ziel unserer Reportage war, die bereits existierenden Wertschöpfungsketten rund um Onlinespiele zu zeigen. Wenn eine Firma durch ihre Tätigkeit einen Teil der Community provoziert, muss sie selbst entscheiden, wie sie reagiert. Sich mit einer aktiven Spielergemeinde sowie einem rigoros durchgreifenden Entwickler wie Blizzard anzulegen, kann schief gehen.

Doch wenn das Geschäftsmodell Erfolg hat, werden die Anfangsquerelen schnell vergessen sein. Wobei wir allerdings sicher sind, dass Blizzard in absehbarer Zeit selbst ähnliche Modelle einführen wird, um die Einnahmen zu steigern.

Florian Stangl

Videos mitschneiden

Gibt es ein Programm, mit dem man Videos mitschneiden kann, die auf dem PC gespielt werden? Welches Programm benutzen Sie, um die Videos auf der DVD aufzunehmen? Wo und für wie viel Euro kann man es bekommen?

Rafael Müller

PC PowerPlay Dazu bietet sich Fraps an, das Sie auf unserer DVD finden. Die Shareware-Version ist zwar auf maximal 30-sekündige Videos beschränkt, aber zum Ausprobieren reicht das allemal. Die Vollversion kostet 37 US-Dollar, zu bestellen auf www.fraps.com.

Michael Erlwein

Trackmania Online

Als alter Trackmania-Fan mit eigenem Clan habe ich sofort zum Artikel über TMO geblättert, nachdem ich mir das Video dazu angesehen hatte. Steht denn da wenigstens drin, was im Video mit tatsächlich einem halben Satz erwähnt wurde? Nein!

An sich ist der Artikel sehr richtig, aber leider nur zum Teil, denn: Erstens besteht zwar der Reiz darin, Medaillen herauszufahren, aber die Meisten tun das nur deswegen, weil man dadurch die zum Streckenbau nötigen »Coppers« bekommt. Zweitens sollte man erwähnen, dass der Editor sehr einfach zu bedienen ist und man schnell Erfolgserlebnisse hat. Drittens sollte man erwähnen, dass TMO erst online so richtig Spaß macht, da die Computergegner nicht wirklich tolle Gegner sind und man erst online richtig gefordert wird.

Viertens ist es geradezu kinderleicht, einen Server zu erstellen und so online seine Strecken zu präsentieren. Fünftens hätte ein wenig mehr Recherche (ich will nicht anmaßend sein) vielleicht die Erkenntnis gebracht, dass TMO für E-Sport-Ligen sehr interessant ist und dort auch genutzt wird, so zum Beispiel in der ESL.

Und sechstens sollte man, so denke ich, mal darüber nachdenken, warum Trackmania so erfolgreich ist: Gerade wegen der niedrigen Hardwareanforderungen, die aus der altbackenen Grafik resultieren und somit für so gut wie jeden Rechner geeignet sind. Mir ist auch bewusst, dass ihr ja nicht unbegrenzt Platz habt, aber nur weil ein Spiel unspektakulär aussieht, muss es deswegen noch lange nicht unspektakulär sein.

Lars Kunze

PC PowerPlay Ihre Punkte sind sicher gerechtfertigt, doch bitten wir eines dabei zu berücksichtigen: Sie sind erklärter Fan des Spiels, wir versuchen dagegen, auch jene PC-Spieler mit unseren Artikeln zu erreichen, die mit diesem Thema noch gar nichts am Hut haben. Dadurch kann es manchmal aus Platzmangel passieren, dass Experten wie Sie gerne noch mehr Details lesen wollen.

David Bergmann

Sniper Elite

Zu eurem Test über Sniper Elite. Hatte mir das Spiel selbst gekauft und erwartete für 50,- Euro (= 100,- DM oder 5.900,- alte klingonische Dollar) eigentlich mehr Realität. Das Spiel zelebriert das Töten auf eine eigene, abartige Art, wie man es nur bei Scharfschützen-Spielen zeigen kann. Ich finde, es sollte ab 21 Jahre verkauft werden. Nicht witzig fand ich die Kugel-Verfolgungskamera, die mir dann immer zeigte, wie die Kugel z.B. einen Teil des Kopfes zermatscht. Dauernd spritzt Blut – wie beim Metzger. Etwas für Blut-Fetischisten oder krankhafte Sadisten.

Total unrealistisch fand ich die Darstellung der Waffen, die man als Held auf dem Rücken trägt. Sie sahen meist viel zu groß aus (der Maßstab zu Personen war falsch). Oft gab es leider auch Grafikfehler, die sehr nervten. Beim Kriechen durch die Ruinen hing man auch relativ schnell irgendwo fest und musste dann den letzten Speicherstand neu laden.

Die von Euch gelobte Story des Spiels ist ja wohl nicht nur Geschichtsverfälschung, sondern gut dazu geeignet, Jugendlichen, die das Spiel in die Hände bekommen, einen völlig verfälschten Ablauf der letzten Kriegstage in Berlin »unterzujubeln«. Es gab keinen einzigen amerikanischen Soldaten, Agenten oder Angehörigen einer Spezialeinheit zu dieser Zeit in Berlin! Das ist nun mal Tatsache. Im Spiel versucht man, Waffen, Uniformen, Fahrzeuge etc. realistisch darzustellen – also ist der unwissende Spieler geneigt anzunehmen, dass damals dort auch jede Menge Amis herumliefen, halt wie im Spiel.

Die Story ist reine (Sciene-Fiction). Übrigens gab es in Berlin bei Kriegsende gar keine Unterlagen über die deutsche Atomforschung der damaligen Zeit. Die Russen suchten sie auch nicht, da sie damals gar nicht wussten, was eine Atombombe ist. Ehrlich gesagt gibt es bessere Shooter. Was Freunden von mir nicht gefiel, war, dass die Gegner möglichst ohne Chance (hinterrücks) gekillt werden müssen, wenn man weiter kommen will. Ziemlich feige. Mehr etwas für hinterhältige Leute mit einem ... na ja ... miesen Charakter, wie einer sagte.

Richard Stahnke

PC PowerPlay **Sniper Elite ist sicher kein besonders realistisches Spiel, sondern benutzt realitätsbezogene Anleihen, um mehr zu sein als ein weiterer Shooter. Die übertriebene Gewaltdarstellung liegt wohl an der US-Version, da in der deutschen Fassung zum Beispiel die Kugel-Kamera fehlt.**

Florian Stangl

Rollenspieler gesucht

Da ich zurzeit öfter ohne PC auskommen muss, schwelge ich durch allerlei PC-Zeitschriften und eure ist die einzige, die bei mir einen bleibenden Eindruck hinterlassen hat. Eure Beiträge sind sachlich, und die persönliche Meinung der Redakteure sagt mir dann noch den Rest, den ich wissen wollte.

Ach ja, danke für den Beitrag mit der Linkehand-Zocker-Tastatur, ich hätte sie mir beinahe gekauft, aber so wie sich euer Beitrag anhörte (oder las) haut die einen net vom Hocker, also lasse ich das mal lieber. Aber was ich komisch fand, war dass ihr Werbung für die Tastatur macht und drei Seiten später diesen Beitrag drin habt, sagen da nix die Sponsoren von der Werbung?

Samuel Hemp

PC PowerPlay **Danke für das Lob! Was die Anzeigenkunden angeht: Die müssen wohl oder übel damit leben, dass ihre Produkte nicht immer die gewünschte Wertung bekommen. Bei uns sind Redaktion und Anzeigenabteilung strikt getrennt. Nur so können wir Ihnen die gewohnte unabhängige Berichterstattung garantieren.**

Florian Stangl

WoW-Brettspiel

Danke für den Test zum World-of-WarCraft-Brettspiel! Besonders amüsant fand ich die Anmerkung unter dem großen Foto rechts: »WoW ist ein echter Speicherfresser: Mit nur zwei qm Tischfläche muss ständig ausgelagert werden; erst ab vier qm läuft das Spiel angenehm flüssig«. Deshalb eine Hardware-Frage: Empfiehlt es sich eher, einen großen 4 qm Speicher zu verwenden, oder lieber zwei 2-qm-Tische parallel zu stellen, um eine Optimierung der Zugriffsgeschwindigkeit zu ermöglichen?

Thomas Jaworski

PC PowerPlay **Um zwei Tische per TLI (table link interface) zu koppeln, brauchen Sie spezielle Eichenholz-Boards von Obi oder iKea. Zusätzlich müssen Sie darauf achten, dass Maserung und Astlöcher kompatibel sind. Perfekt für Ihr Hobby geeignet sind die so genannten Round Tables aus der Schweiz, die von allen Seiten gleichzeitig neutralen Zugriff ermöglichen.**

Michael Galuschka

Porno-Werbung

Wenn mich etwas an Ihrer Zeitschrift stört, sind das Werbeanzeigen diverser Handy-Logo- und Klingeltonanbieter. Diese sind aufreißerisch gestaltet und enthalten zum Teil jugendgefährdendes und rechtsextremistisches Material (ein Beispiel ist die »Handy-Kracher«-Anzeige auf Seite 57 der Februar 2006 Ausgabe). Ich kann und will so etwas nicht akzeptieren. Da ich denke, dass ich mit meiner Meinung nicht alleine dastehe, frage ich an, ob Sie diese Anzeigen aus Ihrem Heft verbannen könnten. Es gibt sicherlich genügend andere Werbekunden, die ähnlich viel Geld bezahlen. Früher (vor dem Handy-Boom) ging es doch auch ...

Robin Kindler

PC PowerPlay **Unsere Redaktion hat keinen Einfluss auf die Anzeigen. Solange sie den gesetzlichen Richtlinien entsprechen, wird unser Verlag diese Anzeigen annehmen, um den günstigen Preis von PC PowerPlay zu halten. Besonders »gefährliche« Stellen auf den Bildchen sind zudem überdeckt.**

Martin Deppe

So erreichen Sie uns

Redaktion

für Leserbriefe oder bei Fragen zum Heft (bitte keine Anfragen zu Ihrem Abo)

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
redaktion@pcpowerplay.de

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird. Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

Hardware-Redaktion

bei Fragen zur Hardware

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

DVD-Redaktion

bei defekten DVD oder Fragen zur DVD

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
dvd@pcpowerplay.de

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

Abo-Service

bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

Auf dem Postweg unter:
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon:
(++49) 0931/41 70 434

Per Fax:
(++49) 0931/41 70 179

Half-Life 2

Mittlerweile verdrehe ich nur noch die Augen, wenn ich zum 1000. Mal lesen muss, Half-Life 2 sei »Das beste Actionspiel«! Habe ich irgendwie etwas anderes gespielt? Auf der Packung, die ich in den Händen hielt, stand jedenfalls Half-Life 2, Valve und auch Steam. Wenn man die Gravity Gun in diesem Machwerk weg lässt – was bleibt über? Ein 08/15-Shooter ohne (!) jeglichen (!!) Sinn (!!!). Selbst die Episoden von Wolfenstein 3D hatten mehr Inhalt und fügten sich besser aneinander als HL und HL2. Wie endete HL? Freeman wurde vom G-Opi »angeheuert«.

Und wie ging der 2. Teil weiter? »Erwachen« in einer Bahn, die faktisch nicht vorhandene Story wird über »Bildschirme« erzählt, wenn man nicht vor so einem Ding einpennt. Krönung dieses »besten Actionspiels« waren wohl aber die Zwischengegner – und nicht zuletzt das furiose Finale – bei dem die Zeit stehen bleibt. WOW! Weswegen bin ich noch Mal gerade acht Stunden bei nicht wirklich berauschender Grafik durch die Gegend gelaufen? Dass F.E.A.R. nicht an HL2 rankommt – naja – aber, bei F.E.A.R hatte ich zumindest das Gefühl, dass die Handlung wenigstens voran geht und ich nicht 45 Euro für eine inhaltliche Mogelpackung verballert habe.

Ronny Pasemann

PC PowerPlay Das Schöne an Spielen ist ja, dass sie den Bauch ansprechen und es sich oft herrlich darüber streiten lässt.

Linux-Fetischist

Aus Neugier habe ich mir ein paar Ausgaben eures Heftes gekauft und war sehr enttäuscht. In der Ausgabe vom November 2005 hat Patrick Bode gefragt, ob ihr nicht Spiele für Linux vorstellen könnt. Eure Antwort hat mich echt umgehauen. »Wir heißen ja nicht Linux PowerPlay oder PC Pinguin.« Wie heißt ihr dann? PC Windows oder Microsoft PowerPlay? Seid ihr von Bill Gates gesponsert?

Dann finde ich eine Frechheit, euch seriös zu nennen. Warum? Ganz einfach. Ihr zieht bekannte PC-Zeitungen durch den Dreck, die schon über zehn Jahre Erfahrung besitzen. Kommt ihr euch nicht doof vor, wenn es heißt: Macht mal es so, wie die und die Zeitung. Ich habe noch nie in einer anderen Zeitschrift den Namen eines Konkurrenzblatts gelesen. Für euch scheint das normal zu sein. Ich werde mir euer Schundblatt nicht mehr kaufen. Wenn es euch in zehn Jahren noch gibt, schau ich vielleicht wieder rein. Bis dahin: Macht den Kopf zu!

S. Zimmermann

PC PowerPlay Auf welchem Betriebssystem für PCs laufen die meisten Spiele? Richtig, auf Windows. Daher sind uns Linux-Spiele nicht wichtig. Und warum sollten wir keine anderen Hefte nennen? Wir haben keine Angst. Denn viele unserer Redakteure haben zehn und mehr Jahre Berufserfahrung.

Florian Stangl



FEHLERTEUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

Judo

Ich weiß ja, dass Judo ein Kampfsport ist, aber wie ihr auf Seite 14 unten schreibt, stimmt das nicht ganz. Es gibt zwar »komplexe« Wurf- und Haltetechniken, aber Schlagtechniken sind beim Judo verboten. Außerdem gibt es noch Würge- und Hebeltechniken.

Sebastian Burschel

PC PowerPlay Korrekt, Judo ist der sanfte Weg, ohne Schläge und Tritte. Dass mir als Gelbgurt-Träger das durchgerutscht ist, hat mich so geärgert, dass ich News-Autor Simon mit einem klassischen Kouchi-gari gequält habe.

Florian Stangl

Might & Magic 5

Beim Durchlesen der Februar-Ausgabe ist mir ein kleiner Fehler aufgefallen: Bei Might & Magic 5 auf Seite 26 gibt es bei der Beschreibung des Schlachtbildschirms zweimal die Nummer 1. Eine sollte doch eine 9 sein, oder?

Johannes Wollnik

PC PowerPlay Stimmt. Unsere Layouterinnen waren von den vielen Zahlen völlig verwirrt. Tschuldigung!

WLAN und DSL

Auf Seite 131 im Kästchen schreiben Sie, dass WLAN schneller ist als jeder DSL-Zugang. Das stimmt nicht, denn es gibt mittlerweile DSL mit 16 MBit/s.

Mert Demir

PC PowerPlay WLAN hat eine theoretische Maximalgeschwindigkeit von 54 MBit/s, was deutlich schneller ist als alle derzeit erhältlichen DSL-Varianten.

Michael Galuschka

Oblivion

Ich wollte in der Vorschau von Oblivion einen kleinen Fehler melden: In der 20. Zeile habt ihr den Punkt [.] am Ende des Satzes vergessen oder weggelassen. Ich will ja nicht pingelig sein, aber wenn man schon mal einen Fehler bei euch findet, will man ihn natürlich auch melden.

Nick W.

PC PowerPlay Das freut uns sehr. Der fehlende Punkt hatte schon Angst, dass keiner ihn findet.

Georg Valtin

Ein »d« für Martin Deppe

Zwar sind fehlende Buchstaben nicht immer schlimm, aber wenigstens die Grammatik sollte stimmen. Martin Deppe hat nämlich im Artikel zu Heros of Might & Magic 5 auf Seite 27 geschrieben: »Gekämpft wir ebenfalls rundenweise«. Dabei müsste es doch eigentlich heißen »Gekämpft wird ebenfalls rundenweise« oder »wir kämpfen ebenfalls rundenweise«, was in dem Zusammenhang jedoch eher unpassend wäre. Zwar fehlen auch mir manchmal ein paar Buchstaben, aber trotzdem habe ich euch doch noch ein »d« als Ersatz mitgeliefertd.

Florian Reimold

PC PowerPlay Das »d« kommt in unsere Sammlung, damit wir nächstes Mal darauf zurückgreifen können. Vielen Dank! P.S.: Haben Sie das d auch in Groß?

Martin eppe

Am öftesten

Als der Herr Galuschka in seinem Artikel »Windows flott machen« schrieb: »Am öftesten lautet der Tipp, (...)«, da wollte er doch einen kleinen Witz reißen, nicht wahr? Ist ihm gelungen! Ich musste doch sehr lachen. Mit freundlichen Grüßen und dreifach donnerndem »Öftöft!«.

Andreas Jakob

PC PowerPlay Trotz einer eiligst einberufenen Sonderredaktionskonferenz konnten wir uns nicht erklären, was Sie daran so komisch finden. Zum einen gibt es laut Duden »am öftesten« als Steigerung von »oft« und »öfter«, zum anderen ist Mikkl Galuschka kein Urmel-Fan (»Öffööff«).

Florian Stangl

VORSCHAU 4/2006



VORSCHAU: **BATTLEFIELD – DIE ZUKUNFT**

Exklusiv bei PC PowerPlay: Wir fliegen für Sie nach Schweden, um bei Digital Illusions schon jetzt den Nachfolger von **Battlefield 2** zu spielen und zu filmen. Mit neuen Einheiten, neuen Waffen, neuen Vehikeln. Neu gierig? Dann freuen Sie sich aufs neue Heft!



VORSCHAU: **ANNO 1701**

Bauboom nach Infoflaute: Anno 1701 geht in die letzte Phase, im Oktober ist Schlüsselübergabe. Wir quetschen die Entwickler aus.



TEST: **OBLIVION**

Hat Ihnen unsere **große Vorschau** den Heldenmund wässrig gemacht? Prima, denn Ende des Monats haben wir bereits den Test für Sie!



TEST: **DER PATE**

Auch knapp an dieser Ausgabe vorbeigeschossen: Der Pate. Aber uns entkommt er nicht, im nächsten Heft **testen** wir ihn. Capiche?



TEST: **SPELLFORCE 2**

Top-Test 3: Spellforce 2 rückt an, um Fantasy-Generäle und -Rollenspieler zu erobern. Gelingt der **Genrespagat** ein zweites Mal?

PC POWER PLAY AUSGABE 4/2006
AB DEM 29.03.2006 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 118

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur:
Martin Deppe
(V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur:
Florian Stangl


Michael Galuschka
(Redakteur)


Georg Valtin
(Redakteur)


Rüdiger Steidle
(Redakteur)


David Bergmann
(Redakteur)


Simon Fistrich
(Redakteur)


Sascha Gliss
(Redakteur)


Susanne Braun
(Trainee)


Michael Erlwein
(DVD-Redakteur)


Sandra Strehle
(Art Direktorin)


Sara Stehlin
(Layouterin)

FREIE AUTOREN: Timm Wotka

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENVERKAUF: Ina Mais
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2005
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr,
sonstiges Ausland auf Anfrage
ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0
BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0
BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.
TITEL: Sandra Strehle, Sara Stehlin
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW-MITGLIED Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW IV/2005 – verkaufte Auflage: 101.016 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES AKTUELL · DVD VISION · DVD · play · PlayStation 2

ABO-SERVICE

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 01805/90 90 88 · Fax: 01805/90 90 89
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PC PowerPlay DVD – März 2006

VOLLVERSIONEN

- Evil Twin
- IL 2 Sturmovik
- Eve Online Client
- Trackmania Nations

DEMOS

- Schlacht um Mittelerde 2
- Tubetwist

HIRES-VIDEOS

- Commandos Strike Force
- Condemned
- Crashday
- Crysis
- Die Sims 2: Open for Business
- Doom – Das Brettspiel
- DTM Race Driver 3
- El Matador
- Hitman 4
- Prey
- Rise of Legends
- Rush for Berlin vs. War Front
- Schlacht um Mittelerde 2
- Star Wars – Empire at War
- The Elder Scrolls 4 – Oblivion
- Titan Quest
- Tortuga
- Übersoldier
- Unreal (dt.)
- Wing Commander – The Kilrathi Saga

PATCHES

- Age of Empires 3 Patch 1.04
- Dungeon Lords Patch 1.3 auf 1.4
- Evil Twin Update
- Fussballmanager 2006 Patch 1.2
- IL 2 Sturmovik Patch 1.2
- Vampire Bloodlines Patch 2.1

TOOLS

- CPU–Z 1.32
- Fraps 2.72
- Prime 95
- Speedfan 4.28
- XBCD 1.07

TREIBER

- Ati Catalyst 6.2
- Nvidia Forceware 81.98
- Xbox 360 Controller



Vollversion: **Evil Twin**



Vollversion: **IL 2 Sturmovik**



Vollversion: **Trackmania Nations**



Demo: **Schlacht um Mittelerde 2**

PC PowerPlay

Vollversionen: **EVIL TWIN ◆ IL 2 STURMOVIK**

März 2006

DVD

CyPress

PC PowerPlay

März 2006



1. Vollversion
Evil Twin

2. Vollversion
IL 2 Sturmovik

3. Vollversion
Trackmania Nations

14-Tage-Vollversion
Eve Online

TOP-Demos Schlacht um Mittelerde 2 ◆ Tubetwist

HiRes-Videos Titan Quest ◆ The Elder Scrolls 4 – Oblivion ◆ Commandos Strike Force ◆ Condemned ◆ Crashday ◆ Crysis ◆ Die Sims 2: Open for Business ◆ DTM Race Driver 3 ◆ El Matador ◆ Hitman 4 ◆ Prey ◆ Rise of Legends ◆ Rush for Berlin vs. War Front ◆ Schlacht um Mittelerde 2 ◆ Star Wars – Empire at War ◆ Tortuga ◆ Übersoldier ◆ Doom – Das Brettspiel ◆ Unreal (dt.) ◆ Wing Commander – The Kilrathi Saga

März 2006

Vollversionen: **EVIL TWIN ◆ IL 2 STURMOVIK**

PowerPlay

VOLLVERSIONEN

Evil Twin

IL 2 Sturmovik

Eve Online Client

Trackmania Nations

DEMOS

Schlacht um Mittelerde 2

Tubetwist

HIRES-VIDEOS

Commandos Strike Force

Condemned

Crashday

Crysis

Die Sims 2: Open for Business

Doom – Das Brettspiel

DTM Race Driver 3

El Matador

Hitman 4

Prey

Rise of Legends

Rush for Berlin vs. War Front

Schlacht um Mittelerde 2

Star Wars – Empire at War

The Elder Scrolls 4 – Oblivion

Titan Quest

Tortuga

Übersoldier

Unreal (dt.)

Wing Commander – The Kilrathi Saga

PATCHES

Age of Empires 3 Patch 1.04

Dungeon Lords Patch 1.3 auf 1.4

Evil Twin Update

Fussballmanager 2006 Patch 1.2

IL 2 Sturmovik Patch 1.2

Vampire Bloodlines Patch 2.1

TOOLS

CPU–Z 1.32

Fraps 2.72

Prime 95

Speedfan 4.28

XBCD 1.07

TREIBER

Ati Catalyst 6.2

Nvidia Forceware 81.98

Xbox 360 Controller



Vollversion: **Evil Twin**



Vollversion: **IL 2 Sturmovik**

PowerPlay

Vollversionen: **EVIL TWIN ◆ IL 2 STURMOVIK**

März 2006

DVD

CyPress

DVD POWER PLAY

März 2006



1. Vollversion
Evil Twin

2. Vollversion
IL 2 Sturmovik

3. Vollversion
Trackmania Nations

14-Tage-Vollversion
Eve Online