April 2005

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

PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

Mit uns WORLD OF WARCRAFT günstiger spielen!

NEU! nur **€ 2,99**

inklusive **8,5 GB DVD**

erstmals auf Heft-DVD

VOLL VERSION

WARLORDS BATTLECRY 2
Schlachten mit Drachen, Titanen, Rittern

DEMOS **JUICED** + Exklusiv-Demo

Juiced fährt sich besser als NFS Underground 2

DEMOS **SWAT 4** +14 weitere Demos

Passend zum Test: Erproben Sie den Shooter!

VIDEOS **BATTLEFIELD 2**
+ 12 weitere Videos

Erleben Sie die neuen Soldatenklassen in Aktion!

SPLINTER CELL 3

MEGA-TEST, DEMO & VIDEO: Besser als Bond, schöner als Half-Life 2
Erleben Sie das brillante Leveldesign und die unglaubliche Atmosphäre

BROTHERS IN ARMS

Action-Test: Der schönste Weltkriegs-Shooter mit intensiver Handlung

ACT OF WAR

Härte-Test: Noch rasanter und bombastischer als C&C Generäle!

VORSCHAU-HIGHLIGHT

Pariah
Shooter-Hoffnung der UT-Macher

HARDWARE-HIGHLIGHT

Spiele-Tuning
Beseitigen Sie lästiges Ruckeln!

CyPress
VOGEL

STILLGESTANDEN!

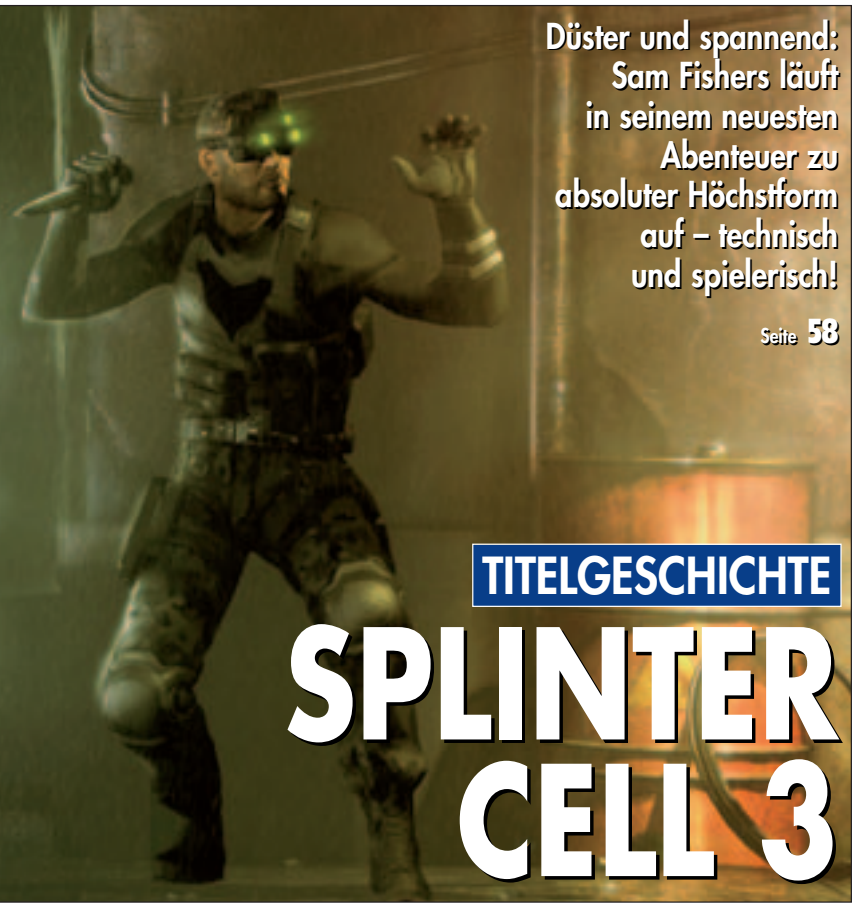
Gleich drei hochklassige Spieletests fanden wir so spannend, dass wir sie als Titelthema aufs Cover bringen wollten: Schleich-Action mit **Splinter Cell 3**, Taktik-Gefechte mit **Brothers in Arms**, brachiale Echtzeit-Schlachten mit **Act of War**. Gewonnen hat schließlich Leisetreter Sam Fisher – trotzdem stellen wir Ihnen alle drei Top-Themen in gleich großen Tests auf zusammen 18 Seiten ausführlich vor.

Noch mehr Service: Auf unserer DVD finden Sie die Interaktive Komplettlösung zu **Knights of the Old Republic 2**. Damit können Sie beim Spielen (!) sämtliche Karten des Rollenspiels aufrufen und sich per Mauszeiger wertvolle Tipps anzeigen lassen – an genau den Stellen, wo Sie gerade Hilfe brauchen.

Auch für die nächste Ausgabe haben wir schon eine große Neuerung für Sie geplant – lassen Sie sich überraschen!

Ihr Team von **PC PowerPlay**

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



Düster und spannend: Sam Fishers läuft in seinem neuesten Abenteuer zu absoluter Höchstform auf – technisch und spielerisch!

Seite 58

TITELGESCHICHTE

SPLINTER CELL 3

70 BROTHERS IN ARMS

Wir haben unsere besten Tester in den Krieg geschickt.

92 ACT OF WAR

Test: Bombastischer und rasanter als C&C!

AKTUELL

9 World of WarCraft Verlosung
20 Terminkalender

News

12 Star Wars Galaxies Addon
13 Neues Indy-Adventure?
13 Wolfschanze 1944
14 Day of Defeat: Source
14 Everquest 2
15 StarCraft 2
16 Alarmstufe Rot 3
16 Everquest 2 Gewinnspiel
17 Eve Online: Exodus
17 Privateer
17 Warhammer

Charts

13 Lesercharts
14 Verkaufs-Charts

Kolumne

12 Das Leben stinkt!

AKTUELL

Vorschau

22 Pariah
28 Battlefield 2
30 Trackmania Sunrise
32 Imperial Glory
34 Fear
36 Commandos Strike Force
38 Joint Task Force
40 Domination
42 Paraworld
44 Juiced

TEST

Titelgeschichte

58 Splinter Cell 3

56 So testen wir
64 Teamseite
66 Hitliste

TEST

Action

70 Brothers in Arms
76 SWAT 4
80 Silent Hunter 3
84 Constantine
86 Project Snowblind
88 Aurora Watching
89 Battlestrike

Strategie

92 Act of War
98 Oil Tycoon 2
99 Star Wolves
100 Siedler 5: Nebelreich

Abenteuer

104 Sacred: Underworld
108 Sudeki
112 Nibiru

TEST

Sport

116 Street Racing Syndicate

Budget

120 Budgetliste
122 Joint Operations
123 Thief 3

TIPPS & TRICKS

126 Brothers in Arms
126 Nibiru
126 Oil Tycoon 2
126 Splinter Cell 3
127 Street Racing Syndicate
127 SWAT 4
127 Thief 3
146 Knights of the Old Republic 2, Komplettlösung
154 Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
156 Act of War

28 BATTLEFIELD 2
Wir haben für Sie die neuste Version gespielt.

162 SPIELE-TUNING
Tipps: So beseitigen Sie nervige Ruckler zum Nulltarif.

128 WOW: KLASSEN-TIPPS
Profis verraten, wie Sie Ihren Helden am Besten spielen.

180 DIE LETZTEN IHRER ART?
Beliebte Genres vom Aussterben bedroht – oder nicht?

TIPPS & TRICKS

World of WarCraft: Klassentipps
128 Jäger
130 Hexenmeister
132 Krieger
134 Schurke
136 Magier
138 Druide
140 Priester
142 Paladin
144 Schamane

HARDWARE

159 Chip + PCP-Testcenter

Schwerpunkt
162 Spiele-Tuning – mehr Leistung in Spielen
164 Half-Life 2
165 Splinter Cell 3
166 World of WarCraft
167 Need for Speed Underground 2
168 Knights of the Old Republic 2

HARDWARE

168 GTR
169 Siedler 5
169 Die Sims 2
170 Doom 3
170 Chronicles of Riddick

Hardware-News
160 Dell Inspirion XPS 2
160 Radeon X700 AGP
160 USB-Kopfhörer mit 5.1-Sound
161 Lightscripe-DVD-Brenner
161 Nforce 4 Intel Edition
161 Infinium Labs Phantom
161 Samsung: DDR3-Speicher
161 286er legt Bahnhof lahm
161 Albatron K8SLI

Tests
171 3D-Grafikkarte Galaxy Glacier 6800
171 Mainboard Elitegroup KN1 Extreme
171 Maus Genius Netscroll + Superior

HARDWARE

172 SLI im Praxistest
174 FAQ: Sie fragen, wir antworten
176 Bestenlisten

MAGAZIN

180 Die letzten ihrer Art?
184 World of WarCraft: Tools und Mods
186 Vom Spiel zum Film
188 Retro: Strike Commander
190 Leserbriefe

SERVICE

3 Editorial
4 Inhalt
6 DVD-Inhalt
45 Leserumfrage
194 Impressum
194 Im nächsten Heft
195 DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

Act of War | Test 92
Alarmstufe Rot 3 | News 16
Ankh | News 14
Anno 3 | News 17
Aurora Watching | Test 88
Battlefield 2 | Vorschau 28
Battlestrike | Test 89
Bone | News 14
Brothers in Arms | Test 70
Commandos Strike Force | Vorschau 36
Constantine | Test 84
Dangerous Waters | News 15
Day of Defeat: Source | News 14
Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre | Tipps 154
Die Sims 2: Nachtleben | News 15
Domination | Vorschau 40
Doom 3 | News 14
Eve Online: Exodus | News 17
Everquest 2 | News 14
Fable | News 15
Fear | Vorschau 34
Imperial Glory | Vorschau 32
Indiana Jones | News 13
Joint Operations | Test 122
Joint Task Force | Vorschau 38
Juiced | Vorschau 44
Knights of the Old Republic 2 | Tipps 146
Nibiru | Test 112
Oil Tycoon 2 | Test 98
Paraworld | Vorschau 42
Pariah | Vorschau 22
Privateer | News 17
Project Snowblind | Test 86
Sacred: Underworld | Test 104
Siedler 5: Nebelreich | Test 100
Silent Hunter 3 | Test 80
Splinter Cell 3 | Test 58
Sudeki | Test 108
StarCraft 2 | News 15
Star Wars Galaxies Addon | News 12
Star Wolves | Test 99
Street Racing Syndicate | Test 118
SWAT 4 | Test 76
Thief 3 | Tipps 127
Trackmania Sunrise | Vorschau 30
Warhammer | News 17
Wolfschanze 1944 | News 13
World of WarCraft | Tipps 128

DVD INHALT

DEMOS

SPLINTER CELL 3

Tom Clancys neuestes Schleich-Abenteuer.

Genre	**Schleich-Action**
Minimum	**CPU mit 1,4 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**1,0 GB**
Sprache	**Englisch**

JUICED

Schnelle Autos und heiße Mädels.

Genre	**Rennspiel**
Minimum	**CPU mit 933 MHz, 256 MB RAM**
Umfang	**350 MB**
Sprache	**Deutsch**

SWAT 4

Mit schusssicherer Weste und Handschellen.

Genre	**Taktik-Shooter**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**450 MB**
Sprache	**Englisch**

EMPIRE EARTH 2

Echtzeitstrategie in Amerikas Gründertagen.

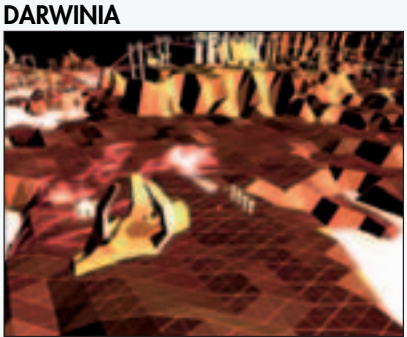
Genre	**Echtzeit-Strategie**
Minimum	**CPU mit 1,5 GHz, 64 MB RAM**
Umfang	**1,5 GB**
Sprache	**Englisch**

STAR WOLVES

Unendliche Weiten in fernen Dimensionen.

Genre	**Echtzeit-Taktik**
Minimum	**CPU mit 800 MHz, 128 MB RAM**
Umfang	**400 MB**
Sprache	**Englisch**

DARWINIA



Virenangriff im digitalen Vergnügungspark.

Genre	**Echtzeit-Strategie**
Minimum	**CPU mit 800 MHz, 128 MB RAM**
Umfang	**12 MB**
Sprache	**Englisch**

STILL LIFE

Krimi mit Spannung und viel Gänsehaut.

Genre	**Adventure**
Minimum	**CPU mit 800 MHz, 128 MB RAM**
Umfang	**600 MB**
Sprache	**Deutsch**

FREEDOM FORCE 2

Superhelden im Kampf gegen Superschurken.

Genre	**Echtzeit-Taktik**
Minimum	**CPU mit 733 MHz, 128 MB RAM**
Umfang	**160 MB**
Sprache	**Englisch**

DOMINATION (EINZEL-/MEHRSPIELER-DEMO)

Exklusive Demo für Einzel- und Mehrspieler.

Genre	**Runden-Strategie**
Minimum	**CPU mit 750 MHz, 256 MB RAM**
Umfang	**1,5 GB**
Sprache	**Englisch**

PATCHES

- Anarchy Online 15.8.0 auf 15.8.1
- Anarchy Online 15.8.1 auf 15.8.2
- Anarchy Online 15.8.2 auf 15.8.3
- Anarchy Online Shadowlands 15.8.0 auf 15.8.1
- Anarchy Online Shadowlands 15.8.1 auf 15.8.2
- Anarchy Online Shadowlands 15.8.2 auf 15.8.3
- Celtic Kings Patch 1.02
- Celtic Kings SP2 Patch
- C&C Generäle: Die Stunde Null 1.03
- Cops 2170 Patch 1.22
- DEL Eishockeymanager 2005 Patch 1.23
- Elite Starfighter Update 1.5
- Erotic Empire Patch 1.14
- Freedom Force 1.3 Patch Beta
- Fussballmanager Fun (FMFun.de Edition) Patch 1.13b
- Knights of the Old Republic 2 Patch 1.0a
- Oil Tycoon 2 Patch 1.11
- StarCraft Brood War Patch 1.12b
- StarCraft Patch 1.12b
- Unreal Tournament 2004 Patch 3355
- WarCraft 3: Frozen Throne Patch 1.18a
- WarCraft 3 Patch 1.18a

MODS

- Half-Life 2 HDR-Bloom-Mod
- Warlords Battlecry 2 Bonus-Maps
- WoW AllInOneInventory
- WoW Auto-Bag
- WoW Bag-Status-Meter
- WoW BankStatement
- WoW Cosmos GUI
- WoW DefendYourself
- WoW EquipCompare
- WoW Examine Target
- WoW GypsyMod
- WoW Item Buff Bar
- WoW Kill Log
- WoW QuestFast
- WoW QuestMinion
- WoW Reputation
- WoW Sell Value
- WoW StatusBars

TREIBER

- Ati Catalyst 5.3
- DirectX 9.0c
- Nvidia Forceware 66.93

TOOLS

- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- Divx 5.2.1
- Fraps 2.52
- Power DVD 6.0 Trial
- WinZip 9.0

VOLLVERSION
WARLORDS BATTLECRY 2

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN
Windows 98SE/ME/2000/XP
Pentium 350 MHz oder vergleichbar 64 MB RAM
800 MByte HD | 4 MB Grafikkarte | DirectX 7
Direct-Sound-kompatible Soundkarte

- packende Echtzeit-Strategie
- über 100 Karten
- 20 Heldenklassen
- 12 Rassen
- Multiplayer-Modus

VOLLVERSION

Neben Wüste und Wald gibt es auch Karten, bei denen Sie sich in einer **Winterlandschaft** befinden.

Gegen die geballte Macht von fünf Zauberern haben die **Verteidigungstürme** kaum eine Chance.

SAGENHAFTE HELDEN

Die Fantasywelt Etheria wird von grausamen Kämpfen überzogen. Dämonen, Untote, Dunkelelfen und Barbaren durchstreifen das Land und verbreiten Angst und Schrecken. Das Gleichgewicht der Macht ist aus den Fugen geraten, nur ein mächtiger Herrscher kann wieder Frieden bringen. Sind Sie der Auserwählte? Sind Sie stark genug, um sich bis an die Spitze zu kämpfen?

Es kann nur einen geben!

Nur mit einer Handvoll Geld und dem, was Sie an Ihrem Leib tragen, beginnen Sie Ihre Reise. Bahnen Sie sich Ihren Weg durch die spannenden Quests dieses Echtzeit-Strategiespiels. Bilden Sie die Fähigkeiten Ihres Helden wie in einem Rollenspiel kontinuierlich weiter. Vergrößern Sie von Mission zu Mission Ihre Zauberkraft und Ihre Streitmacht, bis das Land Ihnen zu Füßen liegt. Sie sind zum Herrscher geboren!

Durch die Auswahl einer **Rasse** haben Sie bestimmte Vor- und Nachteile innerhalb des Spieles.

Achtung: Im Modbereich der DVD finden Sie zusätzlich über 20 Bonuskarten für den Mehrspieler-Modus. Die Karten können Sie im Netzwerk-Spiel gegen menschliche Gegner oder allein gegen den Computer nutzen.

INTERAKTIVE KOMPLETTLÖSUNG

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Mit der interaktiven Komplettlösung bieten wir Ihnen diesen Monat das ultimative Hilfsmittel, um sich den Weg durch dieses komplexe Rollenspiel im **Star Wars**-Universum zu schlagen. Sie können jede Karte des Spieles vom Prolog bis zum großen Finale erkunden und erhalten dabei Informationen über wichtige Gegenstände, die Schauplätze von Kämpfen und wie Sie zum nächsten Abschnitt gelangen. Sie können die Komplettlösung direkt von der DVD aus starten oder auf Ihre Festplatte kopieren.

Das **interaktive Menü** mit allen Karten und Infos.

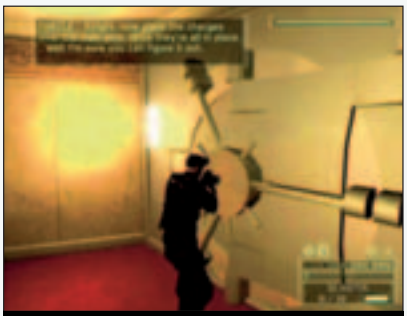
DVD INHALT

VIDEOS

ACT OF WAR

Kommandieren und Erobern in toller Grafik.

SPLINTER CELL 3



Sam Fisher stellt sich im Video-Test vor.

BROTHERS IN ARMS

Kein Spiel für Rambos, denn das Team zählt.

SILENT HUNTER 3

Auf Tauchfahrt als leiser U-Boot-Jäger.

FEAR

Erste Szenen aus dem Mehrspieler-Modus.

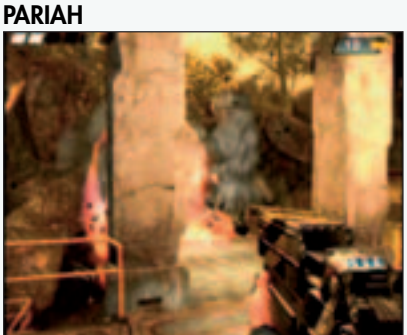
BATTLEFIELD 2

Ingame-Trailer des Online-Krachers.

TRACKMANIA SUNRISE

Waghalsige Sprünge auf irren Stecken.

PARIAH



Shooter-Action der Unreal-Schöpfer.

SACRED: UNDERWORLD

Mit Neuerungen vollgepacktes Addon.

weitere Videos:

- Battlestrike
- Constantine
- Imperial Glory
- Nibiru
- Star Wolves
- Street Racing Syndicate
- SWAT 4

TRAILER

Die Unglaublichen jetzt auf DVD

- Be Cool
- Die Unglaublichen
- Harold & Kumar
- Königreich der Himmel
- Mann unter Feuer
- XXX 2

EXTRAS

- Knights of the Old Republic 2 | Interaktive Komplettlösung
- Act of War | Screenshots
- Battlefield 2 | Screenshots
- Brothers in Arms | Screenshots
- Nibiru | Screenshots
- Rollercoaster Tycoon 3: Platschnass | Screenshots
- Splinter Cell 3 | Screenshots
- Star Wolves | Screenshots
- Street Racing Syndicate | Screenshots
- Sudeki | Screenshots
- SWAT 4 | Screenshots
- Trackmania Sunrise | Screenshots
- Battlefield 2 Ingame-Trailer | Diverses
- Everquest 2 Gewinnspiel | Diverses
- World of WarCraft Gewinnspiel | Diverses
- World of WarCraft Karten | Diverses
- World of WarCraft Onlinewelten.com Special | Diverses
- World of WarCraft Shop-Special | Diverses

PC POWERPLAY & OnlineWelten das MMOG Portal

PRÄSENTIEREN DAS

WORLD OF WARCRAFT GEWINNSPIEL

PC PowerPlay und OnlineWelten.com verlosen fünf mal die Collector's Edition von World of Warcraft. Dieses Sammlerobjekt ist nicht nur für jeden Fan von World of WarCraft etwas besonderes: Die Collector's Edition wurde nur in begrenzten Stückzahlen produziert und ist im Einzelhandel nicht mehr erhältlich. Leser von PC PowerPlay und OnlineWelten.com haben nun die Chance, doch noch ein Exemplar abzustauben.

Um zu gewinnen, gehen Sie auf die Webseite **www.OnlineWelten.com/wow** und beantworten diese drei Fragen:

1. **Wie heißt der Nachtelf, den der Spieler in der Instanz »Höhlen des Wehklagens« am Ende erwecken muss?**
2. **Wie heißt der Endgegner in dieser Instanz?**
3. **Wie alt war Mediv, Sohn des Aegwynn, als er in ein tiefes Koma fiel?**

Sie müssen sich im Forum von OnlineWelten.com kostenlos registrieren, um mitspielen zu können. Dort geben Sie die Antworten zusammen mit Ihren persönlichen Daten (Name und E-Mail-Adresse) ein.

Die Gewinner werden aus allen richtigen Einsendungen per Zufallsprinzip ermittelt und am Ende des Gewinnspiels (28. April) von uns per E-Mail benachrichtigt. Mitarbeiter von PC PowerPlay, dem CyPress-Verlag und OnlineWelten.com sind vom Gewinnspiel ausgeschlossen.

GÜNSTIGER SPIELEN

Die Leser von PC PowerPlay haben exklusiv die Möglichkeit, World of WarCraft billiger zu spielen. Die Game-Card für 60 Tage Online-Spaß kostet Sie glatt **2 Euro weniger**, also nur noch 24,99 Euro.

Alles, was Sie dafür tun müssen: Kaufen Sie die Game-Card im Online-Shop von OnlineWelten.com und geben Sie im entsprechenden Fenster den 12-stelligen Rabatt-Code ein. Diesen finden Sie auf unserer DVD-Hülle gedruckt.

Falls Sie schon eine aktuelle Gametime-Card haben oder World of WarCraft gar nicht besitzen, profitieren Sie dennoch von unserer Aktion. Sie dürfen den Code auch für jeden anderen Artikel im Online-Shop benutzen!

NEWS

KOLUMNE

Das Leben stinkt

Wenn ich abends in virtuellen Welten versinke, dann will ich vor allem eines: den Alltag ausblenden. Abenteuer erleben, die mir das »echte« Leben einfach nicht bieten kann. In einem Sternenkreuzer die Weiten des Weltalls durchpflügen. Napoleon bei der Schlacht von Waterloo zu Hilfe eilen. Was ich nicht will: mich mit der Realität herumschlagen.

Dass Computerspiele der Wirklichkeit immer näher kommen, ist eine Folge des technischen Fortschritts. Manche Hersteller scheinen darüber aber zu vergessen, dass die Dinger Spaß machen sollen. Ein Genre hat der Realismuswahn bereits an den Abgrund geführt: Simulationen. In ihrem Streben, die Technik von Flugzeugen, Panzern und Rennwagen möglichst perfekt umzusetzen, haben die Macher übersehen, dass bloßes Knöpfchendrücken nur einem kleinen Teil der Bevölkerung gefällt. Die Leute wollen Story, Helden, Action!

Den letzten Punkt scheinen die Macher von Brothers in Arms (Test Seite 70) aus den Augen verloren zu haben. Sie wollten nach eigener Aussage den Shooter glaubwürdig machen. Das ist ihnen teils gelungen. Die Feuergefechte lassen sich am besten mit realistischen Militärtaktiken austragen. Nur: das ist auf Dauer einfach langweilig. Das Leben ist nun einmal kein Spiel, nicht immer aufregend. Ich will spielen, nicht Krieg führen!

RÜDIGER STEIDLE

UBISOFT
PUBLISHER PLANT EIGENE SPORTREIHE

Sportspiele sind in Ubisofts Portfolio eher selten. Das wird sich in Zukunft ändern, denn der Publisher hat in einer Pressemittleilung die Entwicklung einer eigenen Sportspielreihe angekündigt. Den Auftakt macht eine Golfsimulation, für das die Franzosen mit Vijay Singh die derzeitige Nummer 1 der Golf-Weltrangliste verpflichten konnten. Zudem hat Ubisoft sich die Quellcodes diverser Sportspiele aus dem Hause Microsoft (**NHL Fever**, **NBA Inside Drive**) unter den Nagel gerissen. Wann die ersten Spiele erscheinen, hat der Publisher noch nicht bekanntgegeben.

DOOM-FILM DREHARBEITEN BEENDET

Die Arbeiten an der **Doom**-Verfilmung sind abgeschlossen. Unter der Regie von Andrzej Bartkowiak (**Exit Wounds**, **Romeo Must Die**) agieren Schauspieler wie Karl Urban (Eomer aus **Der Herr der Ringe**) und Dwayne »The Rock« Johnson (dessen Charakter heißt »Sarge«). Wie weit der Film sich von der Computerspiel-Vorlage entfernt, ist indes noch unklar. Dass 90 Minuten lang ein Ein-Mann-Kommando durch eine Marsstation rennt und Imps und andere Ausgeburten der Hölle mit Hilfe einer Kettensäge metzelt, verbietet sich schon aus dramaturgischen Gründen völlig. Stattdessen muss sich eine achtköpfige Elite-Einheit auf einer Planetenstation mit mutierten Wissenschaftlern und einem außer Kontrolle geratenen Super-Virus herumplagen. Gegen Ende sollen aber einige Szenen aus der Ich-Perspektive gefilmt worden sein. Der Film läuft voraussichtlich Ende August in den Kinos an.

Für eine solch **schlagkräftige Truppe** sollten ein paar mutierte Wissenschaftler doch kein Problem darstellen. Immerhin ist The Rock dabei.

STAR WARS GALAXIES: RAGE OF THE WOOKIEES
ADDON GIBT AUSBLICK AUF EPISODE 3

Mehr als 100 frische Missionen im neusten Addon zu Sonys Online-Rollenspiel sorgen für neue Herausforderungen in einer weit, weit entfernten Galaxis. Die meisten Aufgaben drehen sich um den Befreiungskampf der Wookiees aus den Klauen des Imperiums und der Trandoshaner auf dem Planeten Kashyyyk. Anhänger des Imperiums können Letztere auf der Jagd nach pelzigen Sklaven unterstützen. Spielt man einen Wookiee-Charakter, hat man Zugriff auf einige Sonder-Quests. Auch sonst gibt es Neuerungen: Asteroiden-Felder können nun überall vermint werden, zudem ist die Entwicklung eigener kybernetischer Implantate möglich. Ein neues Interface und viele zusätzliche Items runden das Addon ab. **Star Wars Galaxies**-Einsteiger dürfen sich auf eine Compilation freuen, die neben **Rage of the Wookiees** das Hauptprogramm und die erste Erweiterung **Jump to Lightspeed** enthält.
Entwickler: Sony Online Entertainment | Termin: Mai 2005

Grööööööööhl! Im Addon geht's um Wookiees.

Asteroiden-Felder können vermint werden.

INDIANA JONES
COMPUTERSPIEL IN ARBEIT?

»Ich verkaufe diese tollen Lederjacken.« Woran denken Computerspieler, wenn Sie diesen Satz hören? An A) Nervige Vertreterbesuche, oder B) LucasArts und **Indiana Jones**. Bevor Sie jetzt den Telefon-Joker benutzen müssen, die Lösung ist natürlich Antwort B. Das Dream-Team LucasArts und **Indiana Jones** brachte in den frühen 90er-Jahren mit **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** eines der besten Adventures aller Zeiten auf den Markt. Die danach folgenden Indy-Spiele wurden der kultigen Figur nicht mehr gerecht. LucasArts-Präsident Jim Ward hat indirekt einen Neuversuch angekündigt: »Es gibt keinen Grund, den Bekanntheitsgrad der Marke **Indiana Jones** nicht zu nutzen, vor allem im Hinblick darauf, dass in den nächsten Jahren ein weiterer Kinofilm ansteht.« Wir drücken die Daumen und hoffen auf ein standesgemäßes Revival des Super-Archäologen mit Hut und Peitsche, sowohl im Kino als auch auf dem Computermonitor.
Entwickler: LucasArts | Termin: unbekannt

Indy in Atlantis: **Ein absoluter Klassiker.**

WOLFSCHANZE 1944
NEUES WELTKRIEGS-SPIEL

Der Zweite Weltkrieg – Lieblingsthema der Shooter-Macher. In **Wolfschanze 1944** schlüpft der Spieler in ein Alter Ego des Hitler-Attentäters Claus Schenk von Stauffenberg. Im Gegensatz zur echten Geschichte ist es im Spiel aber möglich, den damaligen Führer und zahlreiche seiner Untergebenen erfolgreich ins Jenseits zu befördern. Dazu stehen jede Menge Waffen wie Maschinenpistole, Panzerfaust und ein Flammenwerfer zur Verfügung. Ob der Ego-Shooter der polnischen Entwickler Calaris auch den Weg nach Deutschland findet, steht angesichts der heiklen Thematik noch in den Sternen.
Entwickler: Calaris | Termin: Mai 2005

Grafisch ist der Shooter keine Granate.

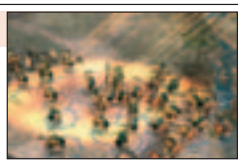
LESER-CHARTS

1 ▲ (3) WORLD OF WARCRAFT

Entwickler Blizzard
Publisher Vivendi

Wenig überraschend: Der neue Gottvater der Online-Rollenspiele heißt World of WarCraft. Jetzt sollten die Blizzard-Entwickler nur noch ein, zwei Stärkezauber auf ihre Server sprechen, dann könnte das Online-Rollenspiel die Spitzenposition lange für sich behaupten.

2 ▼ (1) SCHLACHT UM MITTELERDE



Entwickler EA Pacific
Publisher Electronic Arts

Im Kino sind Sauron und Kollege Saruman schon lange Geschichte, auf dem Monitor trumpfen sie noch mal so richtig auf – auf Wunsch mit Ihrer Hilfe. Endlich können Sie den nervigen Hobbits und schnöseligen Elfen mal so richtig in den Hintern treten.

3 ▼ (2) HALF-LIFE 2

Entwickler Valve
Publisher Vivendi Universal

Gordon Freeman ist ein Vorzeigewissenschaftler. Theorie gut und schön, aber wichtiger ist die Praxis. Versuch: Brechstange auf Feindkopf hauen. Beobachtung: Feind fällt um. Ergebnis: Brechstange ist gut. Was zu beweisen war.

4 ▲ (5) COUNTER-STRIKE SOURCE

Entwickler Valve
Publisher Vivendi Universal

Ständig liest man von schlechten Witzen über die Sprache der Counter-Striker. Darüber werden die spielerischen Qualitäten des ungebrochen erfolgreichen Online-Shooters immer wieder vergessen. Dabei rul0n die doch v011.

5 ▲ (10) BLACK MIRROR

Entwickler Future Games
Publisher DTP

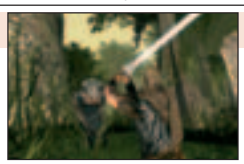
Ein modernes Märchen geht so: »Spieglein, Spieglein an der Wand: Welches Adventure-Spiel ist das beliebteste im PowerPlay-Land?« »Keine Frage, Black Mirror, das bist du! Aber hinter den Bergen, bei den sieben Zwer...« Klirr.

6 ▼ (4) VAMPIRE 2 BLOODLINES

Entwickler Troika
Publisher Activision

Das ist mal ein Vermächtnis: Zwar haben die Troika-Entwickler ihren Laden dichtmachen müssen, aber mit Vampire 2 Bloodlines ein Spiel hinterlassen, welches einfach zum Anbeißen gut ist. Finden auch unsere Leser, trotz des ordentlichen Hardware-Hungers.

7 ▲ (9) GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN



Entwickler Piranha Bytes
Publisher Jowood

Gorn, Lord Hagen, Kohrinis. Nein, das sind keine Pseudonyme von Musikern einer Black-Metal-Band, sondern Begriffe aus der gigantischen Gothic-Welt. Die erfreut sich ungebrochener Beliebtheit – es wird Zeit, dass Piranha mal Gothic 3 in die Wiege bringen.

8 — (8) CIVILIZATION 3

Entwickler Firaxis
Publisher Atari

Wie ein Fels in der Brandung taucht das Runden-Strategiespiel immer wieder in den Leser-Charts auf. Und das, obwohl Altmeister Sid Meier seit Jahren nichts Revolutionäres mehr auf die Beine gestellt bekommt und nur noch als Berater tätig ist.

9 NEU ROME: TOTAL WAR

Entwickler Creative Assembly
Publisher Activision

Hätte Nero gewusst, dass sich ein Strategiespiel im alten Rom so gut verkauft, wäre er nicht mal auf den Gedanken gekommen, die Stadt abzufackeln. Immerhin profitieren Computerspieler von der Macht- und Eroberungswut der alten Cäsaren.

10 NEU NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Entwickler EA Games
Publisher Electronic Arts

Ich geb' Gas, ich will Spaß. Nachdem er letzten Monat Gummi lassen musste, ist der Underground-Nachfolger diesmal wieder in den Charts vertreten. Geben Sie's zu: Das Beste an Need for Speed ist immer noch das fehlende Punktekonto in Flensburg.

DAY OF DEFEAT: SOURCE
HALF-LIFE-MOD IM FRÜHJAHR

Im offiziellen Forum zur beliebten **Half-Life**-Mod **Day of Defeat** berichten Betatester über ihre Erfahrungen mit der Source-Version. Der Umzug auf die Source-Engine bringt naturgemäß deutlich verbesserte Grafiken und Sounds mit sich sowie die bekannten Physik-Effekte wie Ragdolls. Spieler können nun an jedem kontrollierten Punkt der Map einsteigen, was den Schlachtverlauf dynamischer gestalten soll. Außerdem haben die Waffen einen größeren Rückstoß, was das Zielen noch weiter erschwert. Die Physik-Engine ermöglicht darüber hinaus neue Taktiken wie das Versperren von Zugängen mit Hindernissen wie Fässern oder Regalen. Allerdings scheint auch **Day of Defeat: Source** mit Lag zu kämpfen zu haben, sobald sich mehr als zwölf Teilnehmer auf einem Server tummeln. Bleibt zu hoffen, dass Valve den Netzwerk-Code noch weiter optimieren kann.
Hersteller:Valve | Termin: Frühjahr

Dank Source: Taktik mit **schicken Effekten**.

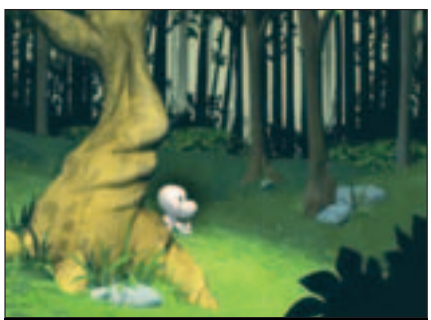
EVERQUEST 2:
ERSTES ADVENTURE PACK VERFÜGBAR

Mit **The Bloodline Chronicles** ist das erste der über das Internet vertriebenen Adventure Packs für das Online-Rollenspiel **Everquest 2** erschienen. Zum Preis von 4,99 Euro werden neue Gebiete und Gegenstände zum bestehenden Inhalt hinzugefügt. Die Erweiterung ist für alle Spieler von Level 30 bis 45 interessant. Als Kaufanreiz wird der neue Abschnitt »The Tombs of Night« kostenlos für alle **Everquest**-Spieler angeboten. Weitere Adventure Packs, die zu den selben Konditionen verkauft werden, sollen folgen.
Hersteller: Sony Online | Termin: erhältlich

Die **Everquest-Welt** wird vergrößert.

BONE
ERSATZ FÜR SAM & MAX 2

Nachdem LucasArts zum Entsetzen aller Adventure-Fans **Sam & Max 2** noch während der Entwicklungsarbeiten eingestampft hatte, gründete das Entwickler-Team kurzerhand eine eigene Firma mit dem Namen Telltale Games. Das erste ambitionierte Projekt ist ein klassisches Adventure und basiert wie **Sam & Max** auf einer Comicvorlage: Jeff Smith's **Bone**. Sie schlüpfen in die Rolle des Helden Fone Bone, der daheim abgehauen ist und in einer unwirtlichen Wüste auf der Suche nach seinen Vettern Smiley Bone und Phoney Bone zahlreiche Denksportaufgaben lösen muss. Passend zu ihren Namen (»Bone« bedeutet übersetzt »Knochen«) erinnern die Protagonisten an lebendig gewordene Hundeknochen. Die Handlung lehnt sich an das erste Comic-Album der Serie mit dem Titel »Wer glaubt schon an den Drachen?« an. Das Spiel befindet sich allerdings noch in einem sehr frühen Stadium, einen voraussichtlichen Termin gibt es noch nicht.
Entwickler: Telltale Games
Termin: unbekannt


Held **Bone** ist ein Hundeknochen.

VERKAUFS-CHARTS

1	NEU	(–)	WORLD OF WARCRAFT
2	NEU	(–)	KNIGHTS O. T. OLD REPUBLIC 2
3	▼	(1)	HALF-LIFE 2
4	▼	(2)	DIE SIMS 2
5	▼	(3)	SCHLACHT UM MITTELERDE
6	▲	(8)	EMERGENCY 3
7	▼	(4)	NFS UNDERGROUND 2
8	▼	(5)	DIE SIEDLER 5
9	NEU	(–)	ANNO 1503 KÖNIGSEDITION
10	NEU	(–)	FAR CRY (DT.)

Verkaufscharts Februar 2005 von Media Control

ANKH
RÄTSELKOST AUS DEUTSCHLAND

Ankh entführt Sie ins alte Ägypten. Sie schlüpfen in die Rolle von Assil, der bedauerlicherweise bei den Göttern in Ungnade gefallen ist. Kein Wunder, denn Ra & Co. sind von einer handfesten Pyramiden-Entweihung nicht gerade begeistert. Sie müssen Assil dabei helfen, den Fluch zu brechen. Eine schicke 3D-Engine, rabenschwarzer Humor und logische Rätsel sollen die Köpfe von Adventure-Fans zum Qualmen bringen.
Entwickler: Deck 13
Termin: September 2005

Gemütlich: Komfort im alten Ägypten.

DOOM 3
CHEATER MÜSSEN DRAUSSEN BLEIBEN

Schwere Zeiten für Cheater brechen an: Die **Punk Buster**-Macher Even Balance haben auf ihrer Website angekündigt, dass das Anti-Cheat-Tool demnächst den Multiplayer-Modus von **Doom 3** vor Schummlern schützt. Voraussichtlich wird die PB-Unterstützung mit dem Addon **Resurrection of Evil** aktiviert. **Punk Buster** bewahrt bereits bekannte Titel wie **Splinter Cell**, **Far Cry** und **Battlefield Vietnam** vor Cheatern.
Hersteller: Even Balance
Termin: 1. Quartal 2005

Cheater haben es nicht leicht. Gut so!

KOMMT STARCRAFT 2?

Mit Dustin Browder hat einer der Hauptdesigner von **Schlacht um Mittelerde** bei Electronic Arts seine Koffer gepackt und ist in Richtung Blizzard abgedüst. Dort ist er seit dem 14. März für ein neues Projekt tätig; nach eigenen Worten hofft er auf **WarCraft 4** oder **StarCraft 2**. Gegenüber der Presse gab Browder an, dass er mit **Schlacht um Mittelerde** nicht hundertprozentig zufrieden sei und sich vor allem etwas mehr Feintuning im Einzelspieler-Modus gewünscht hätte: »[...] **Schlacht um Mittelerde** war ein gutes Spiel, das noch etwas besser hätte sein können.«

StarCraft ist nach wie vor eines der ausgewogensten Strategiespiele.

KURZ UND KNACKIG

Battlefield 2 kommt im Juni

Der Geschäftsbericht der schwedischen Entwickler Digital Illusions nennt endlich ein konkretes Veröffentlichungsdatum für Battlefield 2: Im Juni soll es soweit sein.

Dangerous Waters veröffentlicht

Die Navy-Experten von Sonalysts haben ihre Seekriegs-Taktikspiel fertig gestellt. Dangerous Waters gibt es derzeit nur übers Internet für 45 oder 55 (Deluxe-Version) US-Dollar. Auf www.battlefront.com/products/dw/index.html finden Sie auch eine Demo.

Thief 3 – Editor

Auf Drängen der Community veröffentlichte Ion Storm jetzt einen Editor für das Schleich-Spiel Thief 3. Die Datei (323 MByte) lässt sich ohne Registrierung bei Filefront herunterladen. Damit besteht für Schleicher die Hoffnung, dass nach der Schließung von Ion Storm zumindest von emsigen Fans neue Abenteuer um den Meisterdieb gebastelt werden.

Fable auch für PC

Lionheads Rollenspiel-Hit Fable schafft mit zusätzlichen Quests und verbesserter Grafik den Sprung von der Xbox auf den PC. Voraussichtlicher Termin: Herbst 2005.

Troika Games bankrott

Die Vampire 2 Bloodlines-Macher haben trotz solider Verkaufszahlen ihr Studio schließen müssen.

Die Sims 2 – Nachtleben-Addon

Kaum sind die wilden Campusjahre angebrochen, tauchen am Horizont neue Gerüchte über ein weiteres Addon auf. Diesmal geht's um den Feierabend der Sims: Nachtclubs und romantische Dinnerpartys sollen das nächste Zusatzpack ausmachen. Die Designer haben noch viele weitere Ideen in der Schublade; solange die Verkaufszahlen stimmen, müssen Sims-Fans also nicht auf dem Trockenen sitzen.

Querelen bei Jowood

Miese Geschäftszahlen (letztes Jahr machte der Publisher einen Verlust von 21 Millionen Euro) und ein handfester Streit zwischen Aufsichtsrat und Vorstand. Dem entgegenwirken soll ein 7-Punkte-Plan zur Sanierung des finanziell angeschlagenen Unternehmens.

Revenge of the Sith nur auf Konsolen

LucasArts hat angekündigt, dass das Spiel zum dritten Prequel der Star Wars-Trilogie nur auf Xbox und Playstation 2 erscheinen wird. PC-Besitzer schauen in die Röhre.

Total abgefahren!

www.diemanjung-zapfe.de

→ Online bestellen!
www.playcom.de

45.99 €

Project: Snowblind PC-DVD
▶ 8725

41.99 €

Playboy – The Mansion PC
7811

47.99 €

Act of War: Direct Action PC-DVD
▶ 8809

Mouse Razer Diamondback Magma PC
26223

44.99 €

Headset Medusa 5.1 Surround
26123

69.99 €

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

PC-Spiele

*	9360	Cossacks 2: Napoleonic Wars	04.04.2005	PC	48,99 €
▶	7763	Siedler 5 AddOn Nebelreich		PC	22,99 €
▶	8712	Sims 2 AddOn Wilde Campus-Jahre		PC	28,99 €
▶	9154	Sacred Underworld AddOn		PC	26,99 €
	7941	Star Wars Republic Commando		PC-DVD	42,99 €
*	8834	Stronghold 2	22.04.2005	PC	46,99 €
▶	8086	Driver 3 - Driv3r		PC-DVD	36,99 €
	8290	Unreal Tournament 2004		PC-DVD	13,99 €

PC-Zubehör

26184		Gamesurround Muse LT World	PC	12,99 €
26200		Joypad TM Firestorm Digital 3	PC	8,99 €
26002		Lenkrad TM Enzo Ferrari FFB Wheel	PC	69,99 €
26017		Logitech MX510 Optical Mouse	PC	39,99 €

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

playcom
absolut spielstrebig

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

EVERQUEST 2 GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL

Everquest 2 ist für ernsthafte Online-Rollenspieler die derzeit einzige Alternative zu World of WarCraft. Obwohl nicht ganz so massentauglich, hat es neben der derzeit besten Grafik im Genre das gelungenere Handwerks- und Charakterentwicklungssystem. Wir verlosen in Zusammenarbeit mit der Webseite OnlineWelten.com attraktive Preise rund um das Online-Rollenspiel.

Zu gewinnen gibt es:

3 x eine Geforce 6800 GT Grafikkarte + Everquest 2 Collectors Edition + Zboard inkl. Everquest 2 Auflage + Everquest 2 T-Shirt
3 x eine Everquest 2 Collectors Edition + Zboard inkl. Everquest 2 Auflage + Everquest 2 T-Shirt
3 x ein Zboard inkl. Everquest 2 Auflage + Everquest 2 T-Shirt

Alles, was Sie dafür tun müssen, ist bei www.onlinewelten.com/eq2 vorbeizusurfen und die folgenden Fragen zu beantworten:

1. **Wie heißt der Gott der Diebe?**
2. **Nennen Sie die 4 Basisklassen (Archetypes) in Everquest 2!**
3. **Wie heißt die Herrscherin über Qeynos?**

Hinweise zur richtigen Antwort finden Sie auf der Gewinnspielseite.
Wichtig: Um am Gewinnspiel teilzunehmen, müssen Sie sich im Everquest-2-Forum registrieren. Die Gewinner werden aus allen richtigen Einsendungen per Zufallsprinzip ermittelt und am Ende des Gewinnspiels (28. April) von OnlineWelten.com per E-Mail benachrichtigt. Teilnehmen kann jeder außer den Mitarbeitern der CyPress GmbH und Online Welten.com. Wir wünschen Ihnen viel Glück!

WARREN SPECTOR
ZURÜCK MIT NEUEM STUDIO

Nachdem Warren Spector letzten November das von ihm mitbegründete und inzwischen aufgelöste Studio Ion Storm verlassen hatte, war es ruhig geworden um den Stardesigner (**Deus Ex, Thief**). Jetzt gibt es endlich viel versprechende Neuigkeiten: Spector hat gemeinsam mit ehemaligen Kollegen von Looking Glas und Ion Storm die Junction Studios gegründet und arbeitet an einem ersten Projekt, das in einem Fantasy-Universum spielen soll.

ALARMSTUFE ROT 3
CHEFDESIGNER NIMMT AUSZEIT

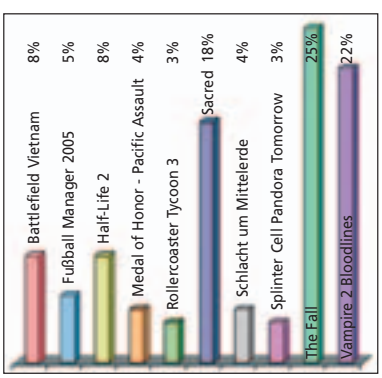
Schlacht um Mittelerde-Designer Mark Skaggs hat Electronic Arts auf unbestimmte Zeit verlassen. Zuletzt arbeitete er an einem Nachfolger zum Strategiehit **Alarmstufe Rot 2**. Die Entwicklung des Spiels sei aber nicht in Gefahr, Skaggs soll der Firma nur vorübergehend den Rücken gekehrt haben. Auf Nachfrage gab Electronic Arts an, dass jedem Mitarbeiter nach mehreren Jahren Betriebszugehörigkeit eine mehrmonatige Auszeit gewährt wird, die in Skaggs Fall lediglich etwas länger als üblich dauern soll.
Entwickler: Electronic Arts
Termin: unbekannt

HAMMERPREISE
BUDGET-TITEL VON KOCH MEDIA

Der deutsche Publisher Koch Media führt ab Mai 2005 eine neue Reihe von Budget-Spielen ein. Unter dem Label »Hammerpreis« bekommt der Spieler ausgesuchte Titel aus dem Portfolio des Herstellers für schlappe 9,99 Euro quasi nachgeworfen. Den Auftakt machen **Singles – Flirt up your Life**, **Hotel Gigant** und **Gothic 2**. Neben Deep Silver und Jowood wollen sich auch Ubisoft und Electronic Arts an der Portmonee schonenden Aktion beteiligen. Eventuell werden auch andere Hersteller Koch Medias Aktion unterstützen.
Hersteller: Koch Media | Termin: Mai 2005

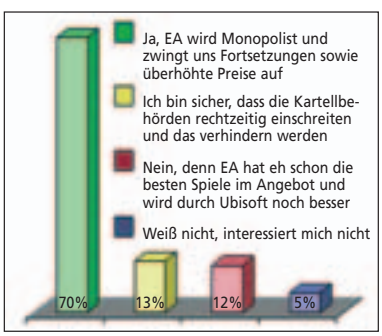
UMFRAGEN

? Welches Spiel war nach Ihrer persönlichen Erfahrung in letzter Zeit das verbuggteste?



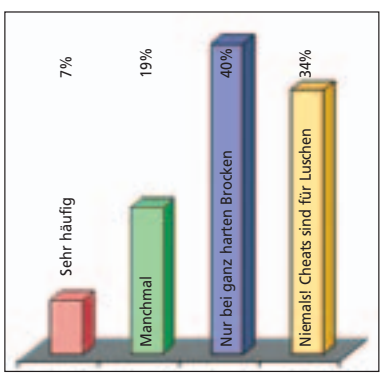
Ergebnis: The Fall ist trauriger Spitzenreiter. Erst nach mehreren Patches war das Rollenspiel einigermaßen spielbar.

? Electronic Arts will zu den bereits erworbenen 20% an Ubisoft weitere Anteile des Konkurrenten kaufen. Befürchtungen Sie Nachteile aus dieser Entwicklung?



Ergebnis: Unsere Leser befürchten negative Auswirkungen einer Fusion der beiden Unternehmen.

? Benutzen Sie Cheats?



Ergebnis: Viele Leser sind sich einig: Cheats ja, aber nur bei den richtig schweren Spielen. Ein großer Teil verzichtet sogar ganz auf »unlautere« Hilfsmittel.

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

ANNO 3
HOMEPAGE-LEBENSZEICHEN

Bei den Jungs von Sunflowers ist eine erste Produkt-Homepage zum **Anno 1503**-Nachfolger **Anno 3** online gestellt worden. Neben ein paar Screenshots bietet die Seite aber nur wenig Neues; wegen des Slogans »Anno bleibt Anno« kann man aber davon ausgehen, dass der dritte Teil der Aufbau-Reihe dem Insel-Eroberungs-Konzept treu bleiben wird. Genau wissen wir's aber erst in Ende 2006. Die Seite finden Sie unter www.sunflowers.de/german/games/anno3.php
Entwickler: Sunflowers | Termin: Ende 2006

Ende 2006 geht's wieder auf die **Insel**.

EVE ONLINE EXODUS
ADDON-VERBESSERUNGEN

Eve Online ist riesig. 10.000 Spieler können gleichzeitig auf einem virtuellen Server handeln, kämpfen und NPC-Aufträge erfüllen. **Exodus** erweitert das Hauptprogramm um neue Schiffe, frische Aufträge und die Möglichkeit, eigene Sternenbasen zu bauen. Das Allianzen-Management erlaubt nun den Zusammenschluss Tausender Spieler zu einzelnen Gruppen, um Territorien zu verteidigen und Überfälle zu starten. Das Addon ist kostenlos per Download verfügbar, nur das Hauptprogramm wird benötigt. Ein 1-Monats-Abo kostet 14,95 Euro.
Entwickler: CCP | Termin: erhältlich

Icon-Wüste: Eve braucht viel Zeit.

PRIVATEER
SPIELEKLASSIKER ALS GRATIS-REMAKE

Die nach einigen Flops mittlerweile in der Versenkung verschwundene Spieler-Legende Chris Roberts (**Wing Commander, Strike Commander**) produzierte in den frühen 90ern einen Hit nach dem anderen. **Privateer** ist eine an den Klassiker **Elite** angelehnte Weltraum-Handelssimulation mit deftigem Action-Einschlag und spannender Story. Jetzt haben Fans ein Remake gezimmert, welches das Spiel originalgetreu auf den Rechner bringt. Die 180 MByte große Neuauflage können Sie unter http://priv.solsector.net/downloads.htm zum Nulltarif bekommen.
Hersteller: CIC Mod Team | Termin: erhältlich

WARHAMMER
LIZENZ JETZT BEI NAMCO

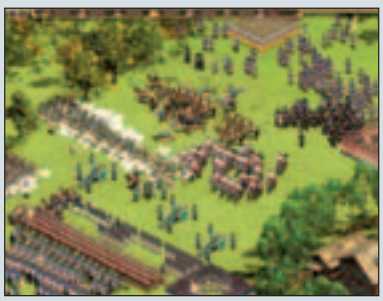
Das japanische Unternehmen Namco hat sich die Rechte für weitere Spiele auf Basis des Brettspiels **Warhammer** unter den Nagel gerissen. In den nächsten Wochen und Monaten will der Hersteller weitere Details zu kommenden Spielen freigeben.
Entwickler: Namco | Termin: unbekannt

TERMIN-KALENDER

COSSACKS 2

Die Fortsetzung des Bestsellers Cossacks lässt nicht mehr lange auf sich warten und bringt den Spielern dann Napoleon ins Haus.

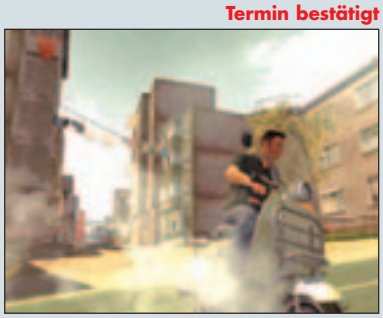
verschoben



DRIVER 3

Eine Vorabversion konnte Atari uns merkwürdigerweise nicht schicken. Ob sich der Kauf lohnt? Warten Sie auf unseren Test!

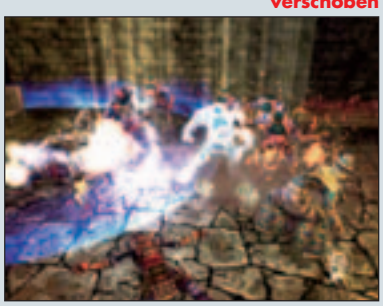
Termin bestätigt



DUNGEON SIEGE 2

Die Entwickler von Gas Powered Games gönnen sich eine weitere Verschiebung – solange die sich positiv aufs Spiel auswirkt, warten wir gerne.

verschoben



SPIEL GENRE	ENTWICKLER/ INTERNET-SEITE	TERMIN/ EINSCHÄTZUNG
A VAMPIRE STORY Adventure	Autumn Moon www.amegames.com	2006 noch nicht möglich
AGE OF EMPIRES 3 Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios www.ensemble-studios.com	4. Quartal 2005 noch nicht möglich
ANNO 3 Aufbauspiel	Sunflowers www.sunflowers.de	3. Quartal 2005 noch nicht möglich
BATTLEFIELD 2 Taktik-Shooter	Digital Illusions www.dice.se	Juni 2005 sehr gut
BATTLESTATION MIDWAY Actionspiel	Mithis www.mithis.hu	2. Quartal 2005 noch nicht möglich
BLACK & WHITE 2 Echtzeit-Strategie	Lionhead www2.bwgame.com	2. Quartal 2005 noch nicht möglich
BLITZKRIEG 2 Echtzeit-Taktik	Nival www.blitzkrieg.de	3. Quartal 2005 sehr gut
BOILING POINT Ego-Shooter	Deep Shadows www.deep-shadows.com	2. Quartal 2005 noch nicht möglich
COMMANDOS STRIKE FORCE Taktik-Shooter	Pyro Studios www.pyrostudios.com	2. Quartal 2005 noch nicht möglich
COSSACKS 2 Echtzeit-Strategie	GSC Gameworld www.cossacks2.de	4. April 2005 noch nicht mögl.
DER PATE Actionspiel	Electronic Arts –	Herbst 2005 noch nicht möglich
DESPERADOS 2 Echtzeit-Taktik	Spellbound www.spellbound.de	4. Quartal 2005 noch nicht möglich
DOMINATION Runden-Strategie	Wargaming.net www.domination-game.com	April 2005 gut
DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL Ego-Shooter-Addon	id Software www.doom3.com	4. April 2005 noch nicht mögl.
DRAGON AGE Rollenspiel	Bioware www.bioware.com/games/dragon_age	2005 noch nicht möglich
DRAGONSHARD Echtzeit-Strategie	Liquid Entertainment www.atari.com/dragonshard	3. Quartal 2005 noch nicht möglich
DRIVER 3 Actionspiel	Reflections www.driv3r.com	18. März 2005 noch nicht möglich
DUKE NUKEM FOREVER Ego-Shooter	3D Realms www.3drealms.com/duke4	when it's done noch nicht möglich
DUNGEON LORDS Action-Rollenspiel	Heuristic Park www.dungeonlordsgame.com	April 2005 sehr gut
DUNGEON SIEGE 2 Action-Rollenspiel	Gas Powered Games www.gaspowered.com/ds2	2. Quartal 2005 sehr gut
ELDER SCROLLS 4 OBLIVION Rollenspiel	Bethesda Softworks www.elderscrolls.com	4. Quartal 2005 sehr gut
EMPIRE EARTH 2 Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software www.empireearth.com	April 2005 gut
FABLE Rollenspiel	Entwickler: Lionhead http://fable.lionhead.com/	Herbst 2005 noch nicht möglich
FEAR Ego-Shooter	Monolith www.lith.com	3. Quartal 2005 noch nicht möglich
FREEDOM FORCE 2 Echtzeit-Taktik	Irrational Games www.freedomforcegame.com	April 2005 gut

WORAUF DIE REDAKTEURE AM MEISTEN WARTEN

Martin Deppe

Age of Empires 3 könnte genau mein Ding werden. Seit Colonization warte ich nämlich auf ein Spiel, das die Geschichte Amerikas so packend auf die Wildfestplatte bringt wie damals Sid Meier.

Florian Stangl

Wenn der Solomodus von **Fear** sich so locker-flockig spielt wie die Multiplayer-Beta, dann wird's ein echter Hammer. Action-Fans sollten sich den Ego-Shooter auf jeden Fall vormerken.

Michael Galuschka

Nach meiner anfänglicher Skepsis ob des wenig originellen Szenarios freue ich mich nun doch ziemlich auf **Juiced**: Endlich wieder ein richtiger Action-Raser mit einer Fahrphysik, die auch Lenkrad-tauglich ist!

Georg Valtin

Dank grandioser Horrorstimmung und guter Schockeffekte ist **Fear** momentan mein größter Favorit. Ich hoffe nur, dass die fesselnde Atmosphäre in der entschärften deutschen Version erhalten bleibt.

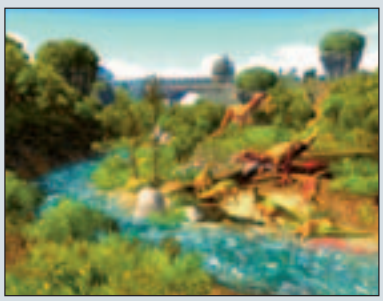
Auf diesen Seiten erfahren Sie **die aktuellen Erscheinungstermine der wichtigsten PC-Spiele**. Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, und alle Angaben basieren auf den Herstellerangaben zum Redaktionsschluss. Die Regeln für unser Preview-Einschätzungssystem finden Sie unten rechts auf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

SPIEL GENRE	ENTWICKLER/ INTERNET-SEITE	TERMIN/ EINSCHÄTZUNG
GOTHIC 3 Rollenspiel	Piranha Bytes –	4. Quartal 2005 noch nicht möglich
GTA SAN ANDREAS Actionspiel	Rockstar Games www.rockstargames.com/sanandreas	10. Juni 2005 noch nicht möglich
GUILD WARS Online-Rollenspiel	NCSoft www.guildwars.com	28. April 2005 sehr gut
IMPERIAL GLORY Strategiespiel	Pyro Studios www.imperialglory.com	2. Quartal 2005 sehr gut
JOINT TASK FORCE Echtzeit-Strategie	Mithis www.mithis.hu	1. Halbjahr 2006 noch nicht mögl.
JUICED Rennspiel	Juice Games www.juicegames.com	Mai 2005 gut
OPERATION FLASHPOINT 2 Taktik-Shooter	Bohemia Interactive www.flahpoint2.com	2006 noch nicht möglich
PANZERS 2 Echtzeit-Taktik	Stormregion www.stormregion.com	2. Quartal 2005 hervorragend
PARAWORLD Echtzeit-Strategiespiel	SEK www.para-world.com	4. Quartal 2005 noch nicht möglich
PARIAH Ego-Shooter	Digital Extremes www.pariahgame.com	6. Mai 2005 noch nicht mögl.
QUAKE 4 Ego-Shooter	Raven Software www.ravensoft.com	3. Quartal 2005 noch nicht möglich
R-FACTOR Rennsimulation	Image Space Inc. www.rfactor.net	Mitte 2005 Hervorragend
SERIOUS SAM 2 Ego-Shooter	Croteam www.serioussam.com	4. Quartal 2005 noch nicht möglich
STALKER Ego-Shooter	GSC Gameworld www.stalker-game.com	3. Quartal 2005 noch nicht möglich
STAR WARS: EMPIRE AT WAR Echtzeit-Strategie	Petroglyph Games www.petroglyphgames.com	4. Quartal 2005 noch nicht möglich
STARSHIP TROOPERS Ego-Shooter	Strangelite strangelite.co.uk	23. September 2005 noch nicht möglich
STRONGHOLD 2 Aufbau-Strategie	Firefly www.fireflyworlds.com	22. April 2005 sehr gut
SUDDEN STRIKE 3 Echtzeit-Strategie	Fireglow www.fireglowgames.com	noch nicht bekannt noch nicht möglich
TEAM FORTRESS 2 Taktik-Shooter	Valve www.valvesoftware.com	4. Quartal 2004 noch nicht möglich
THE MOVIES Aufbauspiel	Lionhead www.themoviesgame.com	2. Quartal 2004 noch nicht möglich
TIMESHIFT Ego-Shooter	Saber Interactive www.atari.com	4. Quartal 2005 noch nicht möglich
TRACKMANIA SUNRISE Rennspiel	Nadeo www.trackmania.com	29. April 2005 gut
VIVISECTOR Ego-Shooter	Action Forms www.vivisector-game.com	2. Quartal 2004 gut
WAR LEADERS – WORLD WAR 2 Strategiespiel	Enigma Studios www.enigmasp.com	3. Quartal 2006 sehr gut
WORLD RACING 2 Rennspiel	Synetic www.worldracing2.com	3. Quartal 2005 sehr gut

PARAWORLD

Die Entwickler lassen sich auf keinen festen Termin festnageln. Schon Anfang des Jahres sollten Dinos in Echtzeit durch das Bild laufen.

verschoben



STARSHIP TROOPERS

Das Releasedatum des Ego-Shooters hat sich um ein halbes Jahr verschoben. Mal sehen, wann genau wir Bugs jagen dürfen.

verschoben

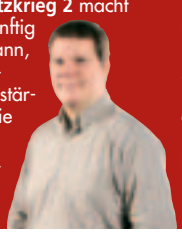
TRACKMANIA SUNRISE

Der zweite Teil der Rennspiel-Reihe steht bereits in den Startlöchern. Vor allem die neuen Wagen mit 500 km/h Spitze klingen spannend.

Termin bestätigt

Rüdiger Steidle

Die Beta von **Blitzkrieg 2** macht Lust. Dass ich künftig selber wählen kann, wann ich wo zuschlage und mit stärkeren Truppen die Entscheidungsschlacht angehe, klingt viel versprechend.



Patrick Hartmann

Pariah wird offensichtlich nicht nur ein erstklassiger Ego-Shooter, sondern auch für Hobby-Entwickler ein Leckerbissen. Dem simpel zu bedienenden Karteneditor sei Dank!

David Bergmann

Ich warte auf die PC-Version von **Driver**. Da mich das eigentlich sehr gute Spiel auf der Xbox mit grauenhafter Steuerung in den Wahnsinn getrieben hat, hoffe ich auf Maus und Tastatur.

PREVIEW-REGELN

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

Angespielt	Neuzugang
Angesehen/ Präsentation	Erscheint in den nächsten zwei Monaten

PARIAH

Futuristische Doktorspiele: In einer fernen Zukunft geraten Sie als Arzt in ein Netz von Intrigen – und tauschen schließlich Skalpell und Tupfer gegen **Raketenwerfer und Maschinengewehr**.

SPASS **OHNE AUFRÜSTEN**

Pariah basiert auf einer überarbeiteten Version der **Unreal**-Engine. Erklärtes Ziel der Entwickler von Digital Extremes ist, die Hardware-Anforderungen für die Ego-Shooter so gering wie möglich zu halten. Zwar bekommen Spieler mit Highend-Ausrüstung sämtliche neuen Grafikeffekte wie Shader-3.0-Unterstützung oder Normal Mapping geboten, doch auch ohne Aufrüsten könnte Ihr PC fit für **Pariah** sein.

Mit sehr hoch aufgelösten Texturen auf möglichst wenigen Polygonen schafft das Programm zum Beispiel detaillierte Spielfiguren. In unserer Version konnten wir uns davon überzeugen, dass die Ladezeiten im Spiel beinahe unmerklich kurz sind. Und dass, obwohl Sie 80 Prozent der Spielzeit in weitläufigen Außenarealen verbringen sollen. Trotz vieler Landschaftsdetails wie herumliegende Baumstämme, Büsche mit einzelnen Blättern und mehrstufige Wasserfällen lief das Spiel flüssig.

Laut der Entwickler soll **Pariah** schon mit 1,0 GHz mit 256 MByte Arbeitsspeicher und einer Geforce-2-Karte spielbar sein. Dann müssen Sie aber auf die neusten DirectX-Effekte verzichten. Mit 512 MB RAM, einer DirectX 9 tauglichen Grafikkarte und etwa 1,8 GHz sollten Sie aber sämtliche Facetten der Optik genießen können.

Die **Wachen** rücken vor und geben sich gegenseitig Deckung.

Nach dem ersten Upgrade ortet das Sniper-Gewehr **Wärmespuren**.

Zum **Plasmagewehr** gehört ein Helm, der uns vor anderen Plasmakugeln schützt.

Auf einigen **Mehrspieler-Karten** sind wir im Jeep oder Bike unterwegs.

Das allgemeine Bild von Ärzten haben zahlreiche Krankenhaus-Soaps deutlich geprägt: Die Herren sind attraktiv, charmant und fahren schicke Autos. Natürlich verabreden sich die smarten Mediziner regelmäßig mit wechselnden Damen, die direkt vom Laufsteg zu kommen scheinen. Nach getaner Arbeit fährt Professor Brinkmann nach Hause und streichelt in der Auffahrt seines Schwarzwaldhauses die Familienköter, bevor er sein treues Weib herzt.

Doch nun stellen wir uns mal Doc Brinkmann vor, nachdem er eine Flasche Wodka und drei durchgemachte Nächte hinter sich hat. Außerdem ist er gerade strafversetzt worden – und zwar in das erbärmlichste Krankenhaus des Universums. Letztere Beschreibung passt sehr gut auf den Helden des Ego-Shooters **Pariah**. Im Jahr 2520 ist Doktor Jack Mason frisch zur schlimmsten Krankenstation der Galaxis versetzt worden, direkt auf dem Gefängnisplaneten Erde.

Unreal Pariah

Die Story von **Pariah** setzt ein, als Doktor Mason eine infizierte Gefangene per Shuttle abtransportieren will. Plötzlich schießt ein unbekanntes Flugobjekt das Raumschiff ab, und die Crew muss mitten auf der unwirtlichen Erde eine Bruchlandung hinlegen. Einzige Überlebende sind der Pilot, der Onkel Doktor und die geheimnisvolle Gefangene, die dummerweise einen unbekannten Virus in sich trägt. Im weiteren Verlauf der Story müssen Sie als Doktor Mason versuchen, von der Erde zu entkommen, mehr über den Virus herauszufinden und den Schuldigen für den Absturz ausfindig zu machen.

Mehr Details wollten uns die Entwickler bei ihrem Besuch in der Redaktion noch nicht verraten. Trotzdem durften wir uns einige Missionen des Einzelspieler-Modus anschauen und auch einen ausführlichen Blick auf den Multiplayer-Part werfen. Letzterer interessierte uns natürlich besonders, da die Designer von **Pariah** (Digital Extremes) bereits an der **Unreal Tournament**-Serie mitentwickelt haben.

Der Arzt, dem die Frauen vertrauen

Im Solo-Modus sind wir größtenteils in Begleitung der virusverseuchten Karina unterwegs. Die schließt sich uns an, um aus dem Schlamassel zu entkommen. In weitläufigen Außenarealen bekommen wir es vor allem mit menschlichen Gegnern zu tun. So lauert uns bereits an der Absturzstelle ein Rudel der so genannten Scavanger auf. Diese Halsabschneider sind eine der Fraktionen im Spiel. Eine weitere sind die Wachen des Gefängnisplaneten, die plötzlich auch nicht mehr gut auf uns zu sprechen sind.

Besonders auffällig ist die erstklassige KI. Schon nach den ersten Ge-

Durch die **Physik-Engine** ist Deckung nicht gleich Deckung.

Flammwerfer-Soldaten haben einen explosiven Tank auf dem Rücken.

Die Grafik basiert auf der aktuellen **Unreal-Technik**.

Wir haben das **Upgrade** für Granaten mit Fernzünder.

EDITOR OHNE 80-SEITIGE GEBRAUCHSANLEITUNG

Mit dem Editor wollen die Designer ein zugängliches Programm für alle Spieler liefern. Ohne Aufwand erstellen wir mit ein paar Klicks eigene Mehrspieler-Karten – komplett mit Spawn-Punkten, Vehikeln und benutzbaren Geschützen. Anschließend speichern wir unser Werk und schicken es an Freunde.

Im Editor enthalten ist eine ganze Palette so genannter **Prefabs**. Diese Objekte wie Bunker oder Geschütze wählen wir aus einem Menü und platzieren sie mit nur einem Klick auf der Karte.

Fahrzeuge suchen wir auch in einem Menü aus. Zusätzlich beeinflussen wir Wettereffekte, Lichtverhältnisse und Nebeldichte nach unseren Wünschen. Alles innerhalb von etwa **15 Minuten**.

Zum Schluss passen wir per Pinsel-Tool die Höhenstufen an. Texturübergänge berechnet das Programm selbst. Wir brauchen also nur noch einen Namen – **Dateigröße** der Karten: etwa 64 KByte.

fechten zeigt sich, dass jede Fraktion eine eigene Taktik hat. Die Scavanger greifen zum Beispiel bevorzugt in Rudeln an, dann aber ohne wirklichen Plan. Die geschulten Soldaten der Gefängniswache rücken hingegen in Formationen vor und stimmen gemeinsame Angriffe gegen den Helden besser ab. Das liegt auch an der Ausrüstung. Denn während die Wachen einen ganzen Berg von Hightech-Knarren und eine dicke Panzerung mit sich herumschleppen, müssen die Scavanger mit dem auskommen, was die Müllkippen der Erde hergeben.

Volle Deckung!

Die Kämpfe in den Außenarealen erinnern ein wenig an **Far Cry**: Die Feinde werfen sich bei Beschuss hinter einen nahen Felsen oder drücken sich an einen Baumstamm und warten ab, bis Jack nachlädt. Sobald wir in einen Abschnitt eindringen und eine Wache uns sieht, versucht der Posten keine Heldentaten, sondern stürzt direkt zum nächsten Alarmknopf, um Hilfe zu rufen. Sobald ein Gegner merkt, dass er keine Chance mehr hat, tritt er die Flucht an. Ähnlich wie in **Far Cry** ist die KI nicht geskriptet, sondern passt sich der Situation an.

Klar zum Entern!

Um die Atmosphäre zu verdichten, sind in die Solo-Missionen zusätzlich einige Skript-Ereignisse eingebaut. Eine davon versetzt uns an Bord eines Shuttles, in dem wir Jagd auf ein feindliches Raumschiff machen. Als Höhepunkt der Verfolgung sollen wir den gegnerischen Transporter entern. Unser eigenes Vehikel braust mit extremer Geschwindigkeit auf gleiche Höhe, die Luken der beiden Schiffe öffnen sich und es kommt zum Gefecht. Wir hüpfen schließlich in das andere Shuttle, besiegen die Crew und kehren auf unser eigenes Schiff zurück. Die Entwickler erklären uns, dass es sich bei dieser Mission um eine Art Hommage an **Unreal Tournament 2004** handelt. Denn dort gibt es ebenfalls eine Verfolgungsjagd – allerdings auf einem fahrenden Zug.
In einer weiteren halsbrecherischen Mission sind wir mit Karina im Jeep unterwegs. Während die Dame das Lenkrad übernimmt, sollen wir vom Bordgeschütz aus für freie Fahrt sorgen. Das ist gar nicht so einfach, denn die Gegner ballern aus allen Rohren und verstecken sich am Straßenrand in Büschen. Außerdem ist die Fahrbahn in einem schlechteren Zustand als mancher Feldweg, was das Zielen zu einer echten Geschicklichkeitsprüfung macht. Sobald der Jeep in einem Stück das Ziel der geskripteten Strecke erreicht hat, ist die Mission gewonnen. Uff!

Wettrüsten

Um mit den Gegnerhorden im Spiel fertig zu werden, bedient sich Doktor Mason nicht etwa eines Skalpells oder explosiven Tupfern, sondern einem Arsenal von Hightech-Waffen. Unter den sieben Schießprügeln sind Granatwerfer, Scharfschützengewehr, MG und Raketenwerfer. Das hört sich zunächst nach absoluter Shooter-Standardkost an. Doch der Clou: Alle Waffen können wir mehrfach durch Upgrades verbessern. Die nötigen Verbesserungen erhalten Sie entweder bei ausgeschalteten Gegnern oder in versteckten Bereichen innerhalb der Levels. Es lohnt sich also, alle Ecken zu erkunden.

Den Beweis haben wir in mehreren Fällen selbst erlebt. Zum Beispiel in relativ dicht bewaldetem Gebiet, wo wir in einen Hinterhalt der Scavanger geraten. Da die Rüpel noch relativ weit entfernt sind, greifen wir zum Präzisionsgewehr. Im normalen Modus zoomen wir lediglich an die Gegner heran und müssen im Buschwerk mühsam nach den Angreifern suchen. Sobald wir aber um eine Stufe aufgerüstet haben, bekommt unser Fernrohr eine Thermalansicht, die Hitze anzeigt. Dadurch erscheint die Umgebung in Blautönen, während Wärmequellen wie Scavanger orange leuchten. Damit ist das Zielen erheblich erleichtert.

Spaß mit Havok

Eine Physik-Engine gehört mittlerweile in Ego-Shootern zum Standard. **Pariah** benutzt die Havok-Technik,

Durch die **exzellente KI** agieren die Scavanger bei ihrem Hinterhalt glaubwürdig und verschanzen sich hinter den Felsen.

die zum Beispiel auch in **Half-Life 2** werkelt. Die Entwickler haben beim Leveldesign darauf geachtet, dass die Physik sich auch an jeder Ecke bemerkbar macht. So haben wir zum Beispiel einen baufälligen Wachturm mit ein paar gezielten Schüssen einstürzen lassen. An der nächsten Ecke verschanzen sich mehrere Wachen hinter Betonsäulen. Nach längerem Beschuss mit unserem Maschinengewehr bröckeln die Pfeiler auseinander und sehen schließlich aus wie ein abgekauter Maiskolben.

Die Physik spielt aber auch bei den Waffen eine wichtige Rolle. Mit dem mächtigsten Upgrade kann zum Beispiel der Granatwerfer ein Geschoss abfeuern, das alle kleineren Teile in der Umgebung anzieht. Auf Knopfdruck explodiert die Kugel und deckt wie eine Splitterbombe alles in der Nähe mit dem angezogenen Gerümpel ein.

Mehrärzte-Modus

Für den Multiplayer-Part von **Pariah** bauen die Entwickler auf bewährtes aus der **Unreal Tournament**-Reihe. Neben den Modi (Team-)Deathmatch und Capture the Flag gibt's eine Variante, die an den bekannten Onslaught-Modus erinnert: Zwei Parteien starten mit je einer Hauptbasis, um Punkte auf der Karte zu erobern. Dadurch verschiebt sich die Front in Richtung des Gegners. Wer die Linie zuerst bis zum Feindcamp bringt, ist der Sieger.

Zusätzlich gibt es den so genannten Siege-Modus (*siege*: engl. für Belagerung). Mehrere Spieler verteidigen dabei gemeinsam eine strategisch wichtige Position gegen immer stärker werdende Feindwellen. Vor allem für letzteren Modus benötigen wir natürlich Bots. Wie schon in der **UT**-Serie sind besonders geschickte KI-Gegner auf den Mehrspieler-Schlachtfeldern unterwegs. So sollen sich die Spieler gebührend auf Internet-Gefechte vorbereiten können.

Editieren ohne Lehrgang

Ein echter Glanzpunkt des Spiels ist der mitgelieferte Editor. Anders als herkömmliche Entwickler-Tools wie etwa der UnrealEd sollen selbst Einsteiger mit dem Bastelset zurechtkommen. Wir konnten uns bereits davon überzeugen: Statt einer Ansicht von drei Achsen, Drahtgittern und Platzhaltergrafiken sehen Sie die gewünschte Karte aus der Vogelperspektive. Per Mauszeiger verteilen wir mitgelieferte Objekte wie Bunker, Geschütze oder Brücken auf unserem Spielfeld. Anschließend berichtigen wir die Höhenverhältnisse mit einem einfachen Pinsel-Werkzeug. Zusätzlich verstellen wir in einem Menü mit nur wenigen Klicks die Lichtverhältnisse, platzieren Nebel oder sorgen für heftigen Regen über dem Schlachtfeld.

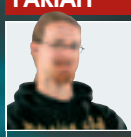
Bevor das eigene Werk von anderen gespielt wird, können wir es selbst ausprobieren. Wieder reicht ein Klick, und schon stehen wir auf der eben noch bearbeiteten Karte. Dort prüfen wir, ob alles richtig sitzt und funktioniert. In anderen Editoren muss man meist umständlich erst die Karte »compilieren«, bevor man sie in der Praxis erproben kann. Mit dem **Pariah**-Tool sparen ambitionierte Bastler also viel Zeit – das sollte der Qualität der Maps zugute kommen.

Danach können wir die Karte abspeichern und mit anderen im LAN oder Internet spielen.

Patrick Hartmann

PARIAH

Video



Patrick Hartmanns Einschätzung:

sehr gut

»Mir gefällt Pariah vor allem wegen des tollen Upgrade-Systems für die Waffen. Wenn ich mit Sniper-Rifle plus Wärmeoptik auf der Lauer liege, haben die Gegner keine Chance. Obendrein dürfte der zugängliche Editor endlich allen eine Gelegenheit zum Basteln geben, die so etwas bisher immer zu komplex fanden. Ich freue mich jedenfalls schon darauf, im Mai als Onkel Doc loszuziehen.«

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Digital Extremes
Version	Alpha
Termin	6. Mai 2005

Straßenkampf: Auch in den engen Gassen dieser fiktiven arabischen Kleinstadt sollte die Infanterie Frontalangriffe auf Feind-Panzer vermeiden.

BATTLEFIELD 2

Der Name? Einfallslos. Das Spielprinzip? Altbekannt. Interessiert uns alles nicht, denn die jüngste Vorabversion von Battlefield 2 lässt auf einen **brandheißen Multiplayer-Shooter** hoffen. Wir haben für Sie Probe gespielt.

Brandheiß war in diesem Fall wörtlicher zu verstehen, als es dem Dice-Team im tief verschneiten Stockholm lieb gewesen sein kann: Bis tief in die Nacht hinein plagten sich die skandinavischen Entwickler an ihren Rechnern ab, um die von uns am nächsten Tag auf der **Battlefield**-Con in Dortmund gespielte Vorabversion von einigen hartnäckigen Programmfehlern zu befreien.

Resultat der unfreiwilligen Nachtschicht: Ein voll spielbarer Level, auf dem sich die anwesenden Pressevertreter und die **Battlefield**-Community mit Kalaschnikow und M-16 gegenseitig das virtuelle Lebenslicht auspusteten. Gespielt wird **Battlefield 2** – wie schon die beiden Vorgänger – nach dem »Capture&Hold«-Prinzip: Jedes Team muss sämtliche Flaggen einer Karte erobern und gegen Übernahmeversuche der Gegner verteidigen. Soweit, so bekannt.

CounterStrike meets Black Hawk Down

Beim Thema Waffen bleiben die Entwickler trotz pseudo-futuristischem Szenario mehr oder weniger auf dem Teppich und bedienen sich in den Arsenalen der aktuellen und ehemaligen Supermächte. So bringen etwa die Amis M-16, M-249 SAW oder MP5 ins Feld, während sich das arabische Team der Middle East Coalition auf AK-47, Dragunov und ähnliche »Klassiker« aus sowjetischen Waffenschmieden verlässt. Realismusfanatiker dürfen sich übrigens auf einen neue Zielmodus wie in **Operation Flashpoint** für Infanteriewaffen freuen: Ein Klick auf die rechte Maustaste bringt die Waffe in Anschlag und lässt den Spieler sein Ziel – wie es sich gehört – über Kimme und Korn anvisieren. Lohn der Mühe: Schaltet man zusätzlich das Gewehr auf Einzelfeuer, erhöht sich die Treffergenauigkeit aufs Maximum.

Waffen und Ausrüstung gibt es in **Battlefield 2** übrigens wieder ausschließlich in vorgefertigten Charakterklassen-Paketen. Neben den aus **BF1942** bekannten Spezialisten wie Scharfschütze oder Sanitäter stehen diesmal mit Spec Ops und Support Gunner zwei brandneue Kriegerkasten zur Wahl. Damit sich niemand benachteiligt fühlt, unterscheiden sich die Klassen nicht nur in ihrer Bewaffnung, sondern auch in Panzerung und (Sprint-)Geschwindigkeit. So schleppt etwa der Support Gunner ein Furcht erregendes M-249 SAW MG durch die Gegend und trägt eine fette Kevlar-Weste. Allerdings geht ihm bei gedrückter Sprint-Taste (auch neu) schneller die Puste aus als einem PowerPlay-Redakteur nach der zweiten Schachtel Zigaretten.

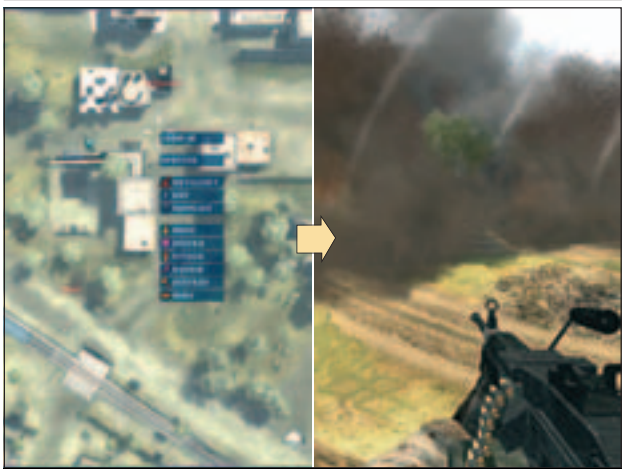
Stein, Schere, Papier

Da **Battlefield 2** gar keine akribisch genaue Simulation sein will, zieht sich diese Art des Balancings naturgemäß durch alle Waffengattungen. Trotzdem haben die Entwickler ein rudimentäres Ballistikmodell ins Spiel gepackt. Einzelteile im Inneren der Fahrzeuge werden zwar nicht modelliert, und die Berechnung von Panzerungsdurchschlägen erfolgt immer noch relativ simpel. Doch immerhin war es schon in der Vorabversion möglich, eine Granate vom Turm eines T-90-Panzers abprallen zu lassen, wenn das Geschoss in einem entspre-

Im Cockpit herrscht **Arbeitsteilung**: Der Pilot fliegt, während der Bordschütze sich um die Waffensysteme kümmert.

Angriffsziel bestätigt: Gibt ein Squadleader den Befehl eine bestimmte Gegend zu erobern, wird das entsprechende Gebiet mit rotem **Rauch** markiert.

Der gepanzerte **Support Gunner** in Aktion. Diese Charakterklasse trägt das SAW-MG, das Teamgefährten mit Ammo-Packs versorgen.



Als **Kommandant** legen wir auf der Übersichtskarte ein Ziel für die eigene Artillerie fest (links). Dann beginnt der Granatenhagel (rechts).

chend ungünstigen Winkel aufs Ziel prallte. Zudem sind die rollenden Stahlkolosse am Heck und auf der Oberseite naturgemäß nur leidlich gepanzert, und somit an diesen Stellen leicht von einer Rakete oder Sprengladung zu knacken.

Überhaupt dürfen sich Panzerfahrer in **Battlefield 2** nie wirklich sicher fühlen: Als ob gegnerische Tanks und todbringende Hubschrauber wie der Super Cobra nicht genug wären, kann hinter jeder Straßenecke ein Soldat mit TOW-Lenkraketenwerfer lauern. Fairerweise warnt der Bordcomputer jedoch den unvorsichtigen Panzerjockey, sobald er vom Suchkopf einer feindlichen Rakete erfasst wurde. Dann helfen oft nur noch der Nebelwerfer und ein schneller Rückzug aus der Gefahrenzone.

Jawohl, mein Kommandant!

Getreu dem Motto »Alles kann, nichts muss« bietet **Battlefield 2** mit dem Commander-Modus und dem Squadleader Features, mit denen das Kampfgeschehen koordiniert werden kann. Der Commander-Modus glänzte in der Vorabversion erneut mit Abwesenheit – weil die Entwickler derzeit an den letzten Feinheiten dieses Features schrauben. Soviel vorweg: Mit großer Wahrscheinlichkeit soll der (von den Mitspielern gewählte) Kommandant als Soldat auf der Karte erscheinen und, im Notfall, selber mit der Waffe in der Hand ins Kampfgeschehen eingreifen können. Zudem verschafft er sich mit Satelliten und Drohnen einen Überblick über das Schlachtfeld, fordert Artillerieschläge an oder weist seinen Mannen Angriffsziele zu (die diese jedoch geflissentlich ignorieren können).

Die Squadleader waren in der Vorabversion bereits implementiert und fungieren als eine Art verlängerter Arm des Kommandanten auf dem Schlachtfeld. Per Befehlsmenü kann ein Squadleader beispielsweise Ziele zum Angriff, zur Aufklärung oder zur Verteidigung festlegen, die automatisch für die anderen Spieler per Rauchgranate markiert werden. Steigt etwa über einer Stellung roter Rauch auf, liegt hier ein aktuelles Angriffsziel des eigenen Teams. Die vielleicht wichtigste Fähigkeit des Squadleaders aber ist seine Funktion als mobiler Spawnpunkt. Aktiviert der Leader diese Fähigkeit, erscheint er auf der Übersichtskarte im Spawnmenü als grüne Markierung und kann von allen toten Spielern als Einstiegspunkt gewählt werden. Klickt ein Spieler auf diese Markierung und tritt dann dem Kampf bei, erscheint er an der aktuellen Position seines Squadleaders.

Land, Wasser, Luft

Während von der Infanterie fast alles und vom Fuhrpark schon eine ganze Menge zu sehen war, fehlten in der von uns gespielten Version sämtliche Luftfahrzeuge. Allerdings konnten wir Projektmanager Jamil Dawsary einige Einzelheiten zum Thema Luftwaffe entlocken. So bastelt man in Schweden etwa immer noch an der endgültigen Implementierung der Jets. Bei einer Kartengröße von rund vier Quadratkilometern keine ganz leichte Aufgabe: Schließlich hätte sich eine F-15 selbst im Bummeltempo schon nach einigen Sekunden von der Karte verabschiedet. Zum einen sollen die Kartengrenzen für das fliegende Personal etwas laxer gehandhabt werden als für die übrigen Einheiten, will sagen: Ein Jet kann sich etwas weiter aus dem Kampfgebiet entfernen, bevor er fürs Verlassen der Karte mit sofortiger Selbstzerstörung bestraft wird. Zum anderen werden sich die Flieger nur mit einem Bruchteil der Geschwindigkeit bewegen, die ihre realen Vorbilder erreichen.

Florian Stangl

BATTLEFIELD 2

Video

Florian Stangls Einschätzung:

sehr gut

»War gut, ist gut, bleibt gut. Das aufpolierte und verfeinerte BF-Spielprinzip ist über jeden Zweifel erhaben. Bleibt allerdings abzuwarten, ob der viel beschworene – und noch nie gezeigte – Commander-Modus dem Spiel mehr strategischen Tiefgang beschert. Die Qualität der von uns gespielten frühen Beta lässt den von EA angepeilten Release im Sommer realistisch erscheinen.«

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler	Digital Illusions
Version	Beta
Termin	Juli 2005

Vor allem der dunkelrote **Sonnenuntergang** wirkt sehr stimmungsvoll.

Hier verpassen wir dem Jeep einen komplett neuen **Anstrich**.

TRACKMANIA SUNRISE

Bereits im Januar haben wir den Trackmania-Nachfolger während einer Präsentation angespielt. Mit einer frischen Vorabversion sind wir jetzt um Bestzeiten gefahren und **sagen Ihnen, was Sunrise besser macht als sein Vorgänger.**

Wir geben Vollgas – der Tacho zeigt 230 km/h, als wir mit quietschenden Reifen durch die Kurve schlittern. An der Einfahrt in den schmalen Tunnel haben wir 300 Sachen drauf und knallen beim Sprung über eine Bodenwelle beinahe an die Decke. Kaum sehen wir wenige Sekunden später wieder Tageslicht, schlängelt sich der Parcours in Serpentinen hinab, und der Lack unseres tiefergelegten Sportwagens macht Bekanntschaft mit der Leitplanke.

Danach ist der Stress vorbei. Die Strecke verläuft schnurgerade ... und führt zu einer Sprungschanze. Beschleunigungsfelder katapultieren unser Gefährt auf aberwitzige 600 km/h, wir segeln mehrere hundert Meter durch die Luft. Einen unschönen Aufprall später rutschen wir auf dem Dach erst durchs Ziel und dann auf eine Klippe zu. Platsch. Wir versinken im blauen Meer.

Rechtzeitig eingelenkt

Die abgedrehten Kurse sind noch die selben wie im Januar, als wir **Trackmania Sunrise** zum ersten Mal angespielt haben. Dafür hat Entwickler Nadeo die Steuerung der Boliden ordentlich feingetunt. Die Wagen reagieren direkter auf Tastatureingaben und lassen sich mit etwas Übung selbst bei hohen Geschwindigkeiten durch Haarnadelkurven lenken.

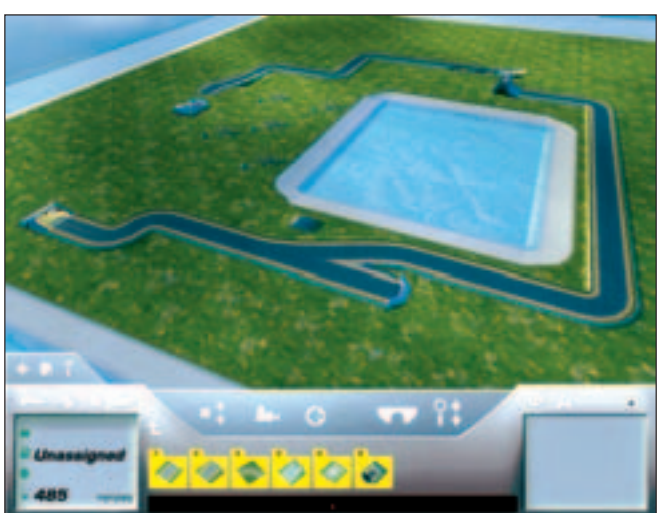
Sogar in der Luft hat man jederzeit die volle Kontrolle über sein Fahrzeug, kann das Gefährt ein wenig nach links und rechts steuern oder die Länge von Sprüngen durch Bremsen gezielt regulieren. Das ermöglicht die automobilen Akrobatikeinlagen in Half-Pipes und Sprungschanzen, die ansonsten zur frustbringenden Geduldsprobe verkämen.

Tony Hawk am Steuer

Wirklich haarig wird's aber nur im neuen Plattform-Modus, in dem Sie verstreute Checkpoints abfahren müssen. Zeit haben Sie dafür unbegrenzt, die Goldmedaille gibt's aber nur, wenn Sie sich kein einziges Mal auf die Strecke zurücksetzen lassen müssen. Klingt einfach, nimmt aber gerade auf späteren Strecken durchaus bis zu eine Stunde in Anspruch.

Ein Rennen in unserer Vorabversion schickt uns beispielsweise zunächst durch einen Looping. Der führt aber nicht etwa durch eine ununterbrochene Spirale, sondern zwingt uns, mitten im Sprung die Rampe zu wechseln. Ist das geschafft, folgt ein Flug ins Ungewisse: Wir sehen nicht, wo die Strecke nach dem Abgrund weitergeht.

Die Gegner sind nur **Bestzeit-Geister**, an denen man sich orientiert.



Mit dem simplen **Editor** lassen sich kinderleicht neue Strecken basteln.

Durch Ihre **Gegner** können Sie wie im Vorgänger hindurch fahren.

Sprungschanzen gibt es auch diesmal wieder jede Menge.

Nachdem wir beim ersten Versuch ins Wasser gefallen sind, halten wir uns rechts. Es folgt ein **Tony Hawk's**-mäßiger Stunt: Mit Vollgas sausen wir in eine Half-Pipe, lenken scharf nach rechts und segeln durch die Luft. Gerade noch schaffen wir die Landung auf der mehrere Meter entfernten zweiten Half-Pipe. Wir kitzeln das letzte bisschen Leistung aus dem Motor und nutzen einen Berghang als Sprungschanze. Jetzt heißt es, den Flug richtig zu kontrollieren. Auf der Bergkuppe liegt nämlich das Ziel. Die Landung muss genau abgepasst sein, ansonsten ist das Rennen nicht zu schaffen. Im dritten Anlauf packen wir's und fangen von vorne an – wir wollen die Goldmedaille!

Neuwagen auf der Piste

Die drei neuen Rennsemmeln in **Trackmania Sunrise** weisen im Fahrverhalten wesentlich mehr Unterschiede auf als die des Vorgängers. Der flache Sportwagen saust wie auf Schienen über die Kurse und kommt nur in Extremfällen ins Schlingern. Sogar der wuchtige Jeep fährt sich überraschend direkt, hat aber zumindest halbwegs realistische Probleme durch seinen erhöhten Schwerpunkt. Fährt man zu hastig in eine Kurve, ist der Sturz nicht weit entfernt. Außerdem ist der Wagen nur mit Fingerspitzengefühl wieder unter Kontrolle zu bringen, wenn er tatsächlich mal ausbricht. Besonders empfindlich ist das dritte Vehikel, das aussieht wie ein auf sportlich getrimmter Mittelklassewagen, aber mit Allradantrieb daherkommt. Wer hier vor Kurven nicht den Bremspunkt findet, knallt gegen die Streckenbegrenzung und muss noch mal von vorne beginnen.

Die unterschiedlichen Fahrmodelle machen aus dem simplen Funracer **Trackmania** mehr Rennspiel. **Trackmania Sunrise** setzt zwar keine lange Eingewöhnungsphase voraus oder verlangt vom Spieler gar GTR-Qualitäten. Trotzdem sind die Rennen einen Zacken anspruchsvoller, ist die Jagd nach Bestzeiten noch spannender.

Paradiesische Zustände

Trackmania Sunrise ist nicht nur herausfordernder geworden, sondern vor allem hübscher. Der Spielzeug-Look des ersten Teils ist Geschichte und weicht realistischen Lichteffekten, glänzenden Karosserien und Angst einflößenden Riesen-Schanzen. Allen voran die Fahrten bei Abenddämmerung sind sehr eindrucksvoll. Die untergehende Sonne taucht das Renngeschehen in ein tiefes Rot, Straßenlaternen beleuchten die Rennstrecken, und die Scheinwerfer der Wagen huschen über die Kurse.

Von der schicken Grafik profitieren in erster Linie die drei neuen Umgebungen. **Trackmania Sunrise** lässt Sie an lauschigen Küstenstädtchen vorbei düsen, auf Karibikinseln Ihre Runden drehen und in malerischen Buchten um Bestzeiten fahren. Und das schon im April.

David Bergmann

TRACKMANIA SUNRISE

Video

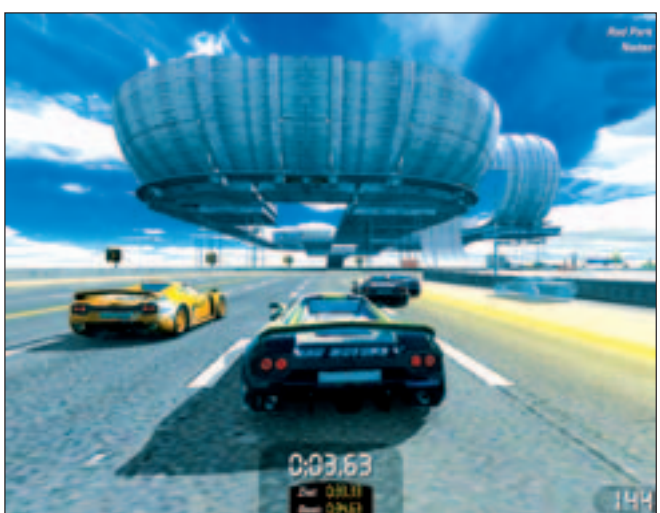
David Bergmanns Einschätzung:

sehr gut

»In den Rennen um Bestzeiten zu fahren, ist nicht wirklich mein Ding. Der Plattform-Modus aber stachelt meinen Ehrgeiz an. Eine halbe Stunde für die Silbermedaille gebraucht? Dann eben noch eine Stunde für Gold drangehängt. Die aberwitzigen Stunts machen Laune und die Grafik sieht hervorragend aus. Trackmania Sunrise ist ein Freizeit-Killer. Von mir aus kann der April kommen!«

Genre	Rennspiel
Entwickler	Nadeo
Version	Beta
Termin	29. April 2005

Die Kurse der Renn-Events sind mit viel Liebe zum **Detail** gestaltet.



In solchen Bauwerken stellen Sie Ihre **Stunt-Tauglichkeit** unter Beweis.

Bei Seeschlachten zeigt das grüne Trapez den **Feuerradius** an.

Haben sich die Truppen im **Nahkampf** verkeilt, sind sie nicht zu trennen.

Den **Strategiemodus** spielen Sie auf dieser Landkarte Europas.

Der **Technologiebaum** ist recht übersichtlich und gut beschrieben.

IMPERIAL GLORY

Genau wie Rome verbindet Imperial Glory epische **Taktikschlachten in 3D** mit einem Rundenstrategie-Teil. Den haben wir erstmals gespielt.

Im indirekten Vorgänger **Praetorians** spielten Römer, Gallier und Ägypter die Hauptrollen. Diesmal prallen preußische Kürassiere, österreichische Husaren und britische Rotröcke aufeinander – willkommen im Imperialismus. Genauer gesagt: in den Napoleonischen Kriegen. Frankreich und Russland komplettieren die fünf Großmächte, die um die Vorherrschaft im Europa um die 18. Jahrhundertwende ringen.

Zu Land und zur See

Die eindrucksvollen Armeen der Kaiser, Könige und Zaren setzen sich aus straff organisierten Abteilungen zusammen, jeweils eine Handvoll bis einige Dutzend Mann stark: Reiter, Gewehrschützen, Kanoniere. Auf Kommando nehmen sie drei Formationen ein. Hintereinander marschiert sich's leichter, aber ihre maximale Feuerkraft spielen die Soldaten nur aus, wenn sie sich in zwei, drei Reihen Schulter an Schulter postieren. Das Karree bringt Vorteile in der Defensive. Das funktioniert im Prinzip wie bei **Praetorians**, nur mit mehr taktischen Möglichkeiten. Allein das natürlichere 3D-Terrain lässt sich besser nutzen.

Komplett neu sind die Seeschlachten. Die Engländer mögen noch so viele Kanonen bauen – wenn sie es nicht schaffen, den Ärmelkanal unter Kontrolle zu bringen, werden sie Napoleon nie Schachmatt setzen. Die Navigation der Kriegsschiffe geht vergleichsweise leicht von der Hand; einfach das Ziel wählen, und die Computerkapitäne finden den Weg von selbst. Kompliziert ist hingegen das Feuern: Sie müssen jede Breitseite manuell anordnen. Weil es keine Pausenfunktion gibt, entsteht bei Gefechten mit mehr als zwei, drei Schiffen unweigerlich Chaos.

Wer heiratet meinen Prinzen?

Damit sich die Armeen überhaupt in Marsch setzen und Dreimaster die Meere durchpflügen, müssen Sie sich als fähiger Staatenlenker erweisen. Als Büro dient eine geschmackvolle Europakarte. Über die geben Sie beispielsweise Bauwerke in Auftrag, heben Armeen aus, kümmern sich um die Erforschung neuer Technologien und handeln diplomatische Übereinkünfte aus. Da müssen Spitäler gebaut, Dragoner ausgebildet, Prinzessinnen verheiratet und Arzneien entwickelt werden. Die schiere Zahl der Truppentypen, Bauten, Forschungsprojekte und Verhandlungsoptionen übertrifft selbst die von **Rome**.

Ob das allerdings auch für mehr Spielspaß sorgt, lässt sich anhand der Vorabversion noch nicht endgültig feststellen. Zwar helfen zahlreiche Statistiken und Komfortfunktionen bei der Verwaltung des Reiches, die hohe Optionsvielfalt macht aber schlicht auch mehr Arbeit als es bei **Rome** der Fall ist. Außerdem wird nicht immer klar, warum die Computerdiplomaten ein Angebot ablehnen oder darauf eingehen. Und dass die Kampagne nur freies Spiel bietet, ist schade. Mehr wissen wir nächsten Monat, wenn die Testversion kommt.

Rüdiger Steidle

IMPERIAL GLORY

Video

Rüdiger Steidles Einschätzung:

sehr gut

»Auf dem Schlachtfeld fehlt mir eigentlich nur noch eine Pausenfunktion, damit ich in der Hitze des Gefechts nicht so leicht den Überblick verliere. Das kann mir auf der Europakarte dank der vielen schönen Statistiken und Übersichten zum Glück nicht passieren – und dass, obwohl der Strategieteil fast noch komplexer als beim Konkurrenten Rome ist. Jetzt noch eine schöne Kampagne mit spannenden Einsätzen, und ich bin glücklich.«

Genre	Strategie
Entwickler	Pyro
Version	Beta
Termin	29. April 2005

Die **Zeitlupen-Funktion** sieht nicht nur gut aus, sondern ist auch ein echtes Problem für den Gegner: Verlangsamt hat er keine Chance.

FEAR

Während der Solomodus des Horror-Shooters Fear in erster Linie für Angst sorgen soll, haben wir im **Multiplayer-Modus des Doom-3-Konkurrenten** vor allem eines gehabt: Spaß.

Jede Menge **Pixelblut**: Der Multiplayer-Modus von Fear richtet sich an Erwachsene. Zartbesaitete Naturen können die Bluteffekte ausschalten.

Neulich in der virtuellen Software-Kneipe: »Hallo, ich bin der Einzelspieler-Modus von **Fear**, dem neuen Ego-Shooter der **No One Lives Forever**-Macher Monolith. Meine Aufgabe: den Spielern das Fürchten zu lehren. Dabei lasse ich mich vom japanischen Gruselfilm **The Ring** inspirieren, nur habe ich wesentlich mehr Blut und Splatter zu bieten – zumindest in der US-Version. Wie ich mich genau spiele, lässt sich noch nicht sagen, aber immerhin sehe ich richtig gut aus und habe beste Chancen, meinen Konkurrenten **Doom 3** vom Horror-Thron zu stoßen.«

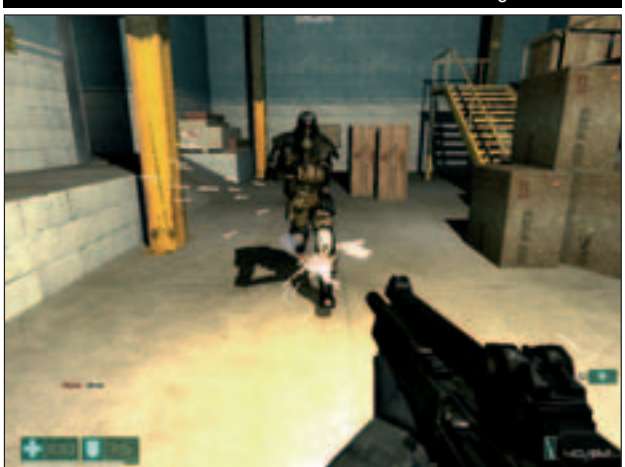
»Pffft! Wenn du das schaffst, dann nur mit meiner Hilfe! Gestatten, ich bin der Multiplayer-Modus. Ich sehe ebenfalls gut aus, nur mit Horror ist es bei mir nicht weit her. Stattdessen setze ich auf beinharte Deathmatch-Action mit coolen Ideen und fetten Waffen. Ich verlange von meinen Spielern eine vernünftige Map-Kontrolle und ordentliche Skills. Und das Beste: Im Gegensatz zu dir konnten mich die Kollegen von PC PowerPlay schon Probe spielen – und hatten verdammt viel Spaß.«

Feuer frei mit dicken Waffen

Obwohl auf den geschlossenen Betaservern relativ wenig los war, hat uns der Mehrspielermodus richtig gut gefallen. Oberflächlich betrachtet ist er reichlich altbacken. Nur zwei Modi sind enthalten: Deathmatch und Elimination, beides auch in einer Team-Variante. Besondere Gimmicks wie benutzbare Fahrzeuge oder Jumppads gibt es nicht. Neu ist lediglich die so genannte Slow-Mo-Variante. Die hat es aber in sich ...

Die **Plasma-Rifle** erinnert an die aus Quake bekannte Railgun.

Die Nebeleffekte versperren die Sicht. Hier hilft nur **blindes Schießen**.


Spannend: Bei Fear triumphiert der Spieler mit dem besten **Skill**.

Verzerrungseffekte, berstendes Glas und Einschusslöcher ohne Ende.

Zu Beginn eines jeden Kampfes wählen wir zwischen sieben Waffen, darunter beidhändige Pistolen, Schrotflinte, Nailgun oder Plasmagun. Auch ein Scharfschützengewehr ist dabei. Sollte das gewählte Schießeisen nicht zum gewünschten Erfolg führen, dürfen wir es wechseln – das neue Gewehr ist aber erst beim nächsten Respawn verfügbar. Zusätzlich finden wir in den Levels den Raketenwerfer, die Battle Cannon (eine Art Super-Schrotgewehr), diverse Granaten und Tellerminen. Nach einem Frag erweitern wir unser Arsenal mit fallen gelassenen Gegnerwaffen. Auch die Medipacks des Kontrahenten sammeln wir zur späteren Benutzung ein. Übrigens ist nicht nur schweres Kaliber gefragt: Mit einem Tastendruck können wir heftige Tritte verteilen und Gegner von den Beinen holen. Standardmäßig ist jeder Spieler mit einer Taschenlampe ausgerüstet, die Licht in dunkle Ecken bringt.

Vom Gejagten zum Jäger

Auf den Karten sind Kevlar-Westen und Medipacks verteilt. Das genaue Einprägen der Standorte ist der Schlüssel zum Erfolg. Durch konsequentes Abgrasen der umkämpften Stellen schwächen wir unsere Gegner indirekt, indem wir ihnen die wirksamsten Items vor der Nase wegschnappen. Besonders wichtig ist der Zeitlupen-Auslöser. Der Clou: Damit bewegen wir uns um 20 Prozent schneller als die verlangsamten Gegenspieler. Die Schussrate erhöht sich sogar um 40 Prozent. Haben wir das Extra einmal aufgesammelt, braucht es etwa 20 Sekunden, um sich aufzuladen. Während dieser Zeit müssen wir besonders vorsichtig sein: Ein rotes Symbol über dem Kopf, das auch durch Wände sichtbar ist, verrät den Mitspielern unsere derzeitige Position. Ist der Aufladevorgang beendet, genügt ein Klick, und sogar mehrere Gegner auf einmal sind kein Thema mehr. Einen Herzschlag später haben wir eine stattliche Anzahl frischer Frags auf unserem Konto. Das Gerangel um die Zeitlupen-Power bringt enorm viel Spielspaß.

Bislang gibt es drei verschiedene Karten, die konventionell aufgebaut sind, dafür aber sehr realistisch aussehen. Ein zweistöckiges Bürohaus, eine Hafenanlage und ein Fabrikgebäude sind die derzeit verfügbaren Maps, die für bis zu acht Spieler geeignet sind. Bei vielen Gegnern in einem Raum wird es manchmal etwas eng – ein paar großflächige zusätzliche Außenlevels sind wünschenswert.

Das schaut gut aus

Die mächtige Lithtech-Engine ist auf der höchstmöglichen Stufe eine echte Augenweide. Einschlagende Granaten sorgen für spektakuläre Rauch- und Verkrümmungseffekte, Wandtreffer hinterlassen realistische Einschusslöcher, Glasscheiben zerbersten mit lautem Getöse. Allerdings hat das Physiksystem klar definierte Grenzen. Herumstehende Ölfässer lassen sich zwar durchlöchern, aber nicht wie bei **Half-Life 2** bewegen oder gar als Waffe einsetzen. Richtig exzellent in Szene gesetzt ist die Slow-Motion. Projektile ziehen einen Schweif hinter sich her, und Explosionen wirken gleich doppelt so eindrucksvoll. Besonders akrobatische Manöver lassen einen an die **Matrix** denken: Erst der Sprung von einem Balkon, dann ein kräftiger Kick gegen den Widersacher, anschließend eine halbe Drehung nach Rechts und mit der Nailgun gefeuert – das sieht einfach umwerfend aus. Die Optik hat aber ihren Preis: Selbst mit einem schnellen Prozessor und einer aktuellen Grafikkarte sind Ruckler an der Tagesordnung. Da ist noch etwas Fein-Tuning nötig.

David Bergmann

FEAR

Video

David Bergmanns Einschätzung:

sehr gut

»Wow! Der Multiplayer-Modus von Fear ist zwar nicht gerade üppig ausgestattet, macht aber dank Zeitlupenfunktion und schicker Grafik richtig Laune. Das die magere Anzahl von gerade mal drei Karten noch erweitert wird, sollte Ehrensache sein. Wenn das Solospiel hält, was der Multiplayer-Modus verspricht, könnte Fear ein richtiger Knaller werden.«

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Monolith
Version	Multiplayer-Beta
Termin	4. Quartal 2005

COMMANDOS STRIKE FORCE

Schneechaos und George W. Bush in Deutschland oder Schneegestöber und eine **Präsentation von Commandos Strike Force in Spanien**. Da fällt die Wahl nicht schwer.

Commandos: Spiele mit diesem Titel stehen eigentlich für Echtzeit-Taktik aus der klassischen Iso-Perspektive. Der mittlerweile vierte Ableger wählt einen für die Reihe gänzlich neuen Weg. Statt geruhsamen Taktierens steht schnelle 3D-Action aus der Ego-Perspektive auf dem Programm. Warum der Genre-Wechsel? Der Hauptgrund ist simpel und hat nichts mit spielerischer Finesse gemein: Das Spiel soll auch für Konsolenbesitzer interessant werden. Denen liegen Ego-Shooter nämlich wesentlich mehr als klassische Strategiekost.

Aller guten Dinge sind drei

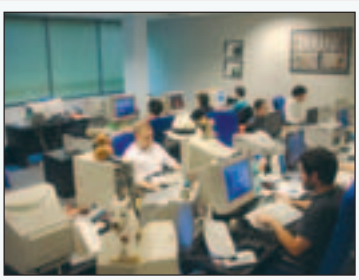
In den drei Vorgängern hatte man die Kontrolle über bis zu sechs Einheiten, deren unterschiedliche Fähigkeiten geschickt miteinander kombiniert werden mussten, um die Levels zu bestehen. **Commandos Strike Force** bietet nur noch drei Figuren. Der Green Beret steht für Durchschlagskraft: Mit schweren Waffen und Sprengstoff wählt er die direkte Konfrontation. Der Spion ist Meister der Tarnung: In fremden Uniformen infiltriert er feindliche Stellungen und schaltet strategisch wichtige Gegner per Messer oder Klaviersaite aus. Last, but not least der Scharfschütze: Als Distanzkämpfer sucht er sich gute Verstecke, aus denen er seelenruhig nichts ahnende Feinde ins Jenseits schicken oder störende Scheinwerfer mit einer gezielten Kugel ausknipsen kann. Hat er ein freies Sichtfeld, verlangsamt er den Spielablauf kurzzeitig, um besser zielen zu können.

Das Teamwork beschränkt sich auf zwei Einheiten gleichzeitig, zwischen denen jederzeit gewechselt werden darf – laut Pyro wäre die Steuerung aller drei Commandos in einem Level zu komplex und dem Spielspaß abträglich. Welche Kombination an den Start geht, ist missionsabhängig. Apropos Mission: Drei Kampagnen, zeitlich im Zweiten Weltkrieg angesiedelt, spielen jeweils in einem anderen Land. Die an echte historische Ereignisse angelehnten Aufgaben erstrecken sich von der Unterstützung des französischen Widerstands über die Vereitelung der Produktion deutscher Atomwaffen in Norwegen bis hin ins eisige Russland nach Stalingrad. Insgesamt gibt es rund 14 verschiedene Aufträge.

Teamwork erwünscht

Eine typische **Strike Force**-Mission spielt sich etwa so: Wir stehen mitten im Feindgebiet, um uns herum harren aufmerksame Nazi-Soldaten auf frisches Kanonenfutter. Gerade als Spion müssen wir besonders aufpassen, gegen die schweren Kaliber der Bösewichter sind wir mit unseren schwachen Waffen machtlos. Also schleichen wir uns von hinten an einen einsam herumstehenden Nazi-Offizier heran. Eine Klaviersaite später liegt der Scherge auf dem Boden, und wir schlüpfen in seine Uniform. Die Gegner fallen auf unseren Trick herein, und wir bewegen uns frei durch die feindliche Stellung. Jetzt können wir an unser eigentliches Ziel herankommen. An einem Fenster bewacht ein gegnerischer Sniper einen strategisch wichtigen Weg. Nach bewährter Me-

ZU BESUCH BEI **PYRO**



Trotz der für Spanier gruseligen Außentemperatur von 5 Grad Celsius ist es bei Pyro mollig warm. Ein unscheinbares Bürogebäude mitten im Herzen Madrids beherbergt das im Ausland wohl erfolgreichste spanische Entwicklungsteam. An Commandos Strike Force werkeln bis zu 60 Mitarbeiter gleichzeitig – aufgeteilt in die Bereiche Design, Grafik, Programmierung und Musik. Die Entwickler lassen sich von der anwesenden Journalistenhorde nicht beeindrucken und gehen konzentriert ihrer Arbeit nach. Neben den Commandos-Entwicklern arbeitet ein weiteres Team an Imperial Glory (Vorschau ebenfalls in dieser Ausgabe), während eine dritte Mannschaft bereits an einem brandneuen Projekt strickt. Die Entwickler gaben sich hier aber zugeknöpft – auch verstohlene Blicke auf die Monitore brachten keine Details ans Tageslicht.

Atmosphärisch: Diese **Stadt** hat schon bessere Zeiten gesehen.

Gute Positionen mit einen großen Sichtfeld sind für den **Sniper** Pflicht.

Ärgerlich: Der Feind bewacht eine **strategisch wichtige Position**.

Zack! Dieser Gegner hat nicht mit dem durchtriebenen **Spion** gerechnet.

thode schalten wir den Scharfschützen aus und verziehen uns heimlich in eine dunkle Ecke.

Mit einem Tastendruck wechseln wir zum Green Beret, der nun gefahrlos vorprescht und keine Angst mehr vor einem tödlichen Schuss des Präzionsschützen zu haben braucht. Seine Aufgabe: Fünf feindliche Panzer müssen vernichtet werden. Eile ist geboten, denn die erste Maschine rollt bereits in unsere Richtung. Ein kleines Fenster erscheint auf dem Bildschirm und zeigt uns ein enormes Loch in der Kanalisation unter der Straße. Wir verstehen den Hinweis, springen in den Graben und bringen im richtigen Augenblick eine Sprengladung am Boden des über uns herfahrenden Gefährts an. Sekunden später gibt es einen gewaltigen Knall. Panzer Nummer Eins ist außer Gefecht gesetzt.

Je schlauer, desto besser

Bei aller Action ist bedachtes Vorgehen also erwünscht. Mit einer taktischen Übersichtskarte lässt sich die Strategie in Ruhe planen. Es gibt mehrere Wege, eine Mission zum Erfolg zu führen. Der Green Beret hätte den Tank auch weniger elegant mit einer Panzerfaust lahm legen können. **Commandos Strike Force** lässt in diesem Zusammenhang den im Shooter-Genre tot geglaubten Highscore wieder aufleben: Am meisten Punkte gibt's für den einfallsreichsten Weg, ein Missionsziel zu erfüllen. Damit Einsteiger nicht ganz im Dunkeln tappen, liefert das Programm Tipps in Form von Einblendungen in Spielgrafik, etwa der oben erwähnte Krater. Je nach Vorgehensweise werden sekundäre Missionsziele eingeblendet, die für Extrapunkte sorgen oder das primäre Ziel vereinfachen.

Nicht aus den Augen lassen sollte man die Radaranzeige in der unteren rechten Ecke. Dort ist nicht nur die Position des Kameraden zu sehen, sondern auch die der feindlichen Einheiten. Solange die grün eingezeichnet sind, ist alles in Butter. Leuchtet es rot, ist unser Commando entdeckt worden und sollte sich schnell verstecken, bis die Feinde sich wieder beruhigen. Wer glaubt, er könne einfach zum jeweiligen anderen Commando wechseln und sich auf die künstliche Intelligenz seines Partners verlassen, hat sich geschnitten: Die unbeaufsichtigte Einheit wehrt sich nur ansatzweise und ist schneller hinüber, als man denkt – in diesem Fall ist die Mission gescheitert. Wie gut, dass man jederzeit speichern kann. Erlegte Feinde fallen den Gegnern übrigens nicht auf, die Körper verschwinden einfach nach kurzer Zeit und müssen nicht extra versteckt werden.

Atmosphäre gelungen

Die Präsentation des Spiels ist vorbildlich, sofern man nichts gegen die Farbe Grau hat. Die auf der Renderware-Engine basierende Grafik transportiert die beklemmende Atmosphäre einer durch Bomben zerstörten Stadt gelungen auf den Monitor. Nette Details wie herumstreunende Hunde und die sehr gute, dynamische Musik lassen Kinofeeling aufkommen. Leider zeigten uns die Entwickler nur drei recht kurze Ausschnitte aus dem fast fertigen Spiel, die vom Setting her sehr ähnlich aufgebaut waren. Wir hoffen, dass wir in der finalen Version etwas mehr Abwechslung zu sehen bekommen. Multiplayer-Freaks können sich auf Deathmatch, Team Deathmatch und mindestens einen weiteren Modus freuen. Bis zu 16 Spieler passen auf einen Server. Einen kooperativen Modus, der bei den teamorientierten Szenarien wie die Faust aufs Auge gepasst hätte, wird es aber nicht geben.

Rüdiger Steidle

STRIKE FORCE

Rüdiger Steidles Einschätzung:
noch nicht möglich

»Strike Force sieht gut aus und spielt sich voraussichtlich auch so. Mehr Abwechslung in grafischer Hinsicht und bei den Missionen, und ein Hit ist durchaus möglich. Das Rad erfinden die Spanier aber nicht neu, dazu ist die Weltkrieg-Thematik zu ausgelutscht, und die gezeigten Missionen sind zu altbacken. Ob der Mix aus Action-, Taktik- und Schleich-Shooter wirklich funktioniert, hängt vom Einfallsreichtum der Entwickler ab.«

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Pyro Studios
Version	Präsentation
Termin	2. Quartal 2005

Tödliches Warzenschwein: Unsere **A-10 Warthog** bekämpft Bodentruppen mit ihrer 30mm-Kanone.

Auch **Patrouillienboote** steuern Sie direkt.

In solchen TV-Wagen sausen **Reporter** umher.

JOINT TASK FORCE

Ein Teil des Teams von **Codename Panzers** hat die Front gewechselt und schraubt an einem eigenen Echtzeit-Strategiespiel. In Budapest zeigten uns die Überläufer, dass daraus mehr werden soll als ein Panzers-Klon mit modernen Waffen.

»You Germans are always so pünktlich!«, begrüßt uns der Niederländer Edgar Kapp im Foyer eines Bürogebäudes mitten in Budapest. Edgar kommt aus Amsterdam und arbeitet für den Publisher HD Interactive. Der wiederum betreut Mithis, das Entwicklerteam von **Joint Task Force**. Es bleibt international: Unter dem Dach treffen wir auf Journalisten aus Belgien, Schweden und den Niederlanden – allesamt überpünktlich.

Mithis veröffentlichte bisher das Weltraum-Strategiespiel **Nexus** (alias **Galaxy Andromeda**, alias **Imperium Galactica 3**). Derzeit schrauben die Ungarn an **Midway**, einer Art **Battlefield 1942** mit Schwerpunkt auf Marine und Luftwaffe, das im Frühjahr erscheinen soll. Und eben am bislang geheimen Echtzeit-Strategietitel **Joint Task Force**, den uns die ehemaligen **Panzers**-Macher nun stolz präsentieren.

Warzenschwein kickt Tiger

Auf den ersten Blick erinnert **Joint Task Force** an eine Modifikation von **Panzers**. Statt Tigern sehen wir amerikanische M1A1 Abrams, statt Stukas stürzt sich ein Tiefflieger Marke A-10 »Warzenschein« auf die Bodentruppen. Überhaupt sollen die fliegenden Festungen eine wichtige Rolle spielen: Während Sie Flugzeuge in **Panzers** nur anfordern, aber nicht direkt steuern konnten, sollen Sie in **JTF** Ihre Apache-Kampfhubschrauber, Harrier-Senkrechtstarter oder besagte Warzenschweine wie normale Einheiten herumkommandieren dürfen. Allerdings leben Flieger auch gefährlicher: Flakgeschütze holen allzu vorwitzige Piloten vom Himmel – vor allem die russische Shilka mit ihren Vierlingskanonen, die schon in **Operation Flashpoint** die Luftwaffe plagte.

Solches Kriegsgerät der 80er- und 90er-Jahre setzen Sie in fünf Krisenregionen mit jeweils einer eigenen Kampagne ein, insgesamt soll es 20 Missionen geben. Gezeigt wurden uns vier Landstriche, nämlich Somalia, Bosnien, Zentralasien und Mittlerer Osten. Wenn's in den Krisenherden rummst, wird Ihre Task Force mitten hineingeworfen. Und da es dann Huschhusch gehen muss, haben Sie keine Zeit für Basisbau und Ressourcensammeln – lediglich Stacheldrahtverhaue, Sandsackstellungen und leichte Unterstände können Sie anlegen.

Trügerische Sicherheit

Lead Designer Attila Banki Horvath zeigt uns die Landkarte einer Mission. Unsere Truppen starten ganz im Süden, sollen sich zu einer Feindbasis im Norden durchschlagen und abseits des direkten Weges noch Sekundärziele erledigen (etwa eine Brücke zerbröseln). Der Clou: Wenn Sie bestimmte Missionsziele erfüllen, wird ein neuer Kartenteil angefügt. Dadurch vergrößert sich das Einsatzgebiet immer mehr – wie bei einem Puzzlespiel, wenn Sie neue Teile anlegen. Dummerweise wissen Sie vorher nicht, wo genau sich der neue Abschnitt befindet. Durch das Brücken-Zerbröseln kann es etwa passieren, dass der Feind beleidigt einen anderen Weg nimmt – mitten in Ihre rückwärtigen Reparatureinheiten.

Die Idee mit dem größer werdenden Einsatzgebiet ist zwar nicht neu (gab's schon 1999 in **Warzone 2100**), hebt sich aber wohltuend von anderen Echtzeit-Titeln ab. Denn jetzt müssen Sie auf alle Eventualitäten vorbereitet sein; statt Einigeln ist Mobilität gefragt.

Darf's ein bisschen Gewehr sein?

Mit jedem gemeisterten Einsatz vergrößern und verbessern Sie Ihre Truppe. Einheiten sammeln in den Gefechten Erfahrung, allen voran Ihre (noch namenlosen) Helden. Den Jungs und dem Mädel können Sie sogar Waffen Ihrer Wahl in die kernigen Hände drücken. Etwa MG, Raketenwerfer oder Präzisionsflinte. Die Recken haben aber noch mehr auf den Kasten, können Fahrzeuge, Flieger und Boote steuern und sich so auf einzelne Vehikel spezialisieren.

Auch Ihre Veteranen-Fahrzeuge bestücken Sie vor den Einsätzen individuell. Zum Beispiel die dicken amerikanischen Hummer-Geländewagen, auf die MK19-Granatwerfer, Browning-MG oder drahtgelenkte TOW-Raketen passen. In laufenden Einsätzen müssen Sie aber mit dem auskommen, was Sie haben; **Joint Task Force** ist kein Spiel mit Panzermassen, sondern mit wenigen, spezialisierten Einheiten.

Grand Theft Panzerwrack

Die Geldmittel für Ihren modernen Kreuzzug gegen das Böse organisieren Sie selber. Für erfüllte Haupt- und Nebenziele gibt's Bares, das Sie nach erledigter Arbeit in neue und bessere Einheiten pumpen. Mit ein paar Tricks lässt sich zusätzliches Taschengeld verdienen. Etwa durch **Grand Theft Auto**-Aktionen: Schnell einen Helden in einen herrenlosen Pkw ge-

Apache auf dem Kriegspfad: schicke **Wassereffekte** unter dem Heli.

Die bösen Jungs vorm Waffendepot kriegen gleich Kopfschmerzen ...

setzt, die Kiste kurzgeschlossen und ab damit – schon freut sich Ihr Konto über Extrakröten. Helden können auch Feindwracks bergen, um das Altmetall beim virtuellen Schrotthändler zu verticken. Oder Sie nehmen Zivilisten als Geiseln und bitten freundlich um eine Finanzspritze.

Vorsicht Kamera!

Bei Autoklau oder Geiselnahme sollten Sie sich aber nicht erwischen lassen. Die Medien verfolgen das Kampfgeschehen nämlich mit Kamera- und Argusaugen. Reporter gurken in Übertragungswagen durch die Krisengebiete und filmen, was das Zeug hält. Und wenn die Presse mitkriegt, dass Ihnen das Wort »Kollateralschaden« herzlich egal ist, bekommen Sie schlechte Publicity, was wiederum Ihre Finanzmittel kürzt. Geschickt wirtschaftende Strategen überlegen sich deshalb dreimal, ob sie das Wohnhaus voller Gegner in die Luft jagen (schlechte Publicity), Zivilisten-schonend stürmen (gute Publicity) – oder warten, bis der Kamerawagen gerade woanders hinguckt (null Publicity).

Eingeblendete Nachrichtensendungen berichten regelmäßig live von der Front. So sehen Sie nicht nur Ihre eigenen Einheiten als TV-Stars, sondern auch feindliche Truppenbewegungen und Hintergrundberichte. Gegen Bezahlung dürfen Sie auch auf aktuelle Satellitenbilder zugreifen, um zum Beispiel gegnerische Basen vorab zu erkunden.

Selbstbedienung

Geheimniskrämerisch erzählt uns Lead Designer Attila, dass er eine direkte Steuerung einzelner Fahrzeuge und Helden plante, aber noch nicht mehr verraten könne. Wir gehen davon aus, dass Sie solche Einheiten dann mit den WASD-Tasten über die Gefechtsfelder bugsieren, um sie präziser als mit der klassischen Strategen-Maus zu steuern. Etwa, um vorsichtig über einen Hügel zu spähen und bei Beschuss sofort den Rückwärtsgang einzulegen.

Stichwort spähen: Dynamische Wettereffekte wie Regen und Eisstürme sollen sich aufs Kampfgeschehen auswirken. Starke Niederschläge behindern die Sicht, ein Panzer ist dann halbblind und auf Infanteristen-Augen angewiesen, Ihre Luftwaffe nur bedingt einsatzfähig.

Ikea-Physik

Joint Task Force verwendet eine Physik-Engine, die ein schwedisches Team entwickelt hat. Wir bekommen ein Haus zu sehen, das von zwei Panzern in die Mangel genommen wird. Nach zwei, drei Schüssen fällt das Gebäude realistisch in sich zusammen, große Mauerteile kippen langsam auf die Straße, kleine Brocken wirbeln umher. Laut Mithis soll im fertigen Spiel jedes Bauwerk so eindrucksvoll zu demolieren sein. Ein anderes Beispiel für angewandte Physik: Hubschrauber zerwirbeln Wasseroberflächen, wenn sie im Tiefflug über Seen oder Hafenbecken jagen. Lebensecht laufende, robbende und herum geschleuderte Soldaten kriegt derzeit noch keine Physik-Engine hin, deshalb greift Mithis hier auf Motion-Capturing zurück, um auch hier **Panzers**-Qualität zu schaffen.

Martin Deppe

JOINT TASK FORCE

Martin Deppes Einschätzung:

noch nicht möglich

»Mithis hat noch keine drei Jahre auf dem Buckel, lieferte mit der Weltraum-Oper Nexus aber ein solides Taktikspiel ab. Dazu kommen jede Menge Panzers-Männer, die ihr Handwerk verstehen. Gute Voraussetzungen also für einen spannenden Strategietitel. Ich mag vor allem die Idee mit der sich nach und nach erweiternden Landkarte. Und natürlich die neugierigen Leute von der Presse ...«

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Mithis
Version	Präsentation
Termin	1. Halbjahr 2006

Unsere Gegner setzen vor allem auf **russisches Equipment**.

Dank **Motion-Capturing** sollen Soldaten im Spiel nicht nur rumstehen.

Informationen in kleinen Fenstern verraten Ihnen die **Angriffskraft, Panzerung, Feuerreichweite und Bewegungsradius** des Kampfroboters. Sie können sich diese Werte für jede Einheit anzeigen lassen.

Wenn Sie wichtige Einheiten zerstören, sehen Sie die Explosion in **Zwischensequenzen**.

Helikopter verursachen bei **hoher Reichweite** wenig Schaden. Lassen Sie mehrere angreifen!

DOMINATION

In den scheinbar ausweglosesten Situationen das Blatt in letzter Sekunde wenden – bei diesem rundenbasierten Strategiespiel von Wargaming.net ist das **der reinste Nervenkitzel**. Und macht äußerst süchtig.

Der Auftrag klingt einfach: »Beschützen Sie das Labor, bis unsere geheimen Waffen abtransportiert sind. Halten Sie solange aus, bis Sergeant Oldrige den Hypnotransmitter zerstört hat.« Dieser Hypnotransmitter zwingt die gegnerischen Truppen zum Kampf bis in den Tod und kann von unseren Leuten nur über den Wasserweg erreicht werden. Bis Oldrige die Gebäude der Feinde angreifen kann, braucht es allerdings seine Zeit. Wir stehen derweil einer feindlichen Übermacht gegenüber. Auf unsere drei Hubschrauber, zwei Mörser und drei Raketenwerfer rücken zwölf Gegner vor – allesamt besser gepanzert und bewaffnet als wir.

Wir bewegen unsere Transporter vorwärts und laden die Artillerie ab. Schließlich wollen wir nicht kampflos untergehen. Während wir einen unserer drei Helikopter über dem Meer positionieren, greifen wir mit unserem ersten Raketenwerfer an und zerstören einen gegnerischen Panzer. Nacheinander bewegen wir jede Einheit und feuern. Als letztes kommandieren wir Oldriges Boot aus dem Hafen im Süden. Immerhin ist es uns gelungen, zwei Panzer zu eliminieren und an der Metallrüstung eines zweibeinigen Bullfrog-Battle-Mechs zu kratzen. Nun bleibt uns nur noch, die Runde zu beenden und die Züge unseres Gegners Beobachten. Und die haben es in sich: in Windeseile liegen vier Transporter und ein Helikopter in Schutt und Asche. So hatten wir uns das eigentlich nicht gedacht.

Wahre Prachtkerle

Entwickler Wargaming.net bringt mit **Domination** ein Runden-Strategiespiel, voll gepackt mit Missionen und Spielmodi. Die Vorabversion des **Massive Assault**-Nachfolgers enthält nicht nur Kampagnen und Szenarien: In Karriere- wie Weltkriegsmodus nehmen wir alle Länder eines Planeten ein und schlagen den Feind vernichtend. Im Sturmangriffsmodus hingegen shoppen wir erst im Waffenlager und erfüllen dann Missionen.

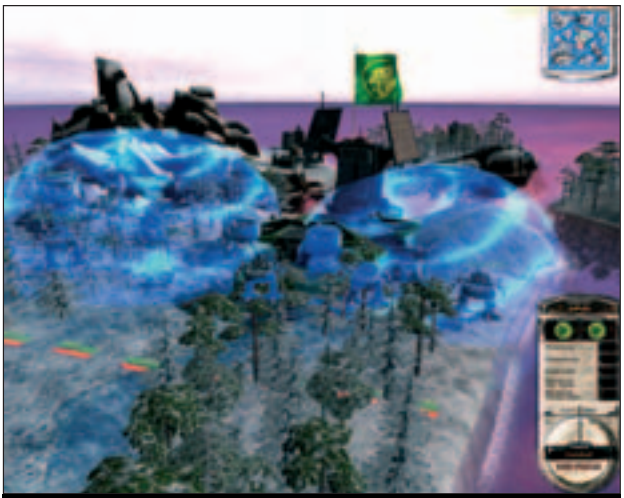
Die beiden Kontrahenten Phantom League und Free Nations Union (FNU) ziehen mit jeweils 18 Truppentypen der Land-, Luft- und Wasserstreitmacht in den Krieg. Zu jeder Einheit der League gibt es ein Gegenstück im Arsenal der Union. Waffentechnisch ist also fairerweise keine Partei der anderen überlegen.

Die schwächsten Truppentypen an Land sind LAV genannte Fahrzeuge, die nur vier Treffer einstecken und gerade mal einen Schadenspunkt verursachen. Stärker sind die Bullfrogs der League; die rücken zwar nur zwei Felder pro Runde vor, dafür haben sie eine Panzerung von satten elf Punkten und einen Angriffswert von fünf. Zu Wasser begegnen Zerstörer mit geringem Bewegungsfreiraum und niedrigem Angriffwert dem »Feuersturm« – ein stark gepanzertes Schiff mit hoher Bewegungs- und Feuerreichweite. In der Luft tummeln sich im Namen der League unter anderem Pteroplanes. Die sind zwar schnell, aber auch schwach. Dagegen halten die Helikopter der FNU mit höheren Angriffswerten länger stand. Zusätzlich gibt es Amphibienfahrzeuge, stationäre Geschütze oder Transporter zu erwerben – wenn das Geld reicht.

Sieg an allen Fronten

Zurück zu unserer Schlacht: Nun sind wir wieder am Zug. Mit ein paar Mausklicks positionieren wir unsere Raketenwerfer. Die teilen zwar kräftig aus, können aber wenig einstecken. Dafür schicken wir den zweiten Hubschrauber vor und zerstören den ersten Bullfrog. So geht es hin und her, bis uns nur noch ein Mörser, Raketenwerfer und Hubschrauber bleiben. Aber: Auch die Truppen des Gegners haben wir erfolgreich dezimiert. Zwei Bullfrogs und ein Panzer stehen ihm noch zur Verfügung.

Doch es ist zu spät: Unser Sergeant Oldrige entlädt zwei Kampfroboter und einen Panzer von seinem Schiff. Sofort greift er den Hypnotransmitter an, der schnell dem Erdboden gleichgemacht ist. Nun lehnen wir uns gemütlich zurück, schließlich haben wir den Auftrag erfüllt und diese Mission der Kampagne gewonnen. Doch da erhalten wir plötzlich einen neuen Befehl: sofortiger Rückzug – unser Gegner wirft Verstärkung in die Schlacht! Die Zerstörung seiner Wunderwaffe hat ihn nicht sonderlich beeindruckt, und bevor wir uns versehen, explodieren unsere letzten wenigen Einheiten. Wir müssen uns geschlagen geben. Diesmal.



Einheiten der FNU schützen Sie mit diesen **Flugabwehrschirmen**.

Treten **Guerillakämpfer** der Streitmacht bei, bekommen Sie Geld.

Dank der weißen Linien sind Aktionen **leicht nachzuvollziehen**.

Einen stark gepanzerten Gegner zerstören Sie mit **vereinten Kräften**.

Mein Land, Dein Land

Vor allem der Karrieremodus bietet Strategen viele Möglichkeiten. Sie haben auf jeder Karte verbündete Länder, die Ihnen im Kampf gegen die Feinde zur Seite stehen. Zu Beginn investieren Sie Geld in Kampfeinheiten, um die Alliierten zu unterstützen. Schon an diesem Punkt sollten Sie überlegen, ob Sie das Geld lieber in schwache aber billige, oder in teure und starke Einheiten stecken. Doch denken Sie daran: Es ist nicht möglich, die Kampffahrzeuge zu reparieren oder sogar ständig die Truppen zu verstärken. Die Steuereinnahmen der Länder, von denen Sie sich die Vehikel genehmigen, sind begrenzt.

Daher sollten Sie die Nachbarländer prüfen. Im besten Fall haben die sich noch keiner Seite angeschlossen. So können Sie neutrale Länder einnehmen, um an Geld zu kommen, doch da ist Vorsicht geboten: Greifen Sie ein neutrales Land an, tritt dessen Guerilla in die Armee des Gegners ein. Gleiches Recht für alle: Sobald Ihr Gegner ein solches Land angreift, steuern Sie selbst die Widerstandskämpfer. Es ist also wichtig, mit mehreren Einheiten in das Land einzudringen. Nicht nur das – Sie müssen wohl oder übel Ihre Hauptschlagkräfte mitnehmen. Dann sitzt Ihnen allerdings ständig die Angst im Nacken, dass Sie Ihr eigenes Land an den Feind verlieren können weil Sie Ihre Grenzen offen lassen müssen.

Ist die Besetzung einmal geschafft, müssen Sie alle Gegner vernichten und die Basis einnehmen. Nur so ist es möglich, Geld zu bekommen. Sind die Kontrahenten zahlenmäßig deutlich unterlegen, erklärt das Programm Sie automatisch zum Gewinner. So sparen Sie sich die Jagd nach den letzten Überlebenden.

Angenehmer geht's nimmer

Die Steuerung in **Domination** geht flott von der Hand. Mit wenigen Mausklicks beladen Sie ein Transportschiff, schippern damit zur Küste, rollen die Truppen von Bord und greifen mit diesen an. Und während Ihr Schiff noch um die Insel kurvt, feuern Sie mit anderen Kampfkolossen schon wieder auf den Gegner. Also müssen Sie nicht warten, bis eine Einheit den Zug vollendet hat, sondern können sich während einer Aktion getrost einer anderen Truppe zuwenden.

Sehr komfortabel ist die Undo-Funktion: Sie wählen eine beliebige Einheit an und machen mit einem Klick auf Undo nur die Aktion dieses Kampfgefährts rückgängig. Ein echter Vorteil im Gegensatz zur Rewind-Funktion, die es nur ermöglicht, jede Aktion aller Truppen Schritt für Schritt rückgängig zu machen.

Grafisch wagt Wargaming.net im Vergleich zum Vorgänger **Massive Assault** keinen großen Sprung - die Truppen und Umgebung sind detailreich gestaltet, aber kaum animiert. Sobald wichtige Einheiten verloren gehen, zeigt eine Kamerafahrt die Explosion. Allerdings sehen die herumfliegenden Metallteile selbst in den höchsten Einstellungen der Grafik wie graue Klötze aus – nämlich ziemlich unspektakulär.

Die Sprachausgabe ist gelungen, doch das Gerassel der Panzer erinnert mehr an das eines klapprigen Schlossgespenstes. Trotzdem bringen die Entwickler mit humorvollen Einleitungen etwas Schwung in die trocken geratene Geschichte. Die Plänkeleien zwischen Vorgesetzten und Untergebenen oder Liebesschwüre und Freude übers Wiedersehen unter Rebellen passen aber überhaupt nicht zu den Einsatzbesprechungen, in denen der Ernst der Lage beschworen wird.

Rüdiger Steidle

DOMINATION

Demo

Rüdiger Steidles Einschätzung:

gut

»Komplexität muss nicht in Kompliziertheit ausarten. Vor allem die spannenden Wendungen und die taktischen Herausforderungen haben es mir angetan. Der Sound der Einheiten ist zwar nicht überwältigend, doch ich kann damit leben. Schließlich machen die einfache Steuerung und das ausführliche Tutorial vor allem Einsteigern die Rundenstrategie schmackhaft. Doch auch Experten werden sich nicht beklagen.«

Genre	Runden-Strategie
Entwickler	Dreamcatcher
Version	Englische Verkaufsversion
Termin	April 2005

Die **Dämmerung** können Sie auch taktisch nutzen. Bei Schleicheinlagen werden Ihre Einheiten schwerer vom Gegner entdeckt.

Das **afrikanische Volk** bricht seine Zelte im wahrsten Sinne des Wortes ab, sobald alle Rohstoffe im Einzugsgebiet verbraucht sind.

PARAWORLD

Jetpacks, Dinosaurier und Charles Darwin passen nicht in die gleiche Epoche? Das dachten wir auch – bis uns Sunflowers die neueste Version des spannenden Echtzeit-Strategietitels Paraworld präsentierte.

Die längsten Beine der Weltgeschichte besitzt nicht etwa Heidi Klum, sondern der Brachiosaurus. Dieser und 39 weitere Urzeit-Kollegen leben in Sunflowers neuer virtueller Strategiewelt Paraworld. Allerdings sind die langen Schenkel der Dinos längst nicht so beliebt wie bei der deutschen Laufstegschönheit – einige der Urwesen waren bekanntlich keineswegs harmlose Zeitgenossen. Vor allem diese zweibeinigen Fleischfresser bedrohen die Menschen in **Paraworld**.

Moment mal – Menschen und Dinos gemeinsam in einer Welt? Was für Paläoanthropologen absolut ausgeschlossen ist, lässt der Berliner Entwickler SEK virtuelle Wahrheit werden. Die von den **Wiggles**-Machern erdachte Story ist ganz schön abgefahren: Der Mathematiker und Erfinder Charles Babbage stößt während einiger Experimente in London auf rätselhafte schwarze Löcher. Dank ausgeklügelter mathematischer Formeln vermag er nach einiger Zeit genau vorherzusagen, wann und wo sich die Portale öffnen. Mit dem weltberühmten Erfinder Nikola Tesla entwickelt er eine Möglichkeit, durch diese mystischen Tore in eine Parallelwelt zu gelangen – Paraworld. Hier beginnt Ihr 20 Missionen langes Abenteuer.

Völkerkunde

Die bei Sunflowers präsentierte Version enthielt zwei der vier Rassen, die in **Paraworld** leben. Drei dieser Völker werden in der Solo-Kampagne steuerbar sein. Die vierte Partei muss aus der Parallelwelt vertrieben werden; dieses böse Volk können Sie nur in den drei Multiplayer-Modi spielen.

Die zwei präsentierten Rassen stammen aus afrikanischen und nordischen Gefilden unseres Planeten. Noch hat SEK keine finalen Namen für die Stämme; die Fraktionen waren jedoch mitsamt aller Gebäude und Einheiten sowie der entsprechenden Ausbaustufen voll spielbar.

Bereits sehr gut ersichtlich sind die unterschiedlichen taktischen Ausrichtungen beider Fraktionen. Die Nordländer setzen auf starke Befestigungslinien: Meterdickes Mauerwerk, auf dem Bogenschützen die umliegende Gegend aufmerksam bewachen, schützt die Bewohner im Dorf vor Attacken. Die Verteidigungswälle der Afrikaner hingegen bestehen aus dünnen Bambusstäben, die selbst schwächere Einheiten spielend durchbrechen. Doch die Afrikaner kennen andere Mittel der Verteidigung – nämlich die Flucht. Sobald der Feind gesichtet wird, verladen sie ihr Lager binnen weniger Sekunden komplett auf klapprige Holzwagen und gehen stiften. Das Hauptquartier wird sogar serienmäßig auf einem riesigen Gespannwagen ausgeliefert– praktisch.

Dinos und andere Haustiere

Flucht ist aber nicht die einzige Taktik der Afrikaner. So domestizieren sie unter anderem riesige Brachiosaurier und rüsten sie mit schwerem Geschütz aus. Eine tödliche Defensiv- wie Offensivwaffe, die zudem sehr viele Treffer einstecken kann.

Überhaupt spielen die spektakulären Dinos eine enorm wichtige Rolle. Alle Völker können sich die Saurier zu Nutze machen. Ob Kronosaurus, Triceratops, Stegosaurus oder Diplodocus – die 40 Trampelviechertypen

Mammuts und Kampfschweine dienen nicht nur als Transportmittel, sondern auch als prähistorische Schützenpanzer.

Die auf Wunsch links eingeblendete **Bevölkerungspyramide** gewährt Einblick in Ihre gesamte Population. Die Z-Symbole an den Charakteren zeigen, dass die Bevölkerung gerade nichts zu tun hat.

Bei Paraworld vergeht ein kompletter Tag in lediglich **zehn Echtzeitminuten**.

Die **Schifffahrt** ist vor allem für das Nordvolk sehr wichtig, um an Nahrung zu gelangen.

werden für Schifffahrt, Reiterei, Krieg und Wirtschaft eingesetzt. Komplettiert wird der Hauszoo in **Paraworld** von Rhinozerossen, Wildschweinen und Mammuts. All diese Tierarten finden Sie sowohl frei lebend auf dem Planeten als auch in gezüchteter Form in den Dörfern.

Wie von Geisterhand

Grundsätzlich spielt sich der Titel wie bekannte Echtzeit-Kollegen. Arbeitereinheiten werden in Hauptquartieren rekrutiert, um im Anschluss daran eine komplette Siedlung samt Kasernen, Schmieden, Lagerhäusern, Tavernen, Tempeln, Marktplätzen oder Kirchen aufzubauen. SEK hat sich für Gelegenheitsspieler übrigens noch eine Hilfe ausgedacht: Die KI übernimmt auf Wunsch selbsttätig den Aufbau der Siedlung – und das nahezu optimal.

Weitere Arbeiter kümmern sich währenddessen um den Abbau der Rohstoffe Holz, Nahrung und Stein. Gewonnene Kämpfe bringen die vierte und letzte Ressource ein, die so genannten Skulls. Nachdem eine Kolonie komplett ausgebaut ist und genügend Ressourcen erwirtschaftet wurden, kann die Population auf Wunsch eine Erfahrungsstufe heraufgesetzt werden. Dies gilt nicht nur für die Gebäude und Technologien, sondern auch für jedes einzelne Individuum.

Pyramidale Untertanen

Eine auf dem Bildschirm angezeigte Bevölkerungspyramide umfasst alle Bürger Ihrer Population. In der vorgeführten Presseversion bestand ein Volk aus maximal 52 Personen. Die Pyramide zeigt nicht nur an, was jeder Einwohner gerade treibt – hier werten Sie die Bürger auch individuell auf; insgesamt fünf Erfahrungs-Level können dabei durchlaufen werden. Sind genügend Ressourcen vorhanden, wird ein Charakter einfach per Mausklick in die nächst höhere Erfahrungsebene verfrachtet. Da eine Pyramide bekanntlich nach obenhin spitz zuläuft, wird der Raum in den oberen Geschossen immer enger. Während sich auf der ersten Erfahrungsstufe gleichzeitig 25 Bürger tummeln, erreicht nur ein einziger Einwohner die letzte Stufe der Pyramide. Es sollte also wohl überlegt sein, welche Burschen man im Spielverlauf fördert.

Am wichtigsten sind die Helden-Einheiten. Die entstammen allesamt der Weltgeschichte und haben ganz besonderen Fähigkeiten. Berühmtheiten wie Charles Darwin, Heinrich Schliemann oder Nikola Tesla entwickeln dampfbetriebene Jetpacks, verbessern die Kampfmoral der Einheiten, erhalten kurzzeitig Macht über einen Dino oder schläfern angreifende Tiere in brenzligen Situationen ein. Insgesamt leben in Sunflowers' Paralleluniversum neun Helden, von denen sieben spielbar sein werden. Jedes Volk hat zunächst nur einen dieser Übermenschen in seinen Reihen. Erst im weiteren Spielverlauf können Sie zusätzliche Heroen in einer Taverne einkaufen; günstig sind die Jungs natürlich nicht.

Die Wüste lebt

Die fünf Terrain-Settings Wüste, Eis, Lava, Dschungel sowie nordische Herbstlandschaft sind optisch wie atmosphärisch sehr stimmig. Sanft spielt der Wind mit den Grasbüscheln, die untergehende Sonne spiegelt sich stimmungsvoll auf der Wasseroberfläche, die seichte Gischt der brandenden Wellen überzieht den Strand. Ein Brachiosaurus stapft Richtung Palmen, der Boden bebt unter der gewaltigen Last seiner Schritte. Landschaftsdetails in der Ferne verschwimmen dabei leicht unscharf. Das ganze Universum wirkt unglaublich lebendig und schön. Alle Bewohner sind zudem sehr detailliert dargestellt: Man erkennt beim Ranzoomen selbst kleinste Feinheiten an ihrer Kleidung oder an den Rüstungen. Deutlich erkennbar ist zudem, dass einige Mitglieder des Entwicklungs-Teams an der Filmhochschule Babelsberg Animation als Hauptfach hatten – die Dinosaurier sind sehr glaubwürdig animiert.

Martin Deppe

Allein schon das Gewusel macht Spaß: Die detaillierten Landschaften und brillant animierten Dinos sind ein wahrer Augenschmaus.

PARAWORLD

Martin Deppes Einschätzung:

noch nicht möglich

»Paraworld hat großes Potenzial. Das klassische RTS-Spielprinzip wurde mit sinnvollen Neuerungen aufgewertet. Den größten Reiz zieht der Titel bisher jedoch aus der Optik: Die detaillierten Landschaften wirken unglaublich lebendig. Letztlich bot die gezeigte Version aber zu wenig Einblick in alle Spielaspekte, so dass derzeit eine konkrete Einschätzung noch nicht möglich ist.«

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	SEK
Version	Pre-Alpha
Termin	4. Quartal 2005

Kurvenkombination voraus: Im Gegensatz zu vielen Genrekonkurrenten ist hier mit dem VW Beetle die nächsten Sekunden noch **echtes fahrerisches Können** gefragt.

In der **Auto-Muckibude**: Peinliche Sticker und Neonröhren dürfen nicht fehlen.

Beim Einsatz des Nitro-Boosts kommt der so beliebte **Verwischeffekt** zum Einsatz.

JUICED

Aufgemotzte Golfs rasen durch die Stadt. Gähn. Nicht einschlafen! Denn Juiced ist nicht einfach nur eine Bastelbude mit Glitzergrafik, **sondern ein richtiges Rennspiel**.

Das vielleicht wichtigste Rennen haben die Entwickler schon vor dem Fallen der ersten Startflagge gewonnen. Denn wenn **Juiced** im Mai endlich im Laden steht, geht für sie eine lange Leidenszeit zu Ende. Zuerst arbeiteten sie am viel versprechenden **Lamborghini** – kurz vor Fertigstellung ging Publisher Rage pleite. Für Acclaim setzte man sich daraufhin an **Juiced**, doch auch der neue Geldgeber segnete knapp vor der geplanten Veröffentlichung das Zeitliche. Die letzte Heimat heißt nun THQ, und die verschob angesichts des bis dahin nur mäßigen Eindrucks den für Herbst 2004 angedachten Release auf Mai 2005. Eine blendende Entscheidung, wie unsere Vorabversion zeigt.

Ausgepresstes Spielprinzip

Allerdings: Beim ersten Anspielen sendet man spontan ein Stoßgebet gen Himmel: Oh lieber Rennspielgott, muss es wirklich schon wieder das »wir rasen aufgedonnert durch Häuserschluchten«-Prinzip sein? In der Tat wirkt **Juiced** anfangs wie ein billiger Klon. Seien es die lizenzierten Original-Autos der Brot-und-Butter-Klasse, die nächtlichen Stadtpisten oder die Hintergrundstory rund um eine Streetgang-Szene – alles schon zigmal da gewesen.

Neu: Jetzt mit Fahrphysik!

Der Ernüchterung folgt bald die Erkenntnis, dass hinter der wenig originellen Fassade weit mehr steckt als ein 08/15-Rennspielchen. Das zeigt sich spätestens beim fünften vergeblichen Versuch, mit der Tastatur eine Kurve sauber zu umrunden. Sapperlot, das Ding hat im Gegensatz zu **NfSU**, **SRS** & Co. so was wie eine richtige Fahrphysik! Eine echte Simulation will **Juiced** natürlich nicht sein; immerhin liegt das Niveau in etwa auf dem von **DTM 2**. Damit verleihen wir dem Spiel das Prädikat »erstes reinrassiges Action-Rennspiel, das sich mit Lenkrad eindeutig am besten fährt.«

Zum einen muss man hier vor Kurven tatsächlich (mitunter stark) bremsen. Die Autos reagieren außerdem gut nachvollziehbar auf den Einfluss von Lenkung und Fahrbahn. Damit vermitteln sie erstaunlich intensiv das Gefühl, wirklich am Steuer eines bärenstarken Flitzers zu sitzen. Da ist es besonders schade, dass eine Cockpitperspektive fehlt.

Auf der anderen Seite unterstützt das Schadensmodell den Anspruch auf ein Minimum an Realismus. Es zeigt nicht nur die üblichen Beulen, Schrammen und Kratzer, sondern wirkt auch unter der Haube. Soll heißen, bei zu vielen Crashes leidet die Mechanik und man wird langsamer. Dass es auch tatsächlich dazu kommt, liegt an einem weiteren liebevollen Detail: Verpasst man eine Kurve, schreddert man nicht einfach ungebremst die Leitplanke entlang, sondern bleibt daran richtig hängen und wird fast bis zum Stillstand gestoppt.

Landpartie

Dass in **Juiced** mehr echtes Rennspiel als bei der Genre-Konkurrenz steckt, unterstreicht die KI. Die fährt nicht nur sehr aggressiv und reagiert merklich auf Ihre Aktionen. Sie verkneift sich zudem sowohl blödsinnige Fehler nach Art von **NfSU2** als auch den bei Action-Rasern berühmt-berüchtigten »Gummibandeffekt«.

Spielt man **Juiced** länger, werden auch abseits von Physik und KI die Eigenheiten immer deutlicher. So haben die rund 150 Tuning-Teile nach Art von **Gran Turismo 4** vor allem technischen und fahrphysikalischen Einfluss auf das Fahrzeug. Abhängig von der Strecke verspricht eine bestimmte Komponenten-Kombination am ehesten Erfolg.

Apropos Strecken: Die insgesamt 99 Stück werden wie gewohnt nur durch diverse Varianten und Rückwärts-Versionen erreicht. Immerhin bleibt es nicht allein bei den urbanen Pisten, sondern es geht im späteren Spielverlauf auch übers Land, ins Offroad-Stadion und auf echte Rennstrecken. Neben den eigentlichen Rennen sorgen Zusatz-Modi für Abwechslung. Hier muss man zum Beispiel mit fahrerischen Kabinettstückchen Punkte sammeln.

Fernziel Teamchef

Das Grundszenario mag abgenudelt sein, das Spielziel ist es nicht. Sie bleiben nämlich auf lange Sicht kein Einzelkämpfer. Vielmehr versuchen Sie ein richtiges Rennteam auf die Räder zu stellen. Ihre Stallgefährten sollen dabei nicht nur Ruhm, Ehre und klingende Münze einfahren. Sie dienen auch als »Wingmen«, denen Sie im Rennen einfache strategische Anweisungen wie »blockiere den Gegner!« geben können. Besonders launig wird das Online, wenn Kollegen aus Fleisch und Blut mitfahren. Zwar sind die Rennen auf sechs Piloten beschränkt. Dennoch schreit dieser Modus geradezu nach echten **Juiced**-Clans, die um Spitzenplätze auf der dafür geplanten Weltrangliste kämpfen.

Michael Galuschka

JUICED

Demo

Michael Galuschkas Einschätzung:

sehr gut

»Das ausgelutschte Städte-Szenario spricht mich persönlich nicht so an. Ansonsten war die weit fortgeschrittene Vorab-Version eine echte positive Überraschung. Juiced kombiniert das typische Flair eines lockeren Action-Rennspiels mit anspruchsvoller Fahrphysik und einer herausfordernden KI. Hier stimmt einfach nicht nur das Drumherum, sondern auch der spielerische Kern.«

Genre	Rennspiel
Entwickler	Juice Games
Version	Beta
Termin	Mai 2005

WIE GEFÄLLT IHNEN PC POWERPLAY?

Fragebogen ausfüllen und gewinnen: Sagen Sie uns die Meinung! Denn schließlich wollen wir »PC PowerPlay« noch besser machen. Füllen Sie dazu einfach den folgenden Fragebogen aus. Und das Beste daran: Sie können dabei auch noch gewinnen. Unter allen Einsendungen **verlosen wir zehn Jahresabos** von »PC PowerPlay«. Ihre Meinung zählt!

per Post an: CyPress GmbH
PC PowerPlay / Umfrage
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per Fax an: 0931/406 91-18

Wie alt sind Sie? ____ Jahre

Wie lange sind Sie schon aktiver PC-Spieler?

Bin ganz neu dabei	☐	Fünf Jahre ungefähr	☐
So ungefähr ein Jahr	☐	Zehn Jahre ungefähr	☐
Zwei Jahre sind's schon	☐	Länger als zehn Jahre	☐

Wie sind Sie auf »PC PowerPlay« aufmerksam geworden?

Auslage am Kiosk	☐	Fernsehwerbung	☐
Über Freunde/Bekannte	☐	Radiowerbung	☐
Anzeigenwerbung	☐		

»PC PowerPlay« ist neu und bisher 4 Mal erschienen. Wie viele der bisherigen Ausgaben haben Sie gekauft?

eine	☐	zwei	☐
drei	☐	vier	☐

Welche anderen Spiele-Zeitschriften lesen Sie regelmäßig (d.h. fast jede Ausgabe)? Welche anderen Spiele-Zeitschriften lesen Sie unregelmäßig (d.h. 2-3 von sechs Ausgaben)?

	regelmäßig	unregelmäßig
Computer Bild Spiele	☐	☐
PC Games	☐	☐
GameStar	☐	☐
PC Action	☐	☐
PC Games Hardware	☐	☐
Bravo Screen Fun	☐	☐
PlayStation2 - Das offizielle Magazin	☐	☐
play THE PLAYSTATION	☐	☐
Play Zone	☐	☐
Game Pro	☐	☐
Maniac	☐	☐
Videogames Aktuell	☐	☐
Xbox Zone	☐	☐
Das Offizielle Xbox Magazin	☐	☐
NZone	☐	☐
Anderes Spielemagazin: _____	☐	☐
Keine bisher	☐	

Wie lange haben Sie an dieser Ausgabe von »PC PowerPlay« gelesen? Stunden: ____ Minuten: ____

Wie oft nehmen Sie eine Ausgabe von » PC PowerPlay« in die Hand, bis Sie sie als „endgültig ausgelesen" bezeichnen?

ca. ____ Mal

Wie viele Personen außer Ihnen lesen Ihr Exemplar noch?

ca. ____ weitere Leser

Wie beurteilen Sie folgende Punkte von »PC PowerPlay«? Verwenden Sie bitte Noten von 1 (= gefällt mir sehr gut) bis 6 (= gefällt mir überhaupt nicht). Wie beurteilen Sie...

	1	2	3	4	5	6
die Kompetenz der Redaktion	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Objektivität	☐	☐	☐	☐	☐	☐
den Informationsgehalt	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Aktualität	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Optik	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Praxisnähe	☐	☐	☐	☐	☐	☐
das Preis-/Leistungs-Verhältnis	☐	☐	☐	☐	☐	☐
das Magazin insgesamt	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Wie beurteilen Sie die einzelnen Heftteile von »PC PowerPlay«? Verwenden Sie bitte Noten von 1 (= gefällt mir sehr gut) bis 6 (= gefällt mir überhaupt nicht). Wie beurteilen Sie...

	1	2	3	4	5	6
Vorschau	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletests	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps & Tricks	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware	☐	☐	☐	☐	☐	☐

»PC PowerPlay« hat ein einzigartiges Bewertungssystem, bei dem eine Durchschnittswertung gebildet wird.

Ich finde dieses System gut und objektiver ☐
Ich wünsche das übliche System, dass nur ein Redakteur seine Wertung abgibt ☐

Wie viele Stunden etwa nutzen Sie pro Woche einen PC (das muss nicht Ihr eigener sein)?

ca. ____ Stunden

Wie viele Stunden etwa pro Woche sind Sie im Internet?

ca. ____ Stunden

Gar nicht, kein Interesse ☐
Gar nicht, kein Zugang ☐

Wie interessant ist Online-Gaming für Sie?

Interessiert mich nicht	☐	Brauche ich unbedingt	☐
Ganz nette Idee	☐	Keine Ahnung	☐

Welche Systeme besitzen Sie? Auf welchen Systemen spielen Sie außerdem (z.B. bei Freunden)?

	besitze ich	außerdem
PC mit CD-Laufwerk	☐	☐
PC mit DVD-Laufwerk	☐	☐
PSone	☐	☐
PlayStation2	☐	☐
Gameboy Advance	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐

Welche Arten von Spielen gefallen Ihnen besonders?

- Action ☐
- Online-Spiele ☐
- Adventure ☐
- Rennspiel ☐
- Beat'em up ☐
- Rollenspiel ☐
- Brettspielumsetzung ☐
- Shooter ☐
- Denkspiel ☐
- Simulation ☐
- Ego-Shooter ☐
- Sport ☐
- Jump'n'Run ☐
- Strategie ☐

Wie viele Stunden und wie oft spielen Sie etwa pro Woche?

ca. ____ Stunden ca. ____ Mal

Falls Ihr System auch DVD-Filme abspielen kann, nutzen Sie diese Funktion?

Ja, häufig ☐ Ja, ab und zu ☐
Nein ☐

Welches der nachfolgenden Geräte möchten Sie sich in den nächsten ein bis zwei Jahren kaufen oder schenken lassen?

- PC mit DVD-Laufwerk ☐
- Gamecube ☐
- PC mit CD-Laufwerk ☐
- CD-Player ☐
- Boxensystem ☐
- DVD-Player ☐
- GameBoy Advance ☐
- TV ☐
- Xbox ☐
- Handy ☐
- PlayStation2 ☐

Für wieviel Euro pro Monat kaufen Sie Spiele bzw. lassen Sie sich Spiele schenken?

ca. ___ Euro

Wie viele Original-Spiele besitzen Sie?

ca. ___ Spiele

Wo informieren Sie sich über Spiele und Zubehör?

- Zeitschriften: Anzeigen ☐
- Fachhändler ☐
- Freunde ☐
- TV ☐
- Zeitschriften: redaktioneller Inhalt ☐
- Internet ☐

Wie nutzen Sie Anzeigen in »PC PowerPlay«?

- Info allgemein ☐
- Zur Direktbestellung ☐
- Info über neue Produkte ☐
- Zur Kaufentscheidung ☐
- Zum Preisvergleich ☐
- Sammeln von Händler-Adressen ☐

Welche Hobbys haben Sie?

- Sport ☐
- Reisen ☐
- Musik/Konzerte/Disco ☐
- Lesen ☐
- Fernsehen ☐
- Video/DVD ☐
- Internet ☐
- Kino ☐

Welche der folgenden Aussagen treffen auf Sie voll zu, treffen teils zu, treffen nicht zu?

	voll	teils	nicht
Ich kaufe mir immer die neuesten Spiele	☐	☐	☐
Wenn es um PC- oder Videospielen geht, werde ich von meinen Freunden/Freundinnen oft um Rat gefragt	☐	☐	☐
Beim Kauf von Spiele-Zeitschriften achte ich auf den Kaufpreis	☐	☐	☐
Fort- und Weiterbildung hat für mich einen hohen Stellenwert	☐	☐	☐
Ich kaufe gern Sachen, die in meiner Altersgruppe 'in' sind	☐	☐	☐
Der Kauf von Markenartikeln lohnt sich fast immer	☐	☐	☐

Was trifft auf Sie zu? Sind Sie...

in Ausbildung, und zwar:

- Schüler ☐
- Berufsausbildung ☐
- Student ☐
- zur Zeit nicht/nicht mehr berufstätig ☐

berufstätig, und zwar:

- Arbeiter/Angestellter ☐
- Beamter ☐
- Selbständiger ☐

Welchen Schulabschluss haben Sie oder streben Sie an?

- Hauptschule ☐
- Abitur ☐
- Keinen ☐
- Mittlere Reife ☐
- Studium ☐

für Schüler: Höhe des monatlichen Taschengeldes: für alle anderen: Höhe des monatlichen Nettoeinkommens:

- - 375 Euro ☐
- 376 - 750 Euro ☐
- 751 - 1500 Euro ☐
- 1501 - 2000 Euro ☐
- 2001 Euro und mehr ☐

ADRESSE:

Name, Vorname: _____

Str., Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

Telefon: _____

email: _____

Geschlecht: männlich ☐ weiblich ☐

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten gespeichert und für interessante Aktionen an Dritte weitergegeben werden. (bitte mit Unterschrift bestätigen, gegebenenfalls streichen)

_____

Datum Unterschrift

Vielen Dank für's Mitmachen!

...und nicht vergessen: nur wenn Sie das Adressfeld ausfüllen, können Sie gewinnen. Einsendeschluss: 23. April 2005

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Mitarbeiter der CyPress GmbH sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

SO TESTEN WIR

UNSERE MEINUNGSKÄSTEN UND WERTUNGEN

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

FLORIAN STANGL

Klonkrieger sind die besseren Jedi-Ritter

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

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

Meine Wertung **88**

MARTIN DEPPE

Intelligentes Popcorn-Kino

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

Meine Wertung **87**

PATRICK HARTMANN

Endlich Team-Taktik ohne Action-Bremsen

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

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

Meine Wertung **88**

DAVID BERGMANN

Star Wars geht auch ohne Lichtschwert

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

Meine Wertung **83**

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

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

UNSERE AWARDS

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

*Beispiel: Unsere Wertung zu Republic Commando in Ausgabe 03/2005

FAKTEN ZUM SPIEL

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

Alles auf einen Blick

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

EINZELNOTEN

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

PRO UND KONTRA

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

SYSTEM-CHECK

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

DER TECHNIK-CHECK

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

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

SPLINTER CELL 3

Der dritte Teil des Agenten-Thrillers ist dunkler als seine Vorgänger, lässt dem Spieler etwas mehr Freiheit und ist atmosphärischer. **Ansonsten bleibt alles beim Alten – auch der Spielspaß.**

Hokkaido – während es auf der zweitgrößten Insel Japans im Winter bitterkalt ist, geht's dort just in diesem Moment eher heiß zu. Ein internationales Komplott fieser Datenterroristen hält US-Geheimdienste in Atem, einer der Rädelsführer in einem schmucken Häuschen irgendwo in Hokkaido spricht mit seinem Komplizen letzte Details für den nächsten Anschlag ab. Durch das Gespräch abgelenkt sieht er nicht, wie auf der anderen Seite der Papierwand ein Schatten vorbeihuscht und mit dem Halbdunkel des angrenzenden Raumes verschmilzt. Plötzlich wird der Terrorist durch den hauchdünnen Raumtrenner gezogen und hängt im Würgegriff des geheimsten aller Geheimagenten, der ihm unangenehme Fragen ins Ohr raunt ...

Globetrotter

Sam Fisher ist zurück und – soviel sei verraten – immer noch der Alte. In zehn Missionen huscht der »Third Echelon«-Agent von einer dunklen Ecke zur nächsten, greift nur selten zur Schusswaffe und überwältigt Guerillakämpfer und Wachleute aus dem Hinterhalt. Die knapp 15 Stunden Spielzeit führen den dreitagebärtigen Schattenparker zu einem Leuchtturm irgendwo im Nirgendwo, machen ihn zum Bankräuber in Panama oder lassen ihn in New Yorker Häuserschluchten herumturnen. Im Big Apple sind nämlich alle Lichter aus – der bis dahin größte Coup der Cyberterroristen, die den Dritten Weltkrieg vom Zaun brechen wollen.

Anfangs hui, am Ende pfui

Die zehn Missionen sind sehr abwechslungsreich und eine der größten Stärken von **Splinter Cell – Chaos Theory**. Viele Einsätze spielen an Schauplätzen, die es so in der Serie noch nicht gab. Die Häuserschluchten von Seoul, in denen Bürgerkrieg tobt. Die schwer bewachten Büros einer Sicherheitsfirma mit Bürofenstern, die sich auf Knopfdruck von »hier drin bin ich sicher«-Milchglasscheiben zu normal durchsichtigen »Ja, wo ist denn der Sam«-Fenstern verwandeln.

Diese Qualität hält fast bis zum Schluss. Doch ausgerechnet die letzte Mission verkommt zur bockschweren Geduldsprobe, an deren Ende Sie auch noch Feuergefechte in unübersichtlichen Ganglabyrinthen bestehen müssen. Ein unwürdiger Abschluss.

Auch die Inszenierung der Geschichte hätte um einiges spannender ausfallen können. Die geradlinig erzählte Datenapokalypse kommt ohne überraschende Wendungen daher und wird in stellenweise recht undurchsichtigen Rendersequenzen erzählt. Die sehen zwar hübsch aus, schicken Sam aber mitunter nach drei gewechselten Sätzen in den nächsten Einsatz. Mitfiebern kann man da nur in den zahlenmäßig unterlegenen Szenen gegen Ende der Kampagne, die tatsächlich erzählerischen Charakter haben. Da sieht man den Agenten etwa Whiskey schlürfend in einer Bar beim höflich-investigativen Geplänkel mit einem ehemaligen Freund, der scheinbar Teil der Verschwörung ist.

Gut beschallt

Wenn Sie die beiden Vorgänger gespielt haben, sitzt Ihnen Sams Tarnanzug wie angegossen. Die Steuerung ist ebenso unverändert wie Spielablauf und Bildschirmanzeigen. Mit einer Ausnahme: Ein Geräuschmesser zeigt an, ob Sie lautstark durch die Levels poltern oder wie eine laue Sommerbrise an den Feinden vorbeihuschen. Auf die Lautstärke mussten Sie in der **Splinter Cell**-Reihe zwar schon immer achten, Entwickler Ubisoft Montreal hat sich bei der Berechnung von Schall diesmal aber besonders viel Mühe gegeben. Wo in **Half-Life 2** Holzkisten physikalisch korrekt ins Wasser platschen, verbreiten sich in **Chaos Theory** das »Quiiieeetsch« schwerer Holztüren und das »Klirrr« umgestoßener Gläser in Räumen, über Hindernisse hinweg und unter Türspalten hindurch wie in der Realität.

Zumindest in der Theorie. Tatsächlich machte der Sound in unserer Testversion einige Probleme. Als wir beispielsweise direkt vor einem Ghettoblaster standen, war dessen Musikbeschallung nicht mehr zu hören, wenn wir uns nach links oder rechts drehten. Da die Berechnung für die NPCs korrekt funktioniert, hat das keine direkten Auswirkungen aufs Spiel, wohl aber auf die Atmosphäre.

Ich hör' Dich doch!

Damit diese neue Geräuschempfindlichkeit nicht nur als hohle Phrase auf

An manchen Stellen sorgen geskriptete Szenen für **Spannung**. Hier kommt es beispielsweise zum Showdown zwischen Sam und einem alten Bekannten, der den Weltfrieden bedroht.

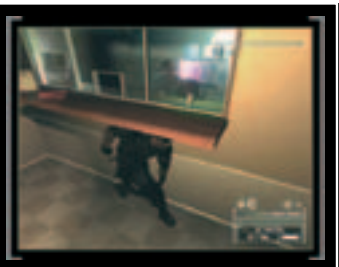
An **Computern** finden Sie oftmals wichtige Hinweise in E-Mails. Hacken lohnt sich.

Wie in den Vorgängern gilt auch diesmal: Leichen sollten Sie gut **verstecken**.

SAM ALS BANKRÄUBER

Um die Wachen auf dem Hof zu umgehen, knipst Sam das Licht aus.

Danach seilt er sich elegant vom Dach in den Vorraum der Bank ab ...


... und schleicht sich völlig unbemerkt an den Wachleuten vorbei.

Diesen Knaben knockt er aus, um durch die Lasersperren zu kommen.

Am Tresorraum angekommen, packt er durchschlagendes Werkzeug aus.

Am Ende löst Sam doch noch Alarm aus und kämpft sich zum Ausgang vor.

der Packungsrückseite prangt, sondern auch spielerisch Sinn macht, wurde die Feind-KI entsprechend überarbeitet. Die Knaben können Geräusche korrekt orten und gehen ihnen auch nach. Vorbei die Zeiten aus dem ersten **Splinter Cell**, als man in dunklen Räumen nach Herzenslust lärmen konnte, ohne aufzufliegen. Diesmal hören die Widersacher, aus welcher Ecke die Trippelschritte kommen und eröffnen durchaus auf gut Glück das Feuer. Natürlich vorausgesetzt, im besagten Raum herrscht Totenstille. Durchquert man beispielsweise in der zweiten Mission den Maschinenraum eines Frachtschiffes, übertönen die Maschinen so ziemlich alle Geräusche, man kann beherzt herumlaufen. Der Lärmpegel der Umgebung wird ebenfalls jederzeit angezeigt.

Da durch diesen neuen Geräuschmesser immer klar ist, wie laut man sein darf und wie leise man sein sollte, lässt sich **Chaos Theory** unkomplizierter spielen als die bisherigen Teile der Serie.

Sam und sein Spielzeug

Dunkle Räume mit noch dunkleren Ecken – davon gibt's genug. Scheinbar als Ausgleich für die schlaueren Gegner ist **Chaos Theory** merklich düsterer als seine Vorgänger. Das stört den Redakteur, wenn er Screenshots machen muss, freut aber den Spieler. Wir fanden fast immer eine dunkle Ecke, in die wir uns verkriechen konnten. Besonders gut gelungen ist den Designern das Spiel mit Licht und Schatten. In einem Einsatz verschlägt es uns in die Büros einer Sicherheitsfirma, die offenbar Teil der Datenverschwörung ist. Um das herauszufinden, müssen wir unter anderem zwei Anzugträgern hinterher schleichen, um mit Hilfe der »elektronisch verstärkten Sicht« den Inhalt des Aktenkoffers zu scannen, den die beiden mit sich herum tragen.

Die so genannte »EEV« ist Sams neuestes Gadget. Dieser spezielle Sichtmodus wird wie Nacht- oder Wärmesicht über die Zifferntasten aktiviert und ermöglicht dem Geheimagenten, weit entfernte Computer zu hacken.

Während wir den Männern in Schwarz folgen, müssen wir beleuchtete Gebäudeteile durchqueren, um die beiden nicht zu verlieren. Lichtquellen ausschalten oder -schießen ist hier selbstredend tabu. Die zwei würden sofort auf uns aufmerksam werden. Müssen wir so unter Zeitdruck auch noch an Wachmännern vorbei, ist der Nervenkitzel perfekt.

Das geht auch anders

Chaos Theory zeichnet sich aber noch stärker als **Splinter Cell** oder **Pandora Tomorrow** dadurch aus, dass Sie häufiger auf verschiedene Arten vorgehen können. Wer möchte, kann die beiden Kofferträger beispielsweise sehr wohl auf sich aufmerksam machen. Die Herren vom Koffer weglocken, wenn sie ihn gerade irgendwo abgestellt haben – oder sie im Dunkeln tappen lassen und derweil den Inhalt scannen. Gleiches gilt für eine frühere Mission, in der Sam in eine Bank in Panama einbricht, um Unterlagen zu stibitzen: Zwei Korridore, die er durchqueren muss, sind durch fiese Laserstrahlen

Die **Zwischensequenzen** sehen gut aus, sind inhaltlich aber eher mau.

Bekannte Pose: Sam lugt um **Ecken** und nimmt seine Opfer ins Visier.

Im **Kriegsgebiet** Seoul muss Leisetreter Sam sich sogar mit dicken Panzern auseinandersetzen.

gesichert. Die patrouillierenden Wachen tragen aber einen Störsender bei sich, der ihnen das Durchkommen ermöglicht. Analystin Grimsdottir, die wieder als Sams Beraterin über Funk zur Verfügung steht, empfiehlt ihm, hinter den Wachleuten durch die Laser zu schleichen.

Das können Sie tun. Spannend ist es allemal. Ebenso können Sie die Knilche aber auch umhauen und als mobile Laserstörgeräte auf den Schultern tragen. Oder sie in den Schwitzkasten nehmen und nach erfolgreicher Durchquerung der Gefahrengebiete mit einem beherzten Hieb ins Land der Träume schicken.

Der goldene Weg

Wie wir bereits in unseren Previews zu **Splinter Cell – Chaos Theory** berichteten, sieht es von solch löblichen Ausnahmen abgesehen mit der Handlungsfreiheit nicht allzu rosig aus. Meist können Sie sich entscheiden, ob Sie Korridor A oder Korridor B zum Vorankommen benutzen. Hin und wieder entscheiden Sie sich durch Ihre Handlungen kurzzeitig für unterschiedliche Routen. Im stockdunklen New York etwa müssen Sie ein Penthouse infiltrieren. Dazu warten Sie entweder ab, bis die Nationalgarde einen Fahrstuhl mit Notstrom zum Laufen gebracht hat und steigen zu. Oder Sie bahnen sich den Weg anderweitig in luftige Höhen. Letztendlich treffen sich aber alle Wege in den Missionen nach kurzer Zeit wieder an den gleichen Schlüsselstellen. Sie werden einen Einsatz also nie komplett anders spielen als Ihre Freunde.

MEHRSPIELERMODI

Für Chaos Theory hat Ubisoft Montreal den Mehrspielermodus aus Pandora Tomorrow noch einmal aufgemöbelt. Neu ist der kooperative Modus. Die beiden Agenten dürfen zwar nicht die Kampagne, aber vier speziell entworfene Missionen lösen. An vielen Stellen kommt es dann darauf an, gemeinsame Aktionen zu vollführen. Via Räuberleiter gelangt man an höher gelegene Stellen, oder ein Agent seilt den anderen ab.

Diese Aktionen sind manchmal sehr kompliziert – oftmals kommt es auf die millimetergenaue Positionierung der Agenten an. Von diesem Makel abgesehen, hat uns der kooperative Modus sehr gut gefallen. Bleibt zu hoffen, dass neue Karten und Missionen nachgeliefert werden.

Schnitzeljagd mal anders

Der Versus-Modus blieb dagegen weitgehend unverändert. Nach wie vor kämpfen zwei Spione gegen zwei Söldner. Jede Fraktion hat dabei mit Vor- und Nachteilen zu kämpfen. Während die Spione beispielsweise aus der Verfolgerperspektive spielen und so eine deutlich bessere Übersicht genießen, sind die Söldner wesentlich stärker bewaffnet und den Spionen in Feuergefechten klar überlegen. Ingesamt geht es dabei auf elf Karten (fünf davon Neuauflagen aus Pandora Tomorrow) um das Stibitzen von Festplatten, das Sprengen von strategisch wichtigen Zielen oder im Klassiker Deathmatch schlichtweg ums Ballern.

Zweite Chance

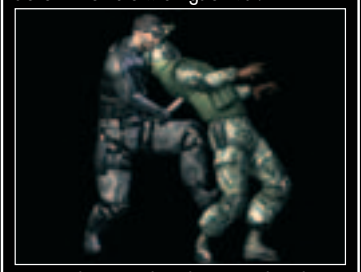
Tatsächlich mehr Freiheit räumt Ubisoft Montreal den Spielern bei den Missionszielen ein. Wurde in den Vorgängern ein wichtiger NPC vorzeitig getötet, war die Mission verloren. In **Chaos Theory** gibt es meist einen Plan B. An Bord eines Frachtschiffes beispielsweise, auf dem Sam einen Waffenschmuggler liquidieren soll. Dazu muss Mister Fisher aber erst einmal herausfinden, in welcher Kabine der Knabe logiert. Eine gepflegte Unterhaltung mit dem Kapitän des Kutters soll das klären. Dumm nur, wenn der Geheimagent die Tür zur Brücke zu früh öffnet und erwischt wird. Der Kapitän zieht seine Waffe, es kommt zum Feuergefecht. Kapitän tot. Es folgt ein Rüffel über Funk – aber nicht das Missionsende. Sam soll jetzt das Logbuch ausfindig machen und so in Erfahrung bringen, zu welcher Kabine er sich begeben muss.

Noch lange nicht Schluss

Ebenfalls neu: Die Einsätze sind nicht verloren, wenn Sie drei Mal Alarm ausgelöst haben. Stattdessen steigt mit jedem Alarm die Aufmerksamkeit und Bewaffnung der Wachen. Das macht die Missionen ab dem dritten Alarm zwar höllisch schwer, aber durchaus schaffbar. Nicht zuletzt, weil Sie ein praktisches Kampfmesser dabei haben. In **Chaos Theory** können Sie problemlos auf einen Gegner zustürmen, ihn ausknocken oder abmurksen, solange er alleine patrouilliert. Zum Kollegen Alarmieren kommt der Kerl erst gar nicht, und

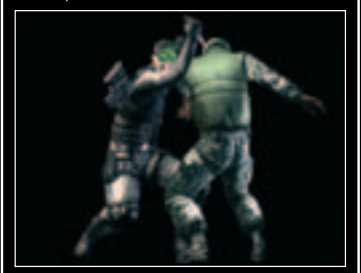
SAMS **NEUE TRICKS**

Typisch für Splinter Cell: Sam hat wieder ein paar neue Bewegungen gelernt. Wir stellen Ihnen die wichtigsten vor.

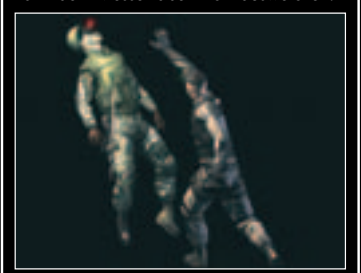


Gegner lassen sich nicht nur ausknocken. Mit Hilfe des Kampfmessers können Sie die Feinde auch von hinten erstechen.

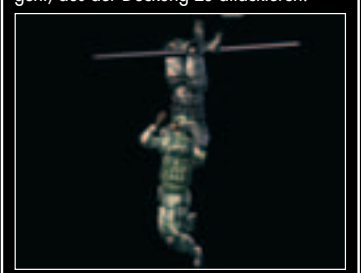
Ein gepflegter Tritt in empfindliche Regionen setzt jeden Wachmann Schachmatt. Sehr effektiv, wenn Sie niemanden töten dürfen.



Die härtere Variante des ersten Angriffs. Der Gegner sieht Sams Attacke kommen, kann dem Messer aber nicht ausweichen.



Statt Ellbogenchecks gibt's Handkantenschläge. Die erste Wahl, wenn es darum geht, aus der Deckung zu attackieren.



Der coolste Angriff: Sam hängt an einem Rohr und wartet, bis ein Wachmann unter ihm steht. Dann schlägt er zu.

Haben Sie die Feinde erst einmal gepackt, plaudern diese munter wichtige **Geheimnisse** aus.

In Seoul machen Ihnen neben den Soldaten diese Drohnen mit **Infrarotsicht** das Leben schwer.

Neu: Auf dieser **Karte** können Sie sich während der Einsätze zumindest grob orientieren.

mit dem richtigen Timing nehmen Sie nicht einmal Schaden. Probleme bekommen Sie bei dieser Vorgehensweise erst, wenn Ihnen drei oder mehr Spießgesellen gegenüberstehen.

Argh, Licht!

Chaos Theory wird deswegen aber keinesfalls zum Sonntagsspaziergang. Das liegt nicht zuletzt an der besseren Ausstattung der Feinde. Die fuchteln mit Taschenlampen herum oder machen sich mit Leuchtfackeln auf die Suche nach dem Agenten. Damit hat auch die dunkelste Ecke ihre Funktion als garantierte Lebensversicherung verloren. Besonders fies, aber auch spannend wird's gegen Spielende. Hier wird Sam seines geliebten Elements nämlich gänzlich beraubt: Seine Widersacher spazieren mit Nachtsichtgeräten herum, die ihm jeglichen Vorteil nehmen.

Die Gegner lassen sich dank Sams neuem Nahkampftalent zwar flott ausschalten, werden aber auch schneller auf den Geheimagenten aufmerksam. Beispielsweise wenn Sam eine Tür offen stehen lässt, die vorher geschlossen war. In einem solchen Fall inspizieren die Wachen den Raum ganz genau und rufen manchmal sogar Verstärkung herbei.

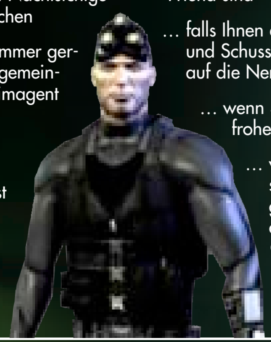
Dumm gelaufen

Dieses realistische Verhalten der NPCs hat uns gut gefallen. Hin und wieder entstehen dabei nämlich auch äußerst witzige Szenen. Mit der Endoskopkamera haben wir beispielsweise zwei Wachmänner durch eine Tür beobachtet und belauscht. Kurz nach dem Gespräch wollte einer der beiden den Raum verlassen, konnte die Tür aber nicht öffnen – wir kauerten noch davor und spickten mit der Kamera. »Verdammt, die blöde Tür geht nicht auf«, raunte der Knabe seinem Kollegen zu und rüttelte einige Male am Türknauf. Wir haben uns dann solange amüsiert, bis wir plötzlich tot am Boden lagen. Nach dem dritten Versuch wurde es dem ungeduldigen Wachmann nämlich zu bunt, und er trat kurzerhand die Tür auf. Dem hält auch ein Sam Fisher nicht stand.

Sam, der Voyeur

Gegner belauschen, das lohnt sich in **Splinter Cell – Chaos Theory**. Aus den Gesprächen der bösen Buben ergeben sich immer wieder wertvolle Tipps für das Weiterkommen. Alternative Wege, Türcodes und Hinweise über den Aufenthaltsort gesuchter Personen lassen sich so ohne Anstrengung in Erfahrung bringen. Und wenn niemand freiwillig plaudert, dann schnappen Sie sich einen der

CHAOS THEORY: KAUFEN ODER NICHT?



Sollten Sie kaufen, …

… wenn Sie nur spätabends und ausschließlich mit Nachtsichtgerät ins Bett schleichen

… wenn Sie schon immer gerne mit Freunden gemeinsam Super-Geheimagent spielen wollten

… falls Ihnen eine glaubwürdigere Spielwelt lieber ist als Innovationen

… wenn Sie spannende Missionen mit Mittendrin-Gefühl mögen

Sollten Sie nicht kaufen, …

… wenn Sie kein Fisherman's Friend sind

… falls Ihnen ewiges Schleichen und Schussverbote gehörig auf die Nerven gehen

… wenn Sie gerne farbenfrohe Spiele spielen

… wenn Sie bereits seit Teil eins auf ein grundlegend überarbeitetes Splinter Cell warten

… wenn Sie nachtblind sind

schweigsamen Typen und machen ihn zur Plaudertasche, indem Sie ihm ihr schmuckes Kampfmesser an die Kehle halten. Ungefähr jeder zweite Charakter in **Chaos Theory** lässt sich verhören, was eine wesentlich glaubwürdigere Spielwelt schafft.

Technik: glänzend

Zur glaubwürdigen Spielwelt trägt auch die exzellente Technik bei. Eigentlich eine Schande, dass Sam sich bevorzugt in der Dunkelheit aufhält, denn die Grafik von **Chaos Theory** hätte mehr Beleuchtung verdient. Zwar haftet dem Schleicher zu einem gewissen Grad der Plastik-Charme von **Far Cry** an, aber das fällt nur selten auf – schließlich gibt's kaum Lichtquellen, die die Umgebung zum Glänzen bringen. Auch die Charaktermodelle sind äußerst detailliert. Sam etwa ist von den Wangenknochen bis hin zu den hip gestylten Haaren sehr glaubwürdig modelliert.

Stimmig

Apropos Sprachausgabe: Passend zur schnieken Optik stammt die wieder von professionellen und treffsicher ausgesuchten Sprechern. Immer wieder lockern Gags den ernsten Spielablauf auf. Beispielsweise wenn sich zwei Wachleute im folgenden Dialog über die Videospielsammlung des beurlaubten Kollegen unterhalten: »Er hat schon das neue Prince of Persia«. »Ich hab' gehört, das soll brillant sein«. »Ich sag's Dir: Spiel des Jahres!«

Sehr gut, aber altbekannt

Bei nüchterner Betrachtung ist **Chaos Theory** zweifellos ein sehr gutes Spiel und ohne Frage der bisher beste Teil der Serie. Trotzdem haftet dem dritten Auftritt von Sam Fisher wie bereits **Pandora Tomorrow** der Beigeschmack eines überteuerten Addons an. Ein paar neue Bewegungen, eine bessere KI und ein Leveldesign, das zwischen genial und altbekannt schwankt. Grundlegende Veränderungen sollten Sie nicht erwarten. Dann werden Sie nämlich enttäuscht. Möchten Sie dagegen einmal mehr den bösen Buben das Handwerk etwas cooler, etwas atmosphärischer und vielleicht sogar etwas actionreicher legen, sind Sie hier goldrichtig.

David Bergmann

TECHNIK-CHECK

- Besitzer älterer Grafikkarten sollten auf Anti-Aliasing verzichten.
- Ebenfalls für ältere Grafikchips: Setzen Sie die Qualität der Schatten herunter.
- Selbst aktuelle Ati-Karten können die Shader-3.0-Effekte noch nicht darstellen.
- Mit einer Geforce 4 MX lässt sich Chaos Theory derzeit nicht spielen.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **3,5 GByte**

Ladezeiten **lang (512 MB)**
mittel (1,0 GB)

CPU mit		Geforce 2	Radeon 7000/7500	Geforce 3/4	Radeon 8500/9000	Geforce 4/5600	Radeon 9500/9600	GF 5800/5900/6600	Rad. 9700/9800/X700	Geforce 6800	Radeon X800
1,4 GHz	640x480x32, 256 MB	rot	rot	rot	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün
	800x600x32, 512 MB	rot	rot	rot	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	grün	grün
2,2 GHz	800x600x32, 512 MB	rot	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32, 1,0 GB	rot	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün
2,8 GHz	1.024x768x32, 512 MB	rot	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.280x1.024x32, 1,0 GB	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün

TEST-CENTER

RÜDIGER STEIDLE

Lieber Multi-Meucheln als Solo-Sam

Bei seinem dritten Solo-Auftritt habe ich Sam nur kurz begleitet. War spannend wie eh und je, aber irgendwie hatte alles so einen Beigeschmack von »schon mal gespielt«. Für den vierten Teil wünsche ich mir einen Neuanfang.

Besser gefallen hat mir der Mehrspielermodus. Wenn ich mit Kollege Bergmann auf die Pirsch gehe, kochen die Emotionen hoch: »Wache rechts! Schieß!« – »Argh! Mich hat's erwischt! Schnell, beleb mich wieder!« Dass man für die Team-Aktionen pixelgenau die richtige Stelle suchen muss, nervt zwar. Ansonsten ist der Multi-Splinter aber eine tolle Abwechslung zum üblichen Deathmatch-Einerlei.

Meine Wertung 87

FLORIAN STANGL

Mein Name ist Fisher, Sam Fisher. Ich bin Spezialagent.

Für mich lebt dieses Spiel von seiner Technik. Klingt doof, ist aber so. Erst durch die realistische Kollisionsabfrage habe ich wirklich das Gefühl, meine Gegner am Hals zu packen. Dank der fantastischen Grafik fühlen sich meine Füße beinahe nass an, wenn ich mit Sam durch eine Pfütze wate. Wenn vom Meer Nebel über den Level zieht, fröstelt mich. Dann bin ich Sam Fisher, dann habe ich einen Auftrag, dann lebe ich den bislang besten Teil der Splinter-Cell-Serie.

Habe ich auch etwas zu meckern? Wenig. Vielleicht hätte ich gerne größere Levels und Fahrzeuge. Egal. Ich muss wieder in New York und Seoul nach dem Rechten sehen …

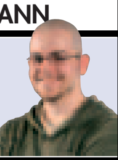
Meine Wertung 90

SAM FISHER

Mein Kommentar zum neuen Abenteuer

Pssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssss ssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssss ssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssss ssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssss ssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssss ssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssss ssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssss ssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssss ssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssss ssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssss ssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssss ssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssss sssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssst!

DAVID BERGMANN



Splinter Cell Version 1.3

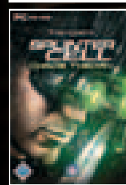
Wäre Chaos Theory der erste Teil der Splinter Cell-Reihe – ich wäre völlig aus dem Häuschen. So aber verblassen die sinnvollen Neuerungen neben den »das kenn' ich doch schon alles«-Momenten. Deshalb enttäuscht mich Sams dritter Auftritt, allerdings auf sehr hohem Niveau. Und bekommt von mir nur ein Prozentpünktchen mehr als Pandora Tomorrow.

Mein Leben als Agent

Trotz allem hat mich Chaos Theory 15 Stunden lang sehr gut unterhalten. Das liegt vor allem an den Missionen. Wenn ich unter Zeitdruck Raketen entschärfe oder in Seoul durchs Kriegsgetümmel schleiche, fühle ich mich wirklich wie ein Geheimagent. Die schlauen Feinde tun ihr Übriges zum Mittendrin-Gefühl. Vom vierten Teil erwarte ich aber mehr als Detailverbesserungen.

Meine Wertung 88

SPLINTER CELL 3



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Internet (4 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (33 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Schleich-Action
Entwickler/Publisher	Ubisoft/Ubisoft
Webseite	www.splintercell.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	31. März 2005
Schwierigkeit	3 Stufen; mittelschwer bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO
- abwechslungsreiche Missionen
- dichte Atmosphäre
- sehr guter Coop-Modus
- gute Musik
- professionelle Sprecher
- schmucke Renderszenen

KONTRA
- altbekannter Spielablauf
- kleinere Soundprobleme
- 08/15-Story
- wenig Handlungsfreiheit
- durch das Kampfmesser für Veteranen zu einfach

DAVID BERGMANN	88
RÜDIGER STEIDLE	87
FLORIAN STANGL	90

Durchschnitts-Wertung der Tester **88**

Demo
Video
?! Tipps

DAS POWER-TEAM

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

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

MARTIN DEPPE

Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Player

Spielt am liebsten
Strategie, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Die wilden Campus-Sims, wegen der umwerfenden Kunststudentin

Lieblingscomic
Die Rudi-Serie (Peter Puck)

Lieblingsbrettspiel
Das Ur-Civilization (hat nix mit Sepp Meiers Civilization zu tun)

Hass-TV-Serie
Big Brother – und das gibt's jetzt echt in unendlich? Unglaublich.

Lieblingsjahreszeit
Herbst (warm!)

Lieblingskuscheltier als Kind
Ein Hund, dessen linkes Ohr irgendwann doppelt so lang war wie das rechte

Erstes Auto
Golf 2

Zeit, in der ich gerne leben würde
London zur Zeit von Sherlock Holmes

Historische Person, die ich gerne treffen würde
Jules Verne

Gibt es Außerirdische?
Moment ... Michael Jackson ... Edmund Stoiber ... ich, morgens im Spiegel ... JA, gibt es. Definitiv.

Menschen, die im Winter mit Sommerreifen fahren, sind ...
... ich sag jetzt nichts, weil das zu viele meiner Freunde machen

MICHAEL GALUSCHKA

Redakteur

POWERte schon bei
VGA, OPM2, GameStar, PowerPlay

Spielt am liebsten
Rennspiele, Runden-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
Pro Evolution Soccer 4

Derzeitiges Lieblingslied
Interpol: Leif Erikson

Lieblingscomic
Michel Vaillant

Lieblingsbrettspiel
Zug um Zug, Ohne Furcht und Adel, St. Petersburg

Hass-TV-Serie
Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Lieblingsjahreszeit
Frühling und Herbst

Lieblingskuscheltier als Kind
Ein brummender Teddy

Erstes Auto
VW Golf GTD

Zeit, in der ich gerne leben würde
Mittelalter (aber nur kurz)

Historische Person, die ich gerne treffen würde
Julius Cäsar

Gibt es Außerirdische?
Klar, einer sitzt mir sogar gegenüber und tarnt sich als DVD-Producer.

Menschen, die im Winter mit Sommerreifen fahren, sind ...
... tot

PATRICK HARTMANN

Redakteur

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Nightwish: End of all Hope

Lieblingscomic:
Lustige Taschenbücher, speziell Phantomias-Geschichten

Lieblingsbrettspiel
Schach (auch wenn Herr Valtin immer gewinnt)

Hass-TV-Serie
Alle deutschen Daily Soaps

Lieblingsjahreszeit
Sommer

Lieblingskuscheltier als Kind
Ein Stoffäffchen mit dem originellen Namen »Äffi«

Erstes Auto
Golf 1

Zeit, in der ich gerne leben würde
Japan oder Mongolei im Mittelalter

Historische Person, die ich gerne treffen würde
William Wallace

Gibt es Außerirdische?
In einer weit, weit entfernten Galaxie ...

Menschen, die im Winter mit Sommerreifen fahren, sind ...
... zu doof, um ein Loch in den Schnee zu pinkeln

DAVID BERGMANN

Redakteur

POWERte schon bei
PC Games

Spielt am liebsten
Echtzeit-Strategie, Action-Adventure

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Everlast: Blinded by the Sun

Lieblingscomic
Spider-Man

Hass-TV-Serie
Daily-Soaps und Gerichtsshows

Lieblingsjahreszeit
Sommer

Lieblingskuscheltier als Kind
Ein kleines Häschen, das mittlerweile nicht mehr unter uns weilt

Erstes Auto
Ford Fiesta

Zeit, in der ich gerne leben würde
2100 – ich will wissen, ob die Welt bis dahin tatsächlich zigtausend Mal untergegangen ist

Historische Person, die ich gerne treffen würde
Ötzi

Gibt es Außerirdische?
The Truth is out there ...

Menschen, die im Winter mit Sommerreifen fahren, sind ...
... ein Ärgernis

FLORIAN STANGL

stellv. Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, PC Player

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Slayer: Stain of Mind

Lieblingscomic
Keine Ahnung, ich lese keine ...

Lieblingsbrettspiel
Risiko

Hass-TV-Serie
Alles von GZSZ über Unter Uns bis Verbotene Liebe

Lieblingsjahreszeit
Egal, ich mag den Wechsel

Lieblingskuscheltier als Kind
Ich glaube, das war ein Bär

Erstes Auto
VW Polo 1

Zeit, in der ich gerne leben würde
Jetzt, hier und heute

Historische Person, die ich gerne treffen würde
Adolf Hitler. Stichwort »Postnatale Abtreibung«

Gibt es Außerirdische?
Ja, zum Beispiel in Westfalen. Oder in Schwaben.

Menschen, die im Winter mit Sommerreifen fahren, sind ...
... die dümmsten Deppen, die es gibt und die sollten sofort nach Sibirien verbannt werden

GEORG VALTIN

Redakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, Gamespot

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Vampire 2 – Bloodlines

Derzeitiges Lieblingslied
Project Pitchfork: Song of the Winds

Lieblingscomic
Clever & Smart

Lieblingsbrettspiel
Schach

Hass-TV-Serie
Alle Daily-Soaps

Lieblingsjahreszeit
Herbst (trüb und regnerisch)

Lieblingskuscheltier als Kind
Ein Wildschwein-Frischling

Erstes Auto
Ein grüner Lada 2103, besser als jede West-Karre

Zeit, in der ich gerne leben würde
17. Jahrhundert

Historische Person, die ich gerne treffen würde
Jesus Christus

Gibt es Außerirdische?
Ja, irgendwo in den Milliarden Galaxien gibt oder gab es sicher primitive Lebensformen. Allerdings wird es nie Aliens geben, die uns auf der Erde besuchen kommen.

Menschen, die im Winter mit Sommerreifen fahren, sind ...
... egoistische Stauverursacher

RÜDIGER STEIDLE

Redakteur

POWERte schon bei
PC Games, GameStar

Spielt am liebsten
Runden-Strategie, Simulationen

Aktuelles Lieblingsspiel
Jagged Alliance 2 – Urban Chaos

Derzeitiges Lieblingslied
Kreator: Enemy of God

Lieblingscomic
www.nichtlustig.de

Lieblingsbrettspiel
Junta

Hass-TV-Serie
Sex and the City

Lieblingsjahreszeit
Herbst

Lieblingskuscheltier als Kind
weiß ich nicht mehr

Erstes Auto
Muttis 2er-Polo

Zeit, in der ich gerne leben würde
In dem Jahrhundert, in dem Holodecks erfunden werden

Historische Person, die ich gerne treffen würde
Adolf – zwischen die Augen.

Gibt es Außerirdische?
Weiß nicht. Fragt doch 'nen Außerirdischen.

Menschen, die im Winter mit Sommerreifen fahren, sind ...
... verwegen

MICHAEL ERLWEIN

Redakteur

POWERte schon bei
T-Online, Computec

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Flatout

Derzeitiges Lieblingslied
Teddy Bear's Picnic: The Singing and more Detective (Box Set)

Lieblingscomic
Die Spinne (hatte mal alle)

Lieblingsbrettspiel
Formula De

Hass-TV-Serie
Big Brother und alle anderen Schlösser, Almen oder Dschungel-Camps

Lieblingsjahreszeit
Spätes Frühjahr – nicht zu warm und nicht zu kalt

Lieblingskuscheltier als Kind
Hase (ähnlich Bugs Bunny, aber einen Meter groß)

Erstes Auto
Ford Fiesta BJ 1980 (knall-orange)

Zeit, in der ich gerne leben würde
Feierabend

Historische Person, die ich gerne treffen würde
Russ Meyer

Gibt es Außerirdische?
Marilyn Manson, Klaus Nomi, Nina Hagen – Beweis genug?

Menschen, die im Winter mit Sommerreifen fahren, sind ...
... sparsam

SANDRA STREHLE

Art Direktorin

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Prügelspiele

Aktuelles Lieblingsspiel
Sacred

Derzeitiges Lieblingslied
Adam Green: Down on the Street

Lieblingscomic
Isnogud, der Grosswesir

Lieblingsbrettspiel
Trivial Pursuit (Disney Edition)

Hass-TV-Serie
GZSZ, Unter Uns, Sex and the City, Big Brother und so genannte Telenovelas ...

Lieblingsjahreszeit
Alle, in denen KEIN Schnee liegt

Lieblingskuscheltier als Kind
Stoffschlumpf

Erstes Auto
Roter Opel-Corsa mit Stofftierausstattung

Zeit, in der ich gerne leben würde
Mittelalter

Historische Person, die ich gerne treffen würde
Cleopatra

Gibt es Außerirdische?
Ja, klar! Klingonen, Vulkanier, Ferengi, Romulaner, Borg, Cardasianer, ...

Menschen, die im Winter mit Sommerreifen fahren, sind ...
... lebensmüde

SARA STEHLIN

Layouterin

POWERte schon bei
CDV

Spielt am liebsten
Rennspiele, Adventures

Aktuelles Lieblingsspiel
Katamari Damacy (PS2)

Derzeitiges Lieblingslied
Waxwing: Kill the messenger

Lieblingscomic
Garfield

Lieblingsbrettspiel
Trivial Pursuit, Die Siedler von Catan

Hass-TV-Serie
Big Brother und die anderen Überlebens-Camps

Lieblingsjahreszeit
Keine Frage: der Sommer!!!

Lieblingskuscheltier als Kind
Ein riesengroßer Kermit

Erstes Auto
mein grüner, blumiger Ford Fiesta (und er fährt immer noch)

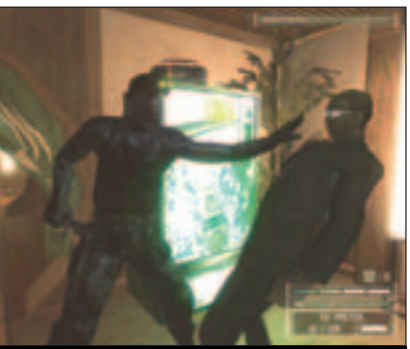
Zeit, in der ich gerne leben würde
in den bunten 70ern

Historische Person, die ich gerne treffen würde
Kurt Cobain

Gibt es Außerirdische?
who knows ...

Menschen, die im Winter mit Sommerreifen fahren, sind ...
... mutig

DIE **TOP 100** DER PC-SPIELE



Splinter Cell 3: Auf leisen Gummisohlen schleicht sich Sam Fisher in die Charts.

Swat 4: Weniger leise, aber genauso packend – die harten Kerle sind zurück!

Act of War: Bombastische Schlachten mit Tiefgang – satte 88% und Chartplatz 5!

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

HITLISTEN

	ACTION	Durch-schnitt	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle	Patrick Hartmann	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin
1	HALF-LIFE 2	94	93	93	96	93	95	–	–
2	GTA VICE CITY	93	94	92	–	93	94	90	–
3	VAMPIRE 2	90	88	86	93	93	89	–	–
4	BATTLEFIELD 1942	90	92	90	85	90	–	91	–
5	JOINT OPERATIONS	89	88	91	88	87	–	–	–
6	FAR CRY	88	86	89	–	88	88	92	87
7	SPLINTER CELL 3	88	–	90	87	–	88	–	–
8	UT 2004 (dt.)	88	85	90	85	90	89	87	92
9	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	88	87	–	87	89	83	88
10	REPUBLIC COMMANDO	87	87	88	–	88	83	–	–
11	MAX PAYNE 2	87	89	86	81	88	89	87	89
12	MAFIA	86	93	88	79	87	–	85	–
13	TRIBES VENGEANCE	86	86	87	–	86	–	87	83
14	SWAT 4	86	–	86	83	–	87	–	87
15	METAL GEAR SOLID 2	86	86	81	–	89	89	82	86
16	PRINCE OF PERSIA 4	85	83	84	–	85	87	87	85
17	CHRONICLES OF RIDDICK	85	83	84	–	87	86	–	–
18	FREELANCER	85	85	85	–	84	–	–	85
19	AQUANOX 2	84	87	79	88	82	–	84	–
20	PROJECT SNOWBLIND	84	–	84	–	–	84	–	–
21	STAR WARS BATTLEFRONT	84	83	84	–	84	–	–	85
22	COUNTER-STRIKE SOURCE	84	85	85	88	80	82	81	–
23	CALL OF DUTY	83	88	83	82	83	–	80	–
24	DOOM 3	83	84	79	–	87	83	82	–
25	TRON 2.0	83	–	74	85	84	85	–	87
	STRATEGIE								
1	WARCRAFT 3	93	94	93	–	92	93	90	94
2	SCHLACHT UM MITTELERDE	91	91	91	90	92	89	–	90
3	C&C GENERÄLE	89	92	90	86	86	95	87	–
4	PANZERS	89	90	86	91	–	–	87	–
5	ACT OF WAR	88	89	89	85	–	–	–	–
6	MEDIEVAL	87	85	88	–	–	–	89	–
7	DIE SIMS 2	87	89	–	–	–	89	86	83
8	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	–	83	–	88	87	–	87
9	ROME TOTAL WAR	86	86	86	–	85	–	88	–
10	SPELLFORCE	86	88	84	–	86	89	83	86
11	SILENT STORM	85	88	80	88	–	–	–	–
12	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4	85	88	84	81	87	–	84	88
13	ARMIES OF EXIGO	85	85	85	84	–	–	–	–
14	WARHAMMER 40K – D. OF WAR	84	85	86	–	85	83	81	84
15	KINDER DES NILS	84	85	–	–	83	81	–	85
16	AGE OF MYTHOLOGY	83	83	84	85	83	82	–	–
17	ROLLERCOASTER TYCOON 3	83	82	–	–	–	85	83	83
18	RISE OF NATIONS	83	84	87	79	88	77	–	83
19	PORT ROYALE 2	83	84	82	86	83	–	78	–
20	ANNO 1503	83	86	82	–	–	80	82	–
21	SOLDIERS	83	–	82	–	–	–	83	–
22	TROPICO 2	82	83	81	82	82	–	84	80
23	GROUND CONTROL 2	82	81	78	–	–	85	84	–
24	CIVILIZATION 3	82	88	81	79	–	80	–	81
25	COMMANDOS 2	81	81	81	83	82	–	80	81

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

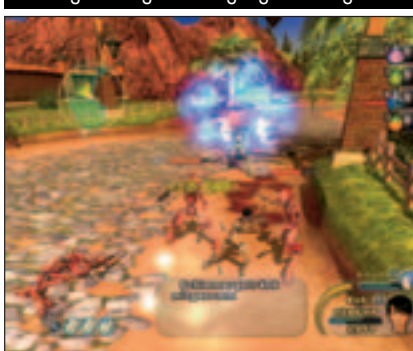
HITLISTEN

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

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

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

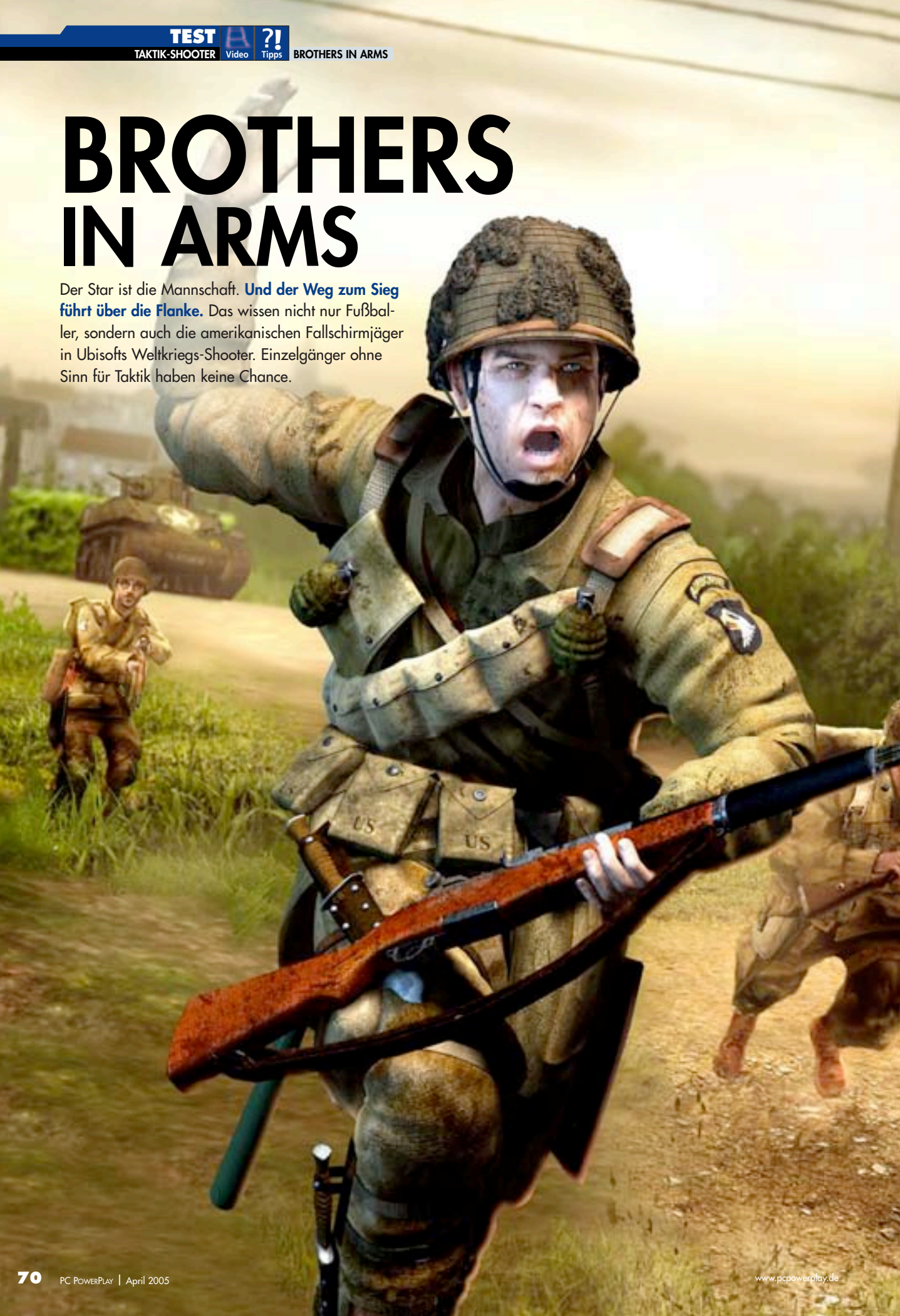
Knights of the Old Republic 2: klaut mächtig vom eigenen Vorgänger. Aber gut!



Sudeki: Überraschungs-Hit mit taktischen Actiongefechten in wunderschöner Grafik.

BROTHERS IN ARMS

Der Star ist die Mannschaft. **Und der Weg zum Sieg führt über die Flanke.** Das wissen nicht nur Fußballer, sondern auch die amerikanischen Fallschirmjäger in Ubisofts Weltkriegs-Shooter. Einzelgänger ohne Sinn für Taktik haben keine Chance.



Gelegentlich erobern Sie befestigte **MG-Stellungen**, die Sie dann gegen die Deutschen wenden können. Die Dinger sind enorm präzise.

Brothers in Arms spart nicht mit **drastischen Szenen**. Abgetrennte Körperteile sind keine Seltenheit. Die 18er-Freigabe geht voll in Ordnung.

Stellenweise hat **Brothers in Arms** mehr mit Taktikspielen im Stil von **Full Spectrum Warrior** gemeinsam als mit klassischen Ego-Shootern à la **Call of Duty**. Wer Sergeant Matt Baker und seine Fallschirmjäger siegreich gegen die Deutschen ins Feld führen will, braucht Übersicht und taktisches Verständnis mehr als Zielsicherheit. Wer ballernd vorprescht, überlebt keine fünf Minuten.

Der Anfang vom Ende

Ähnlich wie der Kollege **Medal of Honor - Pacific Assault** beginnt **Brothers in Arms** mit dem Ende. Sie finden sich in Bakers Uniform in einem Schützengraben irgendwo in der Normandie wieder. Um Sie herum schlagen überall Granaten ein, Kugeln surren knapp über Ihren Helm, Ihre Kameraden feuern aus allen Rohren, schreien Kommandos und Bestätigungen. Dann der panische Warnruf: »Paaaaanzeeeeer!« Und tatsächlich, rechts bricht so ein stählernes Ungeheuer durchs Gehölz.

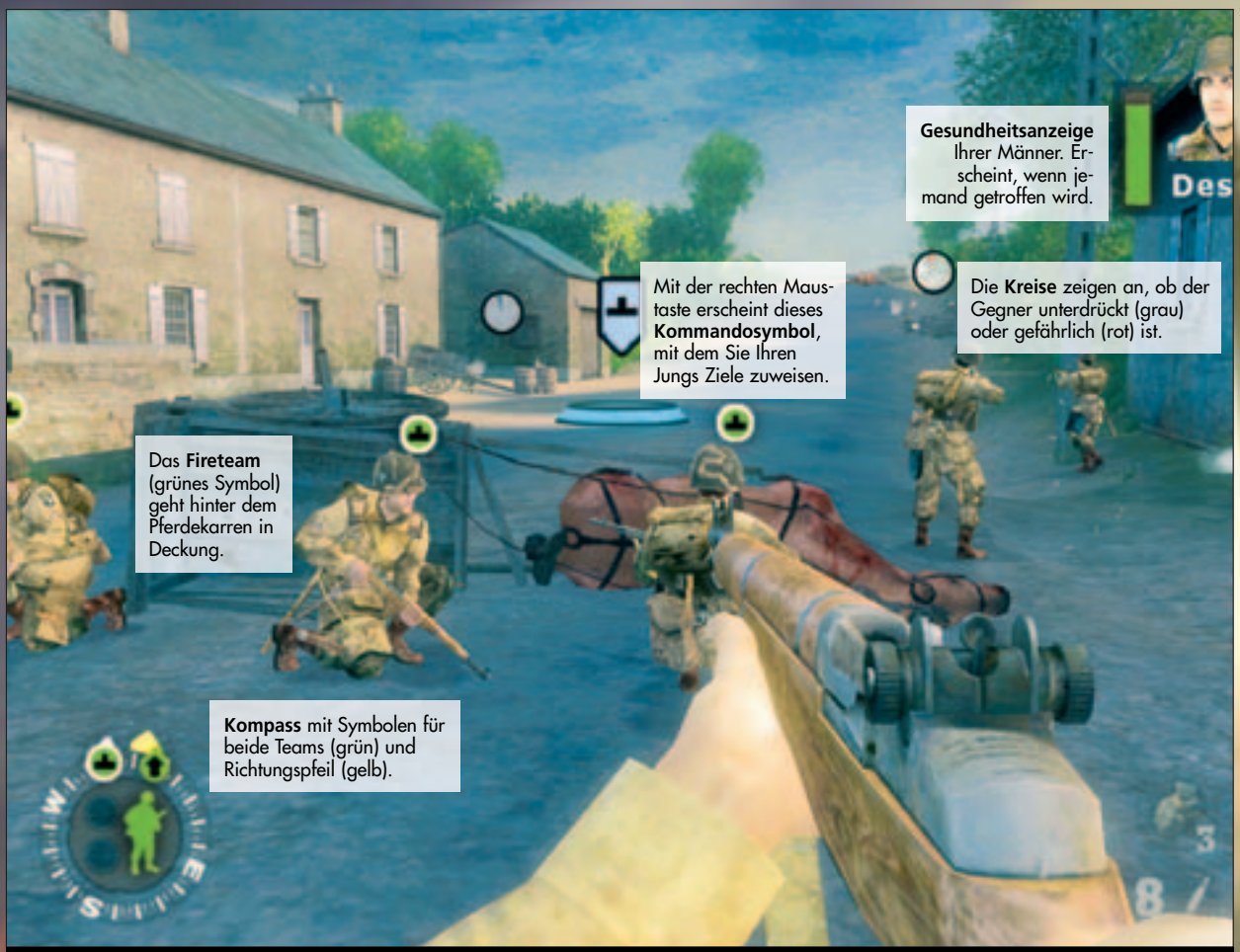
Das Letzte, was Sie sehen: Der graue Koloss schwenkt seinen Turm in Ihre Richtung. Dann wird alles schwarz. Und das eigentliche Spiel startet. Sie finden sich acht Tage vor diesen Ereignissen in einem Transportflugzeug wieder, bereit zum Absprung. Als Teil der alliierten Vorhut sollen Sie hinter feindlichen Linien landen und die Armee bei ihrer Landung an den Stränden unterstützen. Der D-Day hat begonnen.

Das Kreuz mit dem Fadenkreuz

Die ersten Minuten nutzt **Brothers in Arms** für ein clever eingebautes Tu-

VIDEO AUF DVD

Wie klasse **Brothers in Arms** wirklich aussieht, können die Screenshots nur zum Teil wiedergeben. Schauen Sie sich unbedingt unseren Testbericht auf DVD an!



Ein typisches **Scharmützel**: Die Deutschen haben sich hinter den Fässern (hinten) verschanzt. Ein Team liefert Feuerschutz, das andere stürmt vor.

torial: Weil Ihr Flugzeug beschossen wird, landen Ihre Schützlinge weit verstreut im Gelände. Sie selbst haben Ihre Ausrüstung verloren. Also nimmt Sie das Programm an der Hand und bringt Ihnen die Grundlagen bei. Erst über diese Mauer springen, dann unterm Baumstamm durchkriechen. Immer schön dem Kompass folgen. So weit kein Unterschied zum handelsüblichen Ego-Shooter.

Endlich stoßen Sie auf einen Kameraden, der Ihnen seine Zweitwaffe leiht: eine '45er. Nanu, wo ist denn das Fadenkreuz? Es gibt keines! Außer, Sie schummeln und aktivieren es im Optionsmenü. Ansonsten müssen Sie entweder »aus der Hüfte« schießen – ungefähr in die Mitte des Bildschirms. Oder Sie peilen Ihr Ziel über Kimme und Korn an. Das ist etwas genauer, dafür wird aber ein großer Teil des Sichtfelds von der Waffe verdeckt. Auch damit fallen Treffer anfangs schwer. Ihr Alter Ego hält die Knarre alles andere als ruhig – in der Hocke etwas besser als im Stehen. Und selbst wenn Sie einen Gegner im Visier haben, bedeutet das noch lange nicht, dass der Schuss sitzt, denn die Waffen streuen vor allem auf größere Entfernungen stark.

M1, M1A1 oder Stgw 44?

Den Großteil des Arsenals kennt man aus **Call of Duty** & Co. Nach dem Colt sind vor allem das Garand-Gewehr und die Thompson-Maschinenpistole Bakers treue Begleiter, gelegentlich auch mal ein Scharfschützengewehr oder eine Bazooka. Mehr als zwei Schießeisen gleichzeitig kann der Gute allerdings nicht schleppen. Will der Sergeant einem deutschen Stahlhelmträger das Sturmgewehr klauen, muss er dafür MP oder Garand eintauschen.

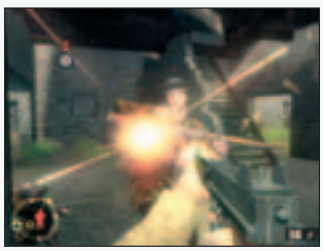
Die meisten Waffen »fühlen« sich recht realistisch und vor allem unterschiedlich an; der Karabiner 98 etwa ganz anders als das Browning-Automatikgewehr. Ausnahme: Granaten. Während die Handgranaten mit einem Explosionsradius von geschätzten zehn Zentimetern bestenfalls im Häuserkampf zu gebrauchen sind, er-

SO SPIELT SICH BROTHERS IN ARMS

Vor solchen Problemen stehen Sie oft: Fallschirmtruppen sichern ein Haus, das Sie mit Ihren Jungs stürmen sollen. Lagecheck mit der **Situationsansicht**.

Während wir für einige Sekunden versuchen, mit Dauerfeuer die Gegner niederzuhalten, bringen wir das Fireteam an der **Mauer** im Hof in Stellung.

Von dort aus kann uns wiederum das erste Team **Feuerschutz** geben, während wir mit der zweiten Gruppe im Laufschritt vorrücken.



Geschafft! Die Gegner werden nun von zwei Seiten in die Zange genommen und haben im **Nahkampf** keine Chance. Das Haus ist erobert.

Wenn Sie es schaffen, hinter einen Panzer zu gelangen, können Sie eine Handgranate in den Innenraum werfen. Bei diesem **Sturmgeschütz** ist das leicht, weil es keinen Turm besitzt und so sehr unbeweglich ist.

Häufige Aufgabe: Geschützstellungen, Hindernisse oder Brücken **in die Luft jagen**.

Über **Kimme und Korn** zielt es sich sicherer als aus der Hüfte. Gewöhnungsbedürftig.

weisen sich die Panzerfäuste unsinnigerweise als echte Massenvernichtungswaffen.

Kommandanten haben's leicht

Die nächste Besonderheit von **Brothers in Arms** lernen Sie kurz darauf kennen: Sie sind Anführer und Teil eines Teams, kein Supersoldat wie etwa in **Medal of Honor – Allied Assault**. Als Einzelkämpfer kommen Sie nicht weit. Schon allein, weil drei, vier Treffer genügen, um Ihr Alter Ego zu Boden zu schicken. Im einfachsten von vier Schwierigkeitsgraden sind es ein paar mehr, im höchsten bedeutet oft schon einer das Aus. Um auf dem Schlachtfeld zu bestehen, brauchen Sie die Unterstützung Ihres Platoons. Befehle erteilen geht denkbar leicht von der Hand: Erst die Gruppe anwählen (bis zu zwei Teams mit jeweils drei Männern stehen unter Ihrem Kommando). Dann mit der rechten Maustaste irgendwo ins Gelände klicken, schon marschieren die Jungs dorthin. Ziehen Sie den Cursor auf eine Gegnerposition, schießen Ihre Kameraden Sperrfeuer. Ein weiterer Klick, und sie stürmen die feindlichen Linien.

Außenrum statt mittendurch

Ein typisches Scharmützel sieht in **Brothers in Arms** so aus: Bakers Männer sollen ein altes Farmhaus stürmen, in dem sich ein deutscher MG-Schütze verschanzt hat. Während die erste Gruppe ihre Magazine auf das Nest entleert, huscht die zweite nach vorne, wo es hinter einer Mauer Schutz findet. Jetzt gibt der zweite Zug Feuerschutz, während sich Bakers Gruppe zur Linken auf die gegnerische Position vorarbeitet; über die Flanke, außerhalb des Feuerradius des MG-42. So können sie den Deutschen schließlich von der Seite überraschen und ausschalten.

Dieses Manöver – Sperrfeuer und flankieren – funktioniert fast immer. Oft haben die Entwickler die Levels genau darauf zugeschnitten. Irgendwo finden sich immer Deckung und eine Route um die Gegner herum.

Band of Brothers

Brothers in Arms orientiert sich eng an den tatsächlichen Erlebnissen der Männer der 101. US-Luftlandedivision (bekannt etwa aus der TV-Serie **Band of Brothers**) am D-Day und den acht folgenden Tagen: der Absprung hinter den Linien, die Verwirrung in der ersten Nacht, die erbitterten Kämpfe während der Invasion, später der Vorstoß auf die Schlüsselstadt Carentan und die verzweifelten Gegenangriffe der Wehrmacht. Dabei erzählen die Entwickler nicht nur die historischen Hintergründe, sondern auch die persönlichen Schicksale der Waffenbrüder.

Ein **Scharfschützengewehr** haben Sie nur selten.

Mit der **Bazooka** sind Tanks gar kein Problem.

MULTIPLAYER

Den taktischen Anspruch der Solo-Kampagne haben die Entwickler in den Multiplayer-Modus übertragen. Statt stupidem Punktesammeln im Deatchmatch sind Teamplay und Übersicht gefragt. Auf zehn Maps treten entweder zwei oder vier Spieler in zwei Mannschaften gegeneinander an. Der Zweikampf funktioniert im Prinzip genau wie der Einzelspielermodus. Beide Kontrahenten kommandieren je zwei Squads aus KI-Kollegen. Bei zwei gegen zwei übernimmt jeder Teilnehmer nur eines. Die Pappkameraden dienen gleichzeitig als automatische Unterstützung und als Extraleben: Stirbt ein Spieler den Bildschirmtod, schlüpft er einfach in die Uniform eines anderen Kämpfers. Wenn alle »aufgebraucht« sind, geht's mit einem neuen Team wieder am Startpunkt los.

In den meisten Szenarien übernimmt eine Mannschaft die Rolle des Angreifers, eine die des Verteidigers. Mal müssen die Amerikaner Flakstellungen in die Luft jagen und die Deutschen dies verhindern. Mal muss ein deutscher Kommandotrupp Stauwehre öffnen, um amerikanische Panzer aufzuhalten. Auch wenn die Verteidiger meistens im Vorteil sind, machen die Missionen einen Heidenspaß. Unverständlicherweise fehlt ausgerechnet ein Coop-Modus – der hätte so gut gepasst.

Mit **Zwischensequenzen**, Einsatzbriefings und Plaudereien zwischen den Soldaten erzeugt Brothers in Arms Kriegsdrama-Atmosphäre.

Von Zeit zu Zeit kommandieren Sie **Panzer** anstelle von Infanteristen; steuern können Sie die Stahlmonster leider nur indirekt.

Held Baker darf vor jeder Schlacht in einer Art Tagebucheintrag mehr oder weniger Philosophisches zum Besten geben, danach tauschen die Kameraden noch Erinnerungen an die Heimat oder einfach Witze aus. Manche Figuren werden einem regelrecht sympathisch. Schade, wenn sie's dann doch irgendwann erwischt. Das passiert übrigens nur, wenn es das Drehbuch vorsieht. Im Einsatz können die Jungs nicht das Zeitliche segnen, sondern scheiden lediglich verwundet aus.

Spargel stechen

Zwar geht es im Kern immer darum, entweder die Deutschen aus ihren Schützengräben zu vertreiben oder eine eigene Stellung zu verteidigen. Die Missionsdesigner haben sich aber immer wieder neue, abwechslungsreiche Verpackungen für die 18 Einsätze mit rund zehn Stunden Spielzeit (normale Stufe) einfallen lassen.

Um etwa amerikanischen Gleitern mit Nachschub die Landung zu ermöglichen, sprengen Matt und seine Truppe die von den Deutschen in die Erde getriebenen Rommelspargel: senkrecht in die Höhe ragende Baumstämme, die jede anfliegende Maschine zerfetzen würden. Das Problem: Die Dinger stehen mitten auf einem Acker ohne jede Deckungsmöglichkeit, und die Wehrmacht schickt immer wieder Verstärkungen zur Verteidigung. Hier ist Tempo gefragt.

Ein andermal soll Sergeant Baker eine Kirche bei einem feindlichen Großangriff halten. Erst vom Turm aus mit dem Scharfschützengewehr, dann weiter unten mit der Bazooka gegen die von allen Seiten anrollenden Panzer. Es sind gerade die vom typischen Schema abweichenden Aufträge, die am meisten Spaß machen.

Fair ist anders

»Krieg ist nicht immer fair. Ein Computerspiel sollte es allerdings sein«, tönt **Brothers in Arms**, wenn Ihr Alter Ego mal wieder in die ewigen Bytegründe eingegangen ist. Allerdings wird das Spiel dem eigenen Anspruch nur bedingt gerecht. Es gibt keine freie Speicherfunktion, stattdessen speichert das Programm den Fortschritt an bestimmten Stellen automatisch. Geht Ihr Bildschirmheld zu Boden, müssen Sie an der letzten Savegame-Position neu beginnen.

Zwei bis vier Spielstände gibt es für gewöhnlich in einer Mission. Dazwischen liegen schon einmal zehn, fünfzehn Minuten Spielzeit – das birgt Frustpotenzial. Teilweise macht **Brothers in Arms** diesen Mangel wieder wett. Wenn Sie öfter als dreimal an derselben Stelle scheitern, dürfen Sie vor dem nächsten Versuch Matt und seine Truppe vollständig heilen – sogar ausgeschiedene Teammitglieder sind wieder dabei.

Vormarsch nach Plan

Dass man für manche Stellen mehr als einen Anlauf braucht, offenbart eine weitere Schwäche: **Brothers in Arms** setzt sehr stark auf Skripte. Das heißt, die Programmierer haben im Voraus eine Art Drehbuch geschrieben, was wann wo passiert. Wenn beispielsweise die Deutschen einen Sturmangriff wagen, dann springen sie immer über das gleiche Gebüsch, rennen immer auf dem gleichen Weg über die Wiese und nehmen immer hinter der gleichen Hecke Deckung.

»Warum soll denn das so schlimm sein? **Half-Life 2** funktioniert doch ganz ähnlich«, werden Sie jetzt vielleicht einwenden. Die Antwort: Weil die Soldaten in **Brothers in Arms** im Gegensatz zu ihren Kollegen in **Half-Life 2** überhaupt nicht damit klar kommen, wenn Sie sich nicht an die Spielregeln halten. Nehmen wir an, Sie erleben die oben beschriebene Szene zum vierten Mal und wissen deshalb ganz genau, welche Route die Gegner nehmen. Also sprinten Sie schlauerweise flugs nach vorne und verstecken sich genau hinter dem Gebüsch, wo später die Feindtruppen auftauchen. Ergebnis: Die Pappnasen laufen trotzdem auf ihre Lieblingsdeckung zu, und Sie können sie bequem von hinten ausschalten.

ÜBERALL ÜBERSICHT

Bei der Suche nach Gegnern oder Umgehungsrouten hilft die so genannte Situationsansicht. Die pausiert das Spiel und tauscht die Ego-Perspektive gegen eine zoom- und drehbare Übersichtskarte, auf der Feinde, Verbündete und wichtige Ziele eingezeichnet sind (Kreuzungen, Gebäude, vermutete MG-Stellungen). Allerdings ist immer nur der gerade umkämpfte Teil des Levels zu sehen, und es lassen sich auch keine Befehle ausgeben. Das schränkt den Nutzwert der Übersichtskarte etwas ein. Eine nette Dreingabe, die vor allem Einsteigern das Taktieren erleichtert, ist es aber allemal.

Gegner sind leichte Beute, wenn Sie **von der Seite** attackieren.

BELOHNUNG: GESCHICHTSUNTERRICHT

Mit jedem abgeschlossenen Level schalten Sie Extras frei. Etwa Making-of-Berichte, Fotos oder geschichtliche Hintergrundinformationen. Um alles zu sehen, müssen Sie das Spiel zweimal durchspielen: Einmal auf schwer und dann im dadurch frei geschalteten Schwierigkeitsgrad »historisch«.

Clevere Kameraden

Auch ansonsten zeigen die Gegner wenig Eigeninitiative. Sie ziehen zwar mal die Köpfe ein, wenn die Kugeln pfeifen, heben sie dann aber wieder an genau derselben Stelle über die Deckung. Dass sie selber mal vorpreschen oder sich zurückziehen, kommt fast nie vor. Höchstens weichen sie mal ein, zwei Meter zur Seite aus.

Ihre eigenen Kameraden verhalten sich da zum Glück cleverer: Wenn Sie ihnen den Befehl zum Vorrücken geben, verschanzen sie sich selbständig am Zielort. Bei einem Angriff geben sie sich gegenseitig Feuerschutz, bleiben kurz stehen, schießen und laufen dann weiter. Nur gelegentlich zeigen sich Aussetzer. Manchmal suchen die Jungs auf der falschen Seite einer Mauer Deckung oder stolzieren unter schwerem Beschuss erhobenen Hauptes durchs Gelände. Davon abgesehen funktioniert die Team-KI besser als in den meisten anderen Shootern.

Der totale Durchblick

Ansonsten leistet sich **Brothers in Arms** kaum technische Ausrutscher. Denn die modifizierte **Unreal**-Engine zeichnet wunderhübsche Szenerien auf die Mattscheibe. Matschige Landstraßen mit glitzernden Pfützen, dicht verwachsene Hecken, kniehohes Gras, dazwischen die typischen steinernen Landhäuser Frankreichs. Alles liebevoll anhand von Fotos und Karten der Originalschauplätze modelliert. Einen Nachteil hat die Pracht allerdings: Für die KI-Krieger existiert das ganze Grünzeug quasi nicht. Sie sehen mit ihrem Röntgenblick selbst durchs dichteste Gestrüpp, was das Anschleichen gelegentlich erschwert. Für die eigenen wie die feindlichen Kugeln ist das Dickicht dagegen undurchdringlich – mangels Schadenssystem prallt selbst eine MG-Salve von der Texturenwand ab.

Auch die Tontechniker haben sich mächtig ins Zeug gelegt. Sie liefern nicht nur einen filmreifen orchestralen Soundtrack ab, sondern auch originalgetreue Waffensounds, Kanonendonner und Vogelzwitschern im Hintergrund und andere Atmosphärengeräusche. Ob der Technikzauber auch auf kleineren Systemen noch wirkt, konnten wir anhand der Testversion noch nicht feststellen. Dort waren ausschließlich die höchsten Detailoptionen verfügbar.

Rüdiger Steidle

BROTHERS IN ARMS: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie Taktik-Shooter wie Rainbow Six Ballerspielen im Stil von Painkiller vorziehen

... wenn Sie die amerikanische TV-Serie Band of Brothers lieben

... wenn Sie bei einem Weltkriegs-Shooter Wert auf historische Hintergründe legen

... wenn Sie kein Geld für Urlaub in der Normandie haben, aber trotzdem wissen wollen, wie's dort aussieht

Sollten Sie nicht kaufen, ...

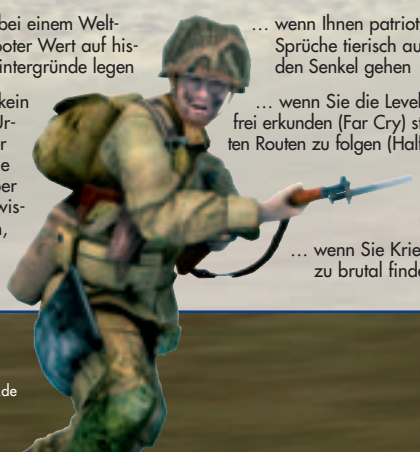
... wenn Sie lieber der große, starke Held wie bei Medal of Honor sind statt Teil eines Teams

... wenn Ihnen Realismus regelmäßig den Spielspaß verdirbt

... wenn Ihnen patriotische Sprüche tierisch auf den Senkel gehen

... wenn Sie die Level lieber frei erkunden (Far Cry) statt festen Routen zu folgen (Half-Life 2)

... wenn Sie Kriegsfilme zu brutal finden



TEST-CENTER

DAVID BERGMANN

Die Brothers in Arms sind nur gemeinsam stark

Brothers in Arms ist das schlechtere Full Spectrum Warrior. Während ich dort wählen könnte, wie ich meine Feinde ausschalte, wird mir im Zweiten Weltkrieg strikt vorgeschrieben, wie ich den Deutschen in die Flanke zu fallen habe. Das ist dank vieler Skriptsequenzen die ersten Missionen noch spannend, danach wurde mir das Ganze aber schlichtweg zu langweilig.

Aber nicht nur die eintönigen Missionen haben mir den Spaß verdorben. Meine Panzerfahrer haben den Führerschein nämlich scheinbar auf dem Rummel geschossen. Anders kann ich mir jedenfalls nicht erklären, dass sie mindestens einmal pro Mission im nächstbesten Gebüsch stecken bleiben.

Gemeinsam spaßig

Richtig gut finde ich dagegen den Mehrspielermodus. Da führe ich Stellungskriege gegen Kollege Steidle und schieße ihm seine Artilleriestellungen unter dem Hintern weg. Das ist spannend und frei von störenden KI-Macken und kommt ohne immer gleich vorgehenden Feinden.

Meine Wertung **80**

RÜDIGER STEIDLE

Flanke? Nein, danke!

Die erste Taktik-Lektion war aufregend: Schaffe ich's, mich an den Deutschen vorbei zu schleichen, während meine Jungs sie niederhalten? Nach dem 20. Mal weiß ich: Ja, ich schaffe es. Weil die Levels genau so angelegt sind, dass es immer eine Mauer als Versteck für meine Truppe gibt, eine andere für die Gegner – und einen Weg außen rum, über den ich den Bösewichten in die Seite fallen kann. Routine statt Adrenalin. Full Spectrum Warrior oder Operation Flashpoint lassen mir in der Beziehung größere Freiheiten.

Versöhnung in Carentan

Glücklicherweise weicht Brothers in Arms oft genug vom Flankenangriffs-Spielprinzip ab, um nicht langweilig zu werden: beim dramatische Spurt über die Purple-Heart-Straße etwa, unter schwerem Feuer und völlig ohne Deckung. Bei der ersten Fahrt auf einem Panzer, als urplötzlich ein Sturmgeschütz um die Ecke biegt. Beim verbissenen Ringen um die Kirche in Carentan. Was habe ich geschwitzt, als plötzlich von drei Seiten Tanks anrasselten! Mit solchen Wow!-Momenten, der malerischen Grafik und vor allem der dichten Kriegsdrama-Atmosphäre versöhnen mich die Entwickler wieder.

Meine Wertung **81**

FLORIAN STANGL

Republic Commando macht's besser

Brothers in Arms liegt für mich zwischen Pacific Assault (mehr Macken) und Republic Commando (mehr Tiefe). Atmosphäre und Grafik sind eindrucksvoll, auch die Action kommt trotz aller Taktik nicht zu kurz. Gegner und Kameraden wirken dank meist guter KI lebendig und sind kein Kanonenfutter.

Ärgerlich ist, wenn ich mal wieder anders spielen möchte als es die Entwickler vorgesehen haben. Dann zeigt sich, wie unflexibel und linear Brothers in Arms ist. Mich stört es einfach, wenn ich erst warten muss, bis ein Skript zu Ende ist, obwohl ich schon weiß, was danach kommt. Das hat schon bei Pacific Assault genervt.

Meine Wertung **81**

BROTHERS IN ARMS

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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (36 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler/Publisher	Gearbox/Ubisoft
Webseite	www.brothersinarmsgame.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

(noch nicht testbar)

(noch nicht testbar)

Auflösung 1.280x1.024 CPU 2,8 GHz
Grafikkarte Radeon X800 RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	10
Steuerung	10
Multiplayer	9

PRO

- großer Taktik-Anteil
- glaubwürdige Geschichte
- stimmungsvolle Grafik
- fantastische Sound-Kulisse

KONTRA

- doofe KI-Gegner
- repetitiver Spielablauf

RÜDIGER STEIDLE	81
DAVID BARGMANN	80
FLORIAN STANGL	81

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**

Video

Tipps

AWARD PowerPlay für Leveldesign SWAT 4

SWAT 4

Was CIA-Schleicher Sam Fisher kann, kann das Swat-Team im vierten Teil der Taktik-Reihe schon lange: Bösen Jungs mit technischem Spielzeug das Handwerk legen. **Wir haben 14 spannende Nächte mit unseren fünf Kameraden durchlebt.**

Ein ganz normaler Donnerstagabend: Während Oma Erna die letzten Einkäufe erledigt, stehen fünf schwer bewaffnete und bestens ausgebildete Männer vor einer Tafel mit hastig aufgekritzelten Gebäudeumrissen. Mit ruhiger Stimme gibt der Einsatzleiter die weitere Abendplanung vor. In einer Autowerkstatt halten Geiselnehmer den Großteil der Mechaniker gefangen. Das fünfköpfige Swat-Team soll die Geiseln retten, die Kriminellen festnehmen und dabei am Besten keinen Gebrauch von Schusswaffen machen.

Kaum ist die Besprechung vorbei, prüfen sie ein letztes Mal die Gewehre, die Elektroschocker und die Gasgranaten. Wenige Minuten später werden sie auf dem Dach der Schrauberwerkstatt landen. Ein ganz normaler Donnerstagabend eben.

Retter der Wehrlosen

14 solcher Einsätze absolvieren Sie im Taktik-Shooter **Swat 4** als einer dieser fünf Männer. Genauer gesagt als Anführer, denn alles hört auf Ihr Kommando. In den meisten Missionen bringen Sie Geiselnahmen zu einem glücklichen Ende. Abwechslung bringt da beispielsweise die Festnahme von Serienmörder Fairfax, den Sie in seiner Gruselhütte stellen, die direkt den Filmen **Sieben** und **Das Schweigen der Lämmer** entsprungen sein könnte. Hin und wieder sollen Sie auch Bomben entschärfen.

Das soll aber nicht heißen, die Aufträge rund um Geiselnahmen seien langweilig. Im Gegenteil: **Swat 4** ist hochspannend. Dank Hightech-Gadgets wie der Endoskopkamera wissen Sie zwar, was und wer sich hinter Türen versteckt – völlig ungewiss ist aber, wie Geiseln und Geiselnehmer reagieren. Richtige Taktik und bedachtes Vorgehen sind entscheidend. Wer mit dem Sturmgewehr im Anschlag durch die Levels hetzt, findet sich schneller tot am Boden wieder als er »Polizei!« rufen kann.

Schlaumeier

Während des Tests passiert uns beispielsweise Folgendes: Das Einsatzgebiet ist komplett geräumt, ein Geiselnehmer ging uns aber durch die Lappen. Da wir mitten in einem Feuergefecht mit seinen Kumpanen steckten, war uns eine Verfolgung zu riskant. Also durchforsten wir alle Räume noch einmal. Die Gefahr ist fast gebannt, wir werden unachtsam – und haben prompt den toten Winkel hinter einer offen stehenden Tür übersehen. Dort hockt der Verbrecher und streckt uns mit einem gezielten Schuss nieder. Einsatz verloren.

Nach diesem Erlebnis waren wir jederzeit wachsam, ständig auf alles vorbereitet. Es ist vor allem diese glaubwürdige und gewiefte KI, aus der **Swat 4** seine Faszination zieht. Alles wirkt nachvollziehbar. Stehen wir zu zweit fünf schwer bewaffneten

Die **Schauplätze** sind sehr detailverliebt und glaubwürdig gestaltet.

Mit dem **Elektroschocker** machen wir störrische Geiselnehmer gefügig.

Sind Türen verschlossen, werden sie entweder mit einem Dietrich geöffnet oder rigoros **aufgesprengt**. Die zweite Variante zieht natürlich weitaus mehr Aufmerksamkeit nach sich.

Mit Hilfe der praktischen **Endoskopkamera** spicken wir unter Türen hindurch.

Solche **Feuergefechte** sind brenzlige Angelegenheiten – Ihre Gegner schießen gut!

Geiselnehmern gegenüber, können wir noch so energisch »Waffen weg!« brüllen – die Antwort ist mit großer Wahrscheinlichkeit ebenso bleihaltig wie tödlich. Sieht hingegen ein Verbrecher eine fünfköpfige Swat-Einheit vor sich, wird er die Waffen strecken.

Ins Straucheln kommen die Geiselnehmer nur dann, wenn sie die Waffe auf eine Geisel richten, um sich so das Swat-Team vom Leibe zu halten. In dieser Position verharren sie dann nämlich bis zum Sankt-Nimmerleinstag und können ganz bequem unschädlich gemacht werden.

Klug gelaufen

Fairerweise haben auch unsere Mannen ordentlich Grips in der Birne. In brenzligen Situationen wie überraschenden Attacken eröffnen sie automatisch das Feuer und warten nicht erst auf Befehle des Spielers. Auch die Wegfindung funktioniert in den meisten Fällen tadellos. Nur hin und wieder kam es vor, dass unsere Kameraden an Regalen hängen blieben.

Vorbereitungen treffen

Damit wir für alle Fälle gerüstet sind, wählen wir vor dem Einsatz erst einmal die richtige Ausrüstung für unser Team. Ein M4A1-Gewehr oder doch lieber die Schrotflinte? Vermuten wir starke Gegenwehr, werden Vollmantelgeschosse geladen und statt des Elektroschockers gleich noch ein Colt M1911 eingepackt. Schließlich bekommt noch jeder einen Satz Blend-, Gas- oder Gummigeschossgranaten. Mit denen wollen wir die Übeltäter überraschen und die Schusswaffen möglichst im Halfter stecken lassen.

Ebenfalls wichtig: Die Wahl des Startpunktes. Vor den meisten Missionen wählen wir aus mindestens zwei möglichen Einstiegen. Die oben genannte Autowerkstatt stürmen wir beispielsweise vom Dach aus, oder bahnen uns den Weg über das unterirdische Parkhaus. Letzteres bietet zwar einen schnelleren Zugang zu den Räumen der Werkstatt, den Geiselnehmern aber auch sehr viele Möglichkeiten für einen Hinterhalt. Das Dach ist für einen überraschenden Angriff die bessere Wahl.

Steuerreform

Sind die Vorbereitungen getroffen, geht's direkt ins Einsatzgebiet. Neben unseren Swat-Kollegen ist hier die rechte Maustaste unser bester Freund. Über die läuft nämlich die ganze Befehlsgebung, die gegenüber **Swat 3** extrem vereinfacht wurde. Ein Klick auf den PC-Nager öffnet das Befehlsmenü, das uns je nach Spielsituation andere Aktionen zur Auswahl stellt. Bewegen wir das Fadenkreuz über eine Tür, können wir unsere Männer beispielsweise anweisen, eine Gasgranate in den dahinter liegenden Raum zu werfen und ihn dann zu stürmen. Oder wir nehmen eine Blendgranate. Ist die Tür verschlossen, können wir

MEHRSPIELERMODI

Swat 3 bekam den Mehrspielermodus erst mit der **Gold-Edition** spendiert, **Swat 4** hat ihn von vornherein. Wir stellen Ihnen die verschiedenen Spieltypen kurz vor. Generell sind die Matches mit denen von **Counter-Strike** vergleichbar, laufen aber wesentlich träger ab. Dank des gelungenen Balancings trübt das den Spielspaß aber nicht. Wem die 14 Karten nicht ausreichen, der bastelt sich mit dem mitgelieferten Leveleditor (basierend auf UnrealEd) einfach eigene.

Deathmatch

Wie der Name schon sagt, geht es im Klassiker der Mehrspielermodi lediglich darum, die meisten Mitglieder des gegnerischen Teams auszuschalten.

VIP-Eskorte

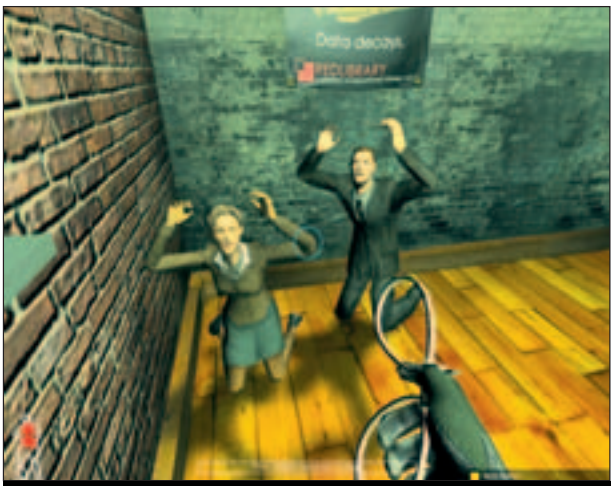
Das Swat-Team muss einen VIP sicher durch das Einsatzgebiet lotsen. Der kann sich immerhin mit einer Pistole selbst vor Kriminellen verteidigen.

Bombenanschlag

Im Einsatzgebiet liegen drei Bomben, die das Swat-Team entschärfen muss. Die Kriminellen verteidigen die Sprengsätze, müssen sie aber erstmal finden.

Kooperativ

Mit mehreren Freunden absolvieren Sie hier die Karten des Karrieremodus gemeinsam und rücken den Geiselnehmern im Team gehörig auf die Pelle.



Damit uns panische **Zivilisten** nicht gefährlich werden, fesseln wir sie.

sie zuerst aufsprengen, eine Granate werfen und dann stürmen. Oder das Schloss mit einem Dietrich öffnen.

Auf diese Weise geben wir binnen Sekunden die richtigen Anweisungen und behalten selbst in Krisensituationen einen kühlen Kopf. Die wahrscheinlichsten Aktionen wie einen Raum zu stürmen oder Personen Handschellen anzulegen, schlägt das Programm auch ohne Öffnen des Befehlsmenüs vor. Wir bewegen einfach das Fadenkreuz über das entsprechende Objekt und drücken die Leertaste. Wer noch immer regelmäßig **Swat 3** spielt, kann übrigens im Optionsmenü die Benutzerführung des Vorgängers aktivieren und so spielen, wie er es gewohnt ist.

Fensterln

Ebenfalls auf Knopfdruck können Sie Ihre vier Untergebenen in zwei jeweils zweiköpfige Teams aufteilen und dann getrennt losschicken. So lassen sich Verbrecher spielend in die Zange nehmen. Besonders komfortabel: Über ein kleines zuschaltbares Fenster haben Sie jederzeit eines der Teams im Blick. Innerhalb dieses Fensters lassen sich dann wieder Befehle über das Auswahlmenü ausgeben.

In vielen Einsätzen sind außerdem Scharfschützen rund um das Zielgebiet postiert. Die haben einen oder mehrere wichtige Räume ständig im Visier und melden sich sofort per Funk, wenn sie verdächtige Aktivitäten bemerken. Auch hier übernehmen Sie auf Wunsch in einem kleinen Fenster die Kontrolle und betätigen selbst den Abzug.

Schmuck und schmucklos

Was **Swat 4** neben der zugänglichen Steuerung auszeichnet, ist die detailverliebte Gestaltung der Schauplätze. Das Firmengebäude der »redlibrary.com« besteht aus Großraumbüros, einer Lounge mit protzigem Plasmafernseher und ist gespickt mit Postern, deren Motive die New Economy auf die Schippe nehmen. Der Nachtclub »A-Bomb« dagegen besticht durch versiffte Toiletten, Bühnen mit grellen Lichtbauten und Backstage-Büros, die mit Papierstapeln und Pappaufstellern zugepflastert sind. Dank aufgemöbelter **Unreal**-Engine mit schmucken Glanzeffekten, zerstörbaren Objekten und geschmeidigen Animationen ist **Swat 4** nicht nur ein Spiel für ausdauernde Hardcore-Taktiker, sondern taugt auch für die eine oder andere schnelle Geiselbefreiung nach Feierabend.

Gruseln am Abzug

Untermalt wird die technisch wie künstlerisch eindrucksvolle Grafikkulisse von einem stimmigen Soundtrack. Vor allem in düsteren Einsätzen sorgt die Musik für Gänsehaut. Beispielsweise wenn Sie das heruntergekommene Haus einer fanatischen Sekte durchstreifen, deren Mitglieder sich mit viel Sprengstoff selbst das Leben nehmen wollen. Die Wände sind mit apokalyptischen Sinnsprüchen übersät, und im Keller stoßen Sie auf ein Massengrab mit den Leichen der Kinder der Sektenanhänger. Hier wird das Betreten jedes Raumes zur echten Mutprobe.

Diese dichte Atmosphäre findet sich aber nur innerhalb der Missionen. Es gibt keine Geschichte, mit deren Hilfe die Einsätze zusammengehalten werden, auch die Briefings sind schmucklos. Ein paar Skizzen des Einsatzortes, Fotos von Geiseln oder Verbrechern und die Stimme des Einsatzleiters – mehr bekommen wir zwischen den Missionen nicht zu sehen oder zu hören.

David Bergmann

TEST-CENTER

RÜDIGER STEIDLE

Außer lesen nix gewesen

Wie man die super-spannenden Missionen von Swat 4 derart dröge verpacken kann, ist mir ein Rätsel. Fotos vom Einsatzgebiet begleitet von Blaupausen und Textpassagen – das war's. Dabei gibt es Dutzende Krimis und Kinofilme, bei denen sich die Macher ein paar Storybrocken hätten borgen können.

Sobald meine Jungs allerdings die Tür eintreten und den Tatort stürmen, ist der Ärger über die schwache Präsentation verflogen. Dank der gut funktionierenden KI macht es richtig Spaß den Polizisten bei der Arbeit zuzusehen. Wenn sich die Gegner auch noch etwas cleverer anstellen würden, wäre mein Glück vollkommen.

Meine Wertung 83

GEORG VALTIN

Polizei? Ich bin dabei!

Swat 4 ist einmal keins dieser anspruchslosen Actionspiele. Hier geht es darum, die Umgebung zu erfassen, taktisch zu denken und die richtigen Befehle zu geben – vorschnelle Aktionen bestraft das Spiel. Genau das motiviert mich mehr als jede Ballerorgie: Wenn mein Team während einer Mission alle Ziele erreicht, ohne einen einzigen Schuss abfeuern zu müssen, fühle ich mich wie der Held des Tages.

Ein großes Lob verdienen die Entwickler für die glaubwürdig gestalteten Schauplätze. Wenn ich einen Einsatz erstmals spiele und nicht weiß, was sich hinter der nächsten Tür verbirgt, ist das spannender als jeder Krimi.

Meine Wertung 87

FLORIAN STANGL

Klasse Details, die mich ständig motivieren

Klar, ich scheuche gerne meine Untergebenen umher. Das macht mir in Swat 4 wie im echten Leben am meisten Spaß, wenn alles reibungslos funktioniert. Dank der durchdachten Steuerung klappt es im Spiel sogar oft problemloser als in echt. Neben der schönen Team-Atmosphäre haben mich die vielen Details an den Schauplätzen fasziniert. Jeder Tatort hat sein eigenes Flair, da kam bei mir kaum Routine auf. Prima!

Meine Wertung 86

DAVID BERGMANN

Hochspannende Missionen mit taktischer Tiefe

Dass Swat 4 keine echte Story besitzt, stört mich überhaupt nicht. Lieber umso spannendere Einsätze als eine lahme 08/15-Geschichte rund um ein kolumbianisches Drogenkartell. Mir hat es vor allem die optische Gestaltung angetan. Jedes Einsatzgebiet hat sein ganz eigenes Flair. Alles wirkt glaubwürdig. Die grandiose Soundkulisse tut ihr Übriges zum Spannungsaufbau.

Kleine Aussetzer

Genial, wie einfach mir die vielfältigen taktischen Möglichkeiten von der Hand gehen. Mehr als die rechte Maustaste brauche ich nicht, um meine eigenständigen Kollegen durch die Gegend zu scheuchen. Wären die Geiselnehmer doch nur ähnlich clever: Deren seltene Aussetzer sind mein einzig dicker Kritikpunkt an Swat 4.

Meine Wertung 87

SWAT 4

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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (40 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler/Publisher	Irrational Games/Vivendi
Webseite	www.swat4.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	8. April 2005
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO

- schlaue Teammitglieder
- spannende Einsätze
- einfache Steuerung
- viele taktische Möglichkeiten

KONTRA

- seltene Aussetzer der Feind-KI
- zusammenhanglose Missionen

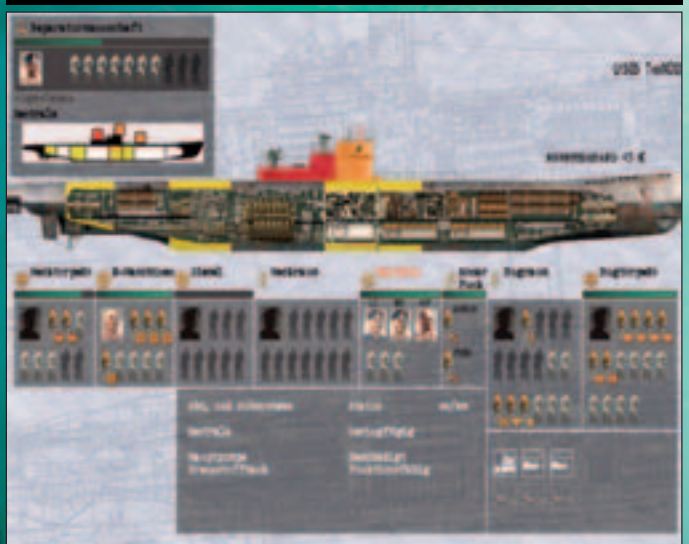
DAVID BERGMANN	87
RÜDIGER STEIDLE	83
GEORG VALTIN	87
FLORIAN STANGL	86

Durchschnitts-Wertung der Tester **86**

Demo Video Tipps

Über das **Periskop** peilen Sie Ziele an und checken die Lage. Aber Vorsicht! Gelegentlich entdeckt der Feind das Seerohr, wenn Sie sich zu nah ran wagen.

Überwasserangriffe mit der **Bordkanone** sind verdammt riskant – aber ein Mordsspaß! Das Geschütz bedienen Sie entweder selbst oder ein Matrose.



Das Boot hat bei einem Überraschungsangriff schweren Schaden genommen. Im Teambildschirm wird jeder verfügbare Mann zum **Reparieren** eingeteilt.

SILENT HUNTER 3

Ubisofts U-Boot-Spiel beweist, dass Simulationen mehr können als nackte Technik zu beherrschen. Dank **Rollenspiel-Einschlag** ist Ihre Mannschaft mindestens ebenso wichtig wie das Boot selbst.

»Schraubengeräusch auf null Grad, kommt schnell näher«, warnt der Horchposten. Da ist es wieder, dieses durchdringende »Ping!« der Zerstörer. Jetzt ist Geschwindigkeit gefragt. »Äußerste Kraft voraus, Ruder 20 Grad Steuerbord, auf 100 Meter gehen«, bestätigt der Erste Offizier die Kommandos. »Wirft Wasserbomben!« Sekunden später schleudern ohrenbetäubende Detonationen das Boot auf die Seite, die Männer klammern sich mit aller Kraft fest. Im gespenstisch roten Kommandoraum flackern die Lichter, irgendwo birst mit lautem Knall ein Ventil. Wasser ergießt sich zischend über die Besatzung. »Das Boot ist beschädigt, Herr Kaleun!« Ach was? Hätten wir beinahe übersehen.

Ingenieure vortreten!

Ein Glück, dass wir ein paar fähige Mechaniker an Bord haben. Wir wechseln aus der Kommandozentrale zum Bildschirm für die Mannschaftsverwaltung, ziehen ein paar Jungs aus der Torpedoabteilung ab – die brauchen wir momentan ohnehin nicht – und stecken sie ins Schadenskontrollteam. Zwei Offiziere aus dem Maschinenraum stoßen dazu; die haben wir auf vergangenen Feindfahrten zu Technikern ausgebildet, so dass sie mit Schraubendreher und Rohrzange wesentlich besser umgehen können als Hein-Normalmatrose. Zehn bange Minuten später ist der Wassereinbruch gestoppt und unser angeschlagener Kahn mit Schleichfahrt seinen Häschern entwischt. Die Mannschaft spielt in Ubisofts Simulation **Silent Hunter 3** eine mindestens ebenso tragende Rolle wie das U-Boot.

Motivierende Laufbahn

Kernstück von **Silent Hunter 3** ist die Kapitänskarriere. Als junger Leutnant zur See schreiben Sie sich bei der deutschen Kriegsmarine ein und führen von '39 (oder einem späteren Startjahr) bis Kriegsende das Kommando über ein U-Boot. Weil Sie die Tauchdose im Lauf der Zeit mit verschiedenen technischen Raffinessen aufrüsten oder gegen ein neueres Modell eintauschen können, und Ihre Mannschaft wie in einem Rollenspiel dazulernt, bleibt die Laufbahn bis zum Schluss spannend. Trotz der immer wieder gleichen Missionen. Aber dazu später mehr.

Torpedos laden leicht gemacht

Die Besatzung wird nicht nur in Gefahrensituationen wichtig. Ohne Horchposten ist der Kahn taub wie ein Fisch. Und ohne Bedienung machen die Schiffsdiesel keinen Mucks. Je nach Bootstyp gibt es bis zu elf Stationen: Bug- und Hecktorpedoraum, zwei Quartiere, die Zentrale, Deck- und Flakgeschütz, Sonarraum, Diesel- und E-Maschinen und die Brücke. Je mehr und je erfahrener die Besatzungsmitglieder dort sind, desto besser arbeiten die Abteilungen. Zehn Mann laden die Torpedos nun einmal schneller nach als fünf. Noch mehr bringen Experten: Maate und Offiziere sind nicht nur leistungsfähiger als gewöhnliche Matrosen, sondern können sich auf einen bis drei Bereiche spezialisieren. Ein ausgebildeter Schütze trifft mit der Deckkanone nicht nur besser, sondern lädt auch schneller nach.

Müde Seemänner

Bis jede Station von einem Könner bedient wird, vergeht allerdings einige Zeit. Bei Spielbeginn ist Ihre Crew noch unerfahren. Das bedeutet beispielsweise, dass sie schnell ermüdet. Sie sollten Ihre Jungs regelmäßig von ihren Stammplätzen abziehen und ihnen eine Pause im Mannschaftsraum gönnen, sonst machen sie bald keinen Finger mehr krumm. Das artet gelegentlich etwas in Arbeit aus, weil die Automatikfunktion in der getesteten Verkaufsversion ein paar Macken hat. Mit der Zeit erledigt sich das Problem allerdings fast von selbst, weil jede Feindfahrt für ein Crewmitglied eine Fortbildung zum Spezialisten bringt, sowie Erfahrungspunkte, die Ihre Schützlinge zäher und kompetenter machen. Veteranen ertragen

Bis man mit Hilfe des **Torpedorechners** den ersten Aal erfolgreich ins Ziel führt, sind einige Stunden Übung nötig. Einfacher macht's die Zielautomatik. Die Kombination der beiden ist am besten.

Verdammt, ein **Wassereinbruch** in der Zentrale! Die Mannschaft gerät in Panik.

Wenn ein Nottauchen nicht möglich ist, hilft bei Luftangriffen nur noch die **Flak**.

dann auch mal ohne Murren zwei Stunden Wasserbombenbewurf in absoluter Finsternis.

Mein Freund, der Offizier

Viele Funktionen lassen sich nur über die Offiziere erreichen. So teilt Ihnen Ihr Navigator auf Anfrage mit, wie tief das Meer an der aktuellen Position ist (nützlich, wenn Sie Ihr Boot beim Tauchen nicht auf Grund setzen wollen) oder wie weit Sie mit der aktuellen Geschwindigkeit kommen, bevor Ihnen der Treibstoff ausgeht. Besonders hilfreich ist der Waffenoffizier. Der errechnet beispielsweise selbstständig eine Ziellösung, wenn Sie ein feindliches Schiff im Visier haben, so dass Sie nur noch den Abschussknopf zu drücken brauchen. Sonst müssen Sie alle Daten wie Entfernung, Winkel zum Ziel und Geschwindigkeit selber in den Torpedorechner hacken – eine Aufgabe, die viel Übung erfordert. Wenn Sie sich darauf nicht einlassen wollen, können Sie auch den Realismusgrad senken und auf eine automatische Zielerfassung setzen. Die hat dann allerdings den Nachteil, dass sich komplexe Funktionen wie ein Fächerschuss nur umständlich erreichen lassen.

Viel Leerlauf

Ihre Aufgaben als Käpt'n sind vor allem Navigation und Angriffe. Nachdem Sie das Schiff aus dem Hafen manövriert haben, zeichnen Sie den Kurs ganz einfach auf die Karte, die den kompletten Atlantik und das Mittelmeer umfasst. Dann heißt es erst einmal warten. Selbst auf der höchsten Zeitbeschleunigungsstufe können viele Minuten vergehen, bis ein Ausguck ein Schiff sichtet. Dann machen Sie sich mit Sehrohr oder Fernglas erst einmal ans Ausspähen: Zerstörer, Tanker oder Truppentransporter? Auf der niedrigsten Realismusstufe läuft die Identifikation automatisch, auf der höchsten müssen Sie selbst das Erkennungshandbuch bemühen. An ein Kriegsschiff sollten Sie sich aufgetaucht nicht allzu dicht heranwagen, sonst werden Sie vor allem tagsüber schnell entdeckt und sind Fischfutter. Ein Frachter ganz allein auf weiter See ist da schon eine andere Sache. Da können Sie sogar mal einen Schnellboot-artigen Angriff mit der Bordkanone riskieren. Die bedienen Sie dann entweder selbst, was denkbar einfach geht, oder überlassen die Arbeit einem Matrosen.

Die beste Waffe: Tauchen

Feindliche Einzelfahrer sind allerdings besonders in den späteren Kriegsjahren eine echte Seltenheit. Und selbst wenn Sie mal einen entdecken, stehen die Chancen gut, dass er prompt Luftunterstützung oder einen Zerstörer ruft. Da hilft nur Geschwindigkeit. Am sichersten ist es, erst einmal auf Tauchstation zu gehen und die Lage zu peilen. Ist es nur ein Kahn oder vielleicht ein ganzer Geleitzug? Sind irgendwo Eskorten auszumachen? Dann gilt es, den Angriff zu planen. Beschatten lohnt sich meist nicht, da Sie keine anderen Boote zur Unterstützung herbeiholen können und eigene Flugzeuge bestenfalls mal im Mittelmeer dazustoßen. Also ran an den Feind! Die besten Trefferchancen haben Sie, wenn Sie sich quer zum Ziel auf die Lauer legen, in wenigen hundert bis tausend Metern Abstand. Sofern Ihr Opfer nicht Ihr Periskop bemerkt, die Torpedos kommen sieht oder (bei Kriegsschiffen) Ihren Anlauf hört, ist es sichere Beute.

VOM SEELENVERKÄUFER ZUR **HIGHTECH-WAFFE**

Für jeden erfolgreichen Einsatz verdienen Sie je nach versenkter Tonnage Prestigepunkte. Mit denen lassen sich beispielsweise in der Basis gut ausgebildete Matrosen anheuern oder die Schiffssysteme aufrüsten. So dürfen Sie etwa Batterien mit größerer Kapazität einbauen oder aus der Zwozentimeter eine Vierlingsflak machen. Äußerst kostspielig, aber lohenswert ist der Umstieg auf einen neuen, leistungsfähigeren Bootstyp. Silent Hunter 3 kennt vier verschiedene Modelle vom Küstenboot Typ II bis zu den halbmodernen Wunderwaffen der Klasse XXI. Die meisten davon sind in mehreren Varianten verfügbar. Das Typ VII-C/42 hat nicht nur eine größere Reichweite als das alte VII-B, sondern macht auch einen guten Knoten mehr Fahrt und kann satte hundert Meter tiefer tauchen. Besonders im späteren Kriegsverlauf unbezahlbar: ein Radarwarner.

Typ II
Kaum hochseetaugliches Küstenboot, dem schnell Sprit und Aale ausgehen.

Typ VII
Meistgebauter Typ des Zweiten Weltkriegs. Ein echter Allrounder.

Typ IX
Auf lange Strecken bis an die Küste Nordamerikas ausgelegter Riese.

Typ XXI
Der Großvater aller modernen U-Boote: schnell, lautlos, tödlich.

SILENT HUNTER 3: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Das Boot zu Ihren absoluten Lieblingsfilmen zählt

... wenn Sie den Vorgänger oder Silent Service mochten

... wenn Ihnen Freiheit wichtiger ist als durchgestylte Missionen

... wenn Sie sich kein schöneres Geräusch als ein lautes Sonar-Ping! vorstellen können

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie bei langen Fahrten schnell die Geduld verlieren

... wenn Sie nicht Mutti für Ihre Mannschaft spielen wollen

... wenn Sie von immer gleichen Patrouillen Krätze kriegen

... wenn Ihnen schnurzpiepe ist, was Achtern, Große Fahrt, Aale, Kaleun & Co. bedeuten

Versager unerwünscht

Einsteiger können sich das Leben leichter machen, indem sie in den Realismusoptionen etwa die Batterieladung auf unbegrenzt setzen, Torpedoblindgänger deaktivieren oder die Reichweite der Sensoren vergrößern. Das lässt sich vor jedem Einsatz beliebig anpassen. Außerdem gibt's fünf Übungseinsätze nebst gut gemachten Lehrvideos, die die Bedienung der wichtigsten Systeme ausführlich erklären. Auch die zehn Einzelmissionen abseits der Karriere sind eine prima Gelegenheit zum Training. Darin gilt es beispielsweise, das beinahe tödlich verwundete Schlachtschiff Bismarck vor alliierten Angreifern zu schützen, einen Konvoi vor Malta aufzureiben oder unbemerkt in den britischen Marinehafen Scapa Flow zu schlüpfen. Letzteres kann man auch in der Kampagne versuchen, die eigentlichen Aufträge sind aber immer die gleichen: Ins Planquadrat XY schippern und dort Patrouillendienst schieben.

Wem das auf Dauer zu langweilig ist, kann sich jederzeit eigene Jagdgebiete suchen. Die wichtigsten Schifffahrtsrouten sind auf der beiliegenden Karte eingezeichnet.

Im Mehrspielermodus können bis zu acht menschliche Kapitäne im Verband auf die Jagd gehen. Es werden zwar nur vier recht kleine Szenarios mitgeliefert, der beigelegte Missionseditor sollte aber schnell für Nachschub aus Fan-Kreisen sorgen. Auch simple Soloaufträge lassen sich damit in Windeseile erstellen.

Rüdiger Steidle

BUGS IN DER VERKAUSVERSION

Neben den im Text erwähnten Fehlern bei der Mannschaftseinteilung haben wir beim Test von Silent Hunter 3 noch weitere Bugs entdeckt. So war es auf drei Testrechnern schlicht nicht möglich, innerhalb einer Mission gespeicherte Spielstände zu laden. Da die Einsätze teilweise eine Stunde oder länger dauern, ist das ein sehr ärgerlicher Fehler. In der Heimatbasis funktionierte die Speicherfunktion glücklicherweise.

Ebenfalls gravierend: Gelegentlich wurden Torpedos aus unerfindlichen Gründen nicht nachgeladen. Dafür ließ sich die Arbeitszeit auf Null reduzieren, wenn man die Aale entladen wollte. Andere gefundene Bugs waren zu vernachlässigen. Beispielsweise laufen gegnerische Schiffe bei Verfolgungsjagen gerne mal auf Grund und können sich dann nicht mehr befreien.

Wasserbomben! Die schlimmsten Feinde jedes U-Boot-Kapitäns.

TEST-CENTER

FLORIAN STANGL

Das Ding mit dem Piiing ...

Die Kollegen haben Recht, wenn sie über die uninspirierte Kampagne meckern. Darum habe ich die endlosen Patrouillenfahrten auch konsequent ignoriert und mich mit den Einzelmissionen beschäftigt. Die sind nicht nur mordsmäßig spannend, sondern haben dank des stufenlos anpassbaren Realismusgrads auch einen hohen Wiederspielwert. Ich hoffe, dass Ubisoft weitere Missionen kostenlos nachreicht!

Eine Schleichtfahrt, die ist lustig

Wie schon das erste Silent Hunter lebt auch der Enkel von der beklemmenden Atmosphäre, die durch die superbe Grafik und den klasse Sound verstärkt wird. Wenn ich hinter einem Schutzwall britischer Zerstörer ein bestimmtes Schlachtschiff versenken muss, steigt die Anspannung sekündlich. Kaum bin ich entdeckt, fällt es schwer, kühlen Kopf zu bewahren – Alarmtauchen ist Nervenkitzel pur. Und erst das quälende Piiing des Zerstörersonars ... so wird jeder Abschuss zum Triumph, jede Seemeile zum Erlebnis. Trotz der diversen Mängel.

Meine Wertung **84**

RÜDIGER STEIDLE

Treffer, versenkt!

Montag, 19 Uhr. Ich beginne meine Laufbahn als U-Boot-Kapitän. Das Training überspringe ich – schließlich habe ich mit den Beta-Versionen schon geübt. 20 Uhr: Die erste Patrouille verläuft bescheiden. Ich verballere drei Torpedos beim Versuch, einen Fischkutter zu versenken. Vielleicht hätte ich doch den Umgang mit dem Zielrechner lernen sollen. Beim nächsten Mal schalte ich auf Automatik.

Das kann doch einen Seemann ...

21 Uhr: Ich werde wagemutig. Mit meinem popeligen Typ II versuche ich, mich in den britischen Hafen Scapa Flow einzuschleichen. 23 Uhr: Ich bin drin! Nachdem ich im Zickzack auf Schleichfahrt gefühlte 180 Zerstörer und Korvetten umkurvt habe, liegt endlich ein Schlachtschiff der Renown-Klasse vor mir. Drei Torpedos reißen ein Riesenloch in die Bordwand. 23:10 Uhr. Himmelarschundzwirn! Weil ich die Mission beendet habe, bevor der Kahn komplett abgesoffen ist, gilt die Versenkung nicht. So ein Mist.

Wenn sich die Missionen nicht ständig wiederholen und keine Bugs nerven würden, würde ich Silent Hunter 3 glatt heiraten. So wird's zumindest eine gute Freundschaft.

Meine Wertung **85**

MARTIN DEPPE

Kurzzeitig spannend, auf Dauer zu langweilig

Beim Interview mit dem Silent-Hunter-Producer in der vergangenen Ausgabe hatte ich schon eine ungute Vorahnung: Ubisofts Team schien unter großem Zeitruck zu stehen. Und tatsächlich plagen jetzt unnötige Bugs das Programm, in der Kampagne merkt man an den immer wieder gleichen Patrouillen, dass die Zeit für »richtige« Missionen einfach nicht gereicht hat.

Das ändert nichts daran, dass das Katz-und-Maus-Spiel im Atlantik nervenzerreißend spannend ist – für ein, zwei Wochen. Dann fehlt mir einfach die Abwechslung. Das System mit den Prestigepunkten ist für mich nur ein schlechter Einsatz-Ersatz.

Meine Wertung **78**

SILENT HUNTER 3

Video

Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler), Netzwerk (8 Spieler), Internet (8 Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (60 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	U-Boot-Simulation
Entwickler/Publisher	Ubisoft/Ubisoft
Webseite	www.silent-hunteriii.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	frei einstellbar
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	5

PRO

- motivierendes Prestige-System
- dynamische Schlachten
- Rollenspielanteile
- traumhafte Grafik

KONTRA

- Wiederholungsgefahr bei Missionen
- kein Story-Drumrum

RÜDIGER STEIDLE	85
FLORIAN STANGL	84
MARTIN DEPPE	78

Durchschnitts-Wertung der Tester **82**

Gegen jeden der zehn **Gegnertypen** ist eine Waffe am effektivsten.

Kleiner Gag: nach einiger **Wartezeit** fängt John das Quarzen an.

CONSTANTINE

John Constantine ist ein echtes Multitalent. **Der Exorzist raucht wie ein Schlot, kämpft wie ein Superheld und spricht wie ein Idiot.** Wie John besticht das Spiel zum Film durch einen eigenwilligen Charme.

Das Action-Adventure **Constantine** basiert ebenso lose auf dem gleichnamigen Film wie dieser auf der Comicvorlage **Hellblazer**. Sie übernehmen die Rolle von Keanu Reeves alias John Constantine und treten Dämonen in den Hintern, denen es in der Hölle zu langweilig geworden ist. Die Geschichte rund um Engel, Dämonen, Halbwesen und den kettenrauchenden Exorzisten Constantine erstreckt sich dabei über 16 Kapitel und wird in zahlreichen gut gemachten Renderszenen erzählt. Erzählt ist dabei allerdings streng genommen der falsche Ausdruck. Der Charakter John Constantine wird Ihnen ohne Einführung vor die Nase gesetzt, und der mitunter recht wirren Geschichte können weder Comic- noch Filmfans so richtig folgen. Macht aber nichts, denn in **Constantine** kommt's ohnehin nur auf die Action an.

Höllische Schießeisen

Die Filmadaption spielt sich wie eine Mischung aus **Max Payne** und **Serious Sam**. Sie schicken John aus der Verfolgerperspektive durch die streng linearen Levels und pusten Höllenwesen ins Jenseits, die bevorzugt im Dutzend auf Sie einstürmen. Fünf durchschlagende Argumente stehen Ihnen dabei zur Seite: Der Flammenwerfer zerbrutzelt Dämonen. Die Armbrust holt Gargoyles vom Himmel. Der »Kreuziger« durchlöchert Zombies mit Nägeln. Ist die Munition dieser unkonventionellen Waffen verschossen, geht's den Höllenviechern mit Pistole oder Gewehr an den Kragen. Im Extremfall packen Sie die Fäuste aus, ziehen im Nahkampf aber in aller Regel den Kürzeren.

Nervig: **Constantine** greift dem Spieler mit einer nicht abschaltbaren automatischen Zielfunktion unter die Arme, die zu lange am zuletzt anvisierten Gegner klammert. Das sorgt in Kämpfen vor allem bei schnellen Richtungswechseln dafür, dass sich die Steuerung insgesamt etwas schwammig anfühlt, und ist äußerst gewöhnungsbedürftig.

Das dritte Auge

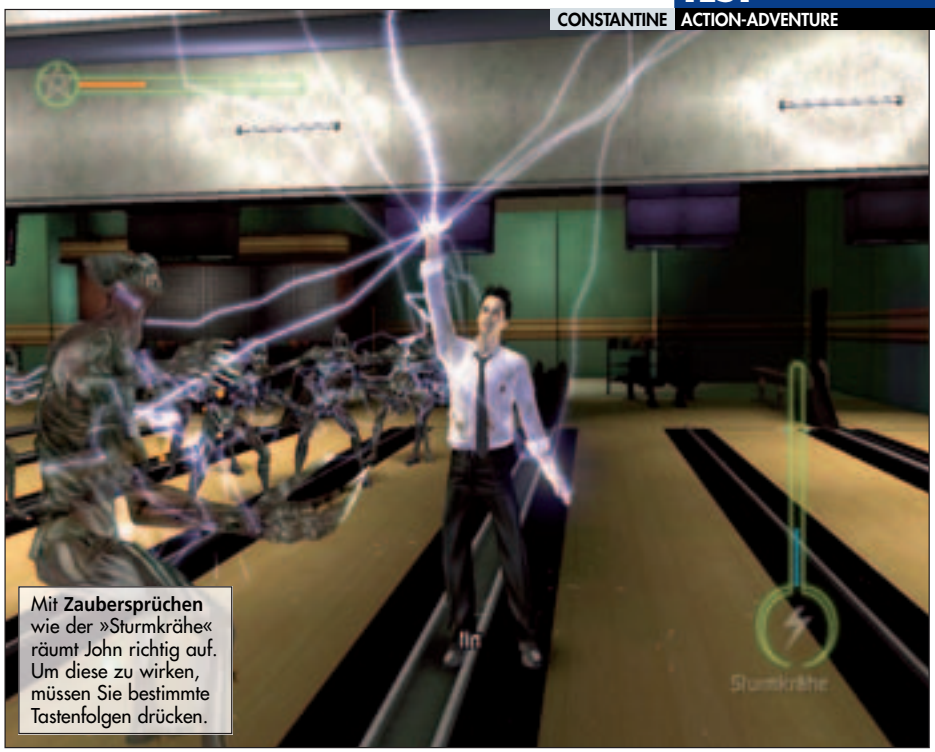
Gewöhnungsbedürftig ist auch der so genannte Wahrheitsblick. Der wirkt, als würde Sam Fisher im Vollrausch auf Wärmesicht umschalten – das Bild wird nur noch in grellen Blau- und Weißtönen dargestellt. Das sorgt für eine bessere Orientierung in dunklen Räumen und macht Geheimgänge sichtbar. Die sind mit einem Symbol gekennzeichnet, das ohne den Wahrheitsblick nicht zu sehen ist. In den Verstecken finden sich Munitionsvorräte und Spielkarten. Letztere schalten Boni wie Konzeptzeichnungen oder Interviews frei.

Einfach magisch

Wo Brutalo-Bulle Max Payne seine Bullet Time auspackt, protzt Exorzist John Constantine mit seiner okkulten Begabung. Getöteten Widersachern zapft er magische Energie ab, mit der er ebenso eindrucksvolle wie effektive Zaubersprüche vom Stapel lässt. John schleudert zuckende Blitze über den Bildschirm, die alles rösten, was sich ihm in den Weg stellen will, lässt einen Schwarm hungriger Insekten zweiköp-

John löst kleinere **Rätsel** und rückt etwa Kerzen in die richtige Position.

Die **Höllen-Parallelwelt** von Constantine ist sehr abgedreht gestaltet.



Mit **Zaubersprüchen** wie der »Sturmkrähe« räumt John richtig auf. Um diese zu wirken, müssen Sie bestimmte Tastenfolgen drücken.

fige Antichristen verputzen oder wird kurzzeitig unverwundbar.

Die mächtigen Zaubersprüche sehen zwar hübsch aus, machen **Constantine** allerdings fast schon zum Spaziergang. Energie zum Sprücheklopfen hat man in Massen, und so lässt sich beinahe jede Gegnerwelle im Handumdrehen ausschalten. Zumal die Zauber auch kinderleicht auszuführen sind: gewünschten Spruch auswählen und innerhalb eines großzügigen Zeitlimits eine vorgegebene Tastenfolge abarbeiten. Fertig.

Schöne Neue Welt

Nicht neu, aber für Abwechslung sorgend ist Johns Fähigkeit, in eine Höllen-Parallelwelt zu reisen, sobald er mit Wasser in Kontakt kommt. Nachdem er den entsprechenden Zauberspruch gewirkt hat, landet er in der alternativen Welt. Hier liegen meist alle Gebäude in Schutt und Asche, durch die er vor ein paar Sekunden noch spazierte, und es stürmen wesentlich mehr Dämonen auf den Exorzisten ein als in der Realwelt.

Wie es für Parallelwelten in Computerspielen so üblich ist, müssen Sie auch in **Constantine** meistens dann den Schauplatz wechseln, wenn Sie nicht weiterkommen. Da schieben Sie in der Gegenwart eine Kiste an die richtige Position, um damit in der Höllenwelt über einen Geröllhaufen zu gelangen, oder spazieren in der Höllenwelt durch einen Abwasserschacht, der in der Gegenwart nicht existiert, und kommen so von A nach B.

Düster und dümmlich

Neben diesen rätselbedingten Dimensionssprüngen gibt es aber auch Levels, die ausschließlich in der Hölle spielen. Hier zeigen die Entwickler, was sie auf dem Kasten haben. Hitzeflimmern lässt das Bild verschwimmen, Flammen lodern, Explosionen rütteln das Bild durcheinander, Autos sausen über Johns Kopf hinweg. Das schafft eine Atmosphäre, die den morbiden Charme der düsteren Gegenwart-Levels hervorragend ergänzt. Gleichzeitig gibt sich der Sprecher von John größte Mühe, diese Atmosphäre mit dümmlichen Sprüchen wie »Tut's weh? Willkommen in meinem Leben!« oder »Ich scheine heute ziemlich begehrt zu sein« zunichte zu machen. Diese ständig eingestreuten Bemerkungen sind schlichtweg peinlich und passen zu allem Überfluss nur in den seltensten Fällen zum Geschehen auf dem Bildschirm.

Trotzdem bewahrt sich **Constantine** mit einem kettenrauchenden Protagonisten und anderen abgedrehten Charakteren ein ganz eigenes Flair, das aus der Masse durchschnittlicher Action-Adventures herausticht.

David Bergmann

Regelmäßig setzen Sie sich mit großen **Endgegnern** auseinander.

MARTIN DEPPE

Nette Ideen in einem mitunter zu drögen Spiel

Constantine sieht gut aus und hat ein paar nette Ideen. Die stammen allerdings fast ausschließlich aus diversen anderen Action-Adventures, die sich alle ähnlich spielen wie Constantine.

Wegen der düsteren Realwelt und genialen Höllenszenarios (erinnert mich an die Terminator-Zukunft) habe ich Constantine wirklich gern gespielt. Nervig allerdings, dass die Maus hin und wieder die Kontrolle über das Spiel übernimmt. Als Shooter-erprobter PC-Spieler brauche ich nun wirklich keine fest eingestellten Zielhilfen!

Meine Wertung **73**

DAVID BERGMANN

Kettenrauchend Dämonen jagen – das ist cool!

Ich mag unkonventionelle Spielehelden und düstere Settings. Da kommt mir Constantine mit Kettenraucher John und der Höllenwelt gerade recht. Von gestalterischen Elementen abgesehen, ist das Action-Adventure im besten Sinne grundsolide. Die Levels sind geradlinig, bieten aber was fürs Auge. Die Kämpfe kranken an der schwammigen Steuerung, sind aber dennoch gut spielbar.

Enttäuscht bin ich lediglich von den Zaubersprüchen. Die sind eigentlich eine gute Idee, aber grauenhaft ausbalanciert. Mir wär's lieber gewesen, ich müsste mich etwas mehr anstrengen, um den Bildschirm feindfrei zu bekommen. Nichtsdestotrotz macht mir Constantine einen Heidenspaß und ist definitiv keine Lizenzgurke.

Meine Wertung **77**

CONSTANTINE

Video

Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (22 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Bits Studios/Ubisoft
Webseite	www.constantinegame.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO

- stimmige Grafik
- Höllen-Parallelwelt
- interessanter Hauptcharakter

KONTRA

- leicht schwammige Steuerung
- dämliche Sprüche von John
- Zaubersprüche schlecht ausbalanciert

DAVID BERGMANN	77
MARTIN DEPPE	73

Durchschnitts-Wertung der Tester **75**

Die zünftigen **Explosionen** von Granaten und Raketeneinschlägen sehen dermaßen gut aus, dass Ihre Feinde regelrecht von den Socken sind. Vor Freude springen sie in die Luft.

Ist Nathan in einem **Mech** unterwegs, heißt's für ein paar Minuten »Feuer frei«!

Die **Fahrzeuge** kommen vor allem im spaßigen Mehrspielermodus zum Einsatz.

PROJECT SNOWBLIND

Angeblich sollte Project Snowblind ein Deus-Ex-Ableger werden. Crystal Dynamics will davon nichts wissen und setzt auf **unkomplizierte Action mit unkonventionellen Waffen und viel Kawumms.**

Die 08/15-Story von **Project Snowblind** ist schnell erzählt: Im Asien des Jahres 2065 herrscht Krieg. Ein durchgeknallter General will der Menschheit mit einer monströsen Welle elektromagnetischer Energie die heiß geliebte Technik zerstören und die Erde damit in die Steinzeit zurückbomben. Weil danach auf allen Bildschirmen nur noch virtuelles Schneetreiben herrscht, nennt er das Ganze »Project: Snowblind«. Und wie es das Schicksal größenwahnsinniger Idealisten so will, findet sich auch diesmal eine Gruppe tapferer Widerstandskämpfer, die dem Menschenfeind das Handwerk legt. Allen voran der Elitesoldat Nathan Frost, in dessen Haut Sie 18 Missionen lang stecken.

Endzeit-Magie

In Nathans Haut stecken aber nicht nur Sie, sondern auch diverse **Deus Ex**-inspirierte Implantate. Die erlauben Ihnen den Einsatz von Spezialfähigkeiten, die sich Entwickler Crystal Dynamics bei allerlei Ego-Shootern und Action-Adventures der letzten Jahre geborgt hat: Sie werden kurzzeitig unsichtbar, schützen sich mit einem Energieschild gegen Kugelhagel, aktivieren eine Bullet-Time oder schicken Ihre Feinde mit gleißenden EMP-Blitzen zu Boden. Damit diese Tricks funktionieren, benötigen Sie Energie. Die finden Sie zusammen mit Gesundheitspäckchen und Munition in überall verstreuten Kisten.

Immer was um die Ohren

Die Spezialfähigkeiten im extrem temporeichen Spielablauf von **Project Snowblind** effektiv einzusetzen, ist gar nicht so einfach. Der geradlinige Ego-Shooter gönnt dem Spieler nämlich keine Ruhepausen. Bereits in der zweiten Mission schlägt sich Nathan an der Seite von mehreren Dutzend Widerstandskämpfern in zerbombten Häuserschluchten mit feindlichen Truppen herum. Ist die erste Welle abgewehrt, rollt ein Panzer an, den der strahlende Held mit mehreren Raketensalven zerlegt. Danach ebnet er über ein Computerterminal den Weg in den nächsten Sektor, erlegt einen Scharfschützen in einem spannenden »wer sieht wen zuerst«-Duell und verpasst quasi wie im Vorbeigehen der halben Armee des Generals noch unschöne Einschusslöcher.

Ständig kracht es irgendwo, blitzt Mündungsfeuer auf, sausen Raketen durch die Luft, schlagen Granaten ein. **Project Snowblind** verschwendet keine Sekunde mit Leerlauf. Allen voran die Levels in zerbombten Gebieten schaffen eine Atmosphäre, die an **Call of Duty** oder **Brothers in Arms** heranreicht.

Konsole vs. PC

Technisch sind zumindest die Spezialeffekte wie Explosionen imposant inszeniert. Ansonsten wirkt die Grafik sehr »konsolig«. Viele verwaschene Texturen beleidigen moderne Grafikkarten, die Gesichter der Charaktere sind detailarm und die Waffen sehr grob modelliert. Stimmig ist dagegen die Umsetzung der Endzeit-Vision. **Project Snowblind** mixt traditionelle asiatische Bauten mit moderner Technik zu einem ganz eigenen Stil. Der wirkt glaubwürdig, ohne dabei wie die hundertste **Blade Runner**-Kopie auszusehen.

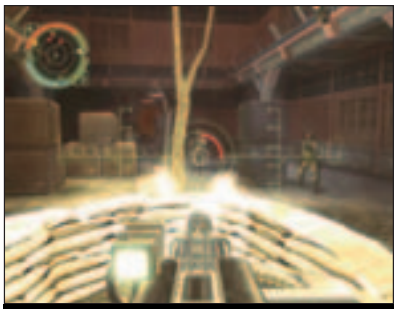
Konsolig ist übrigens auch das Speichersystem. Den Fortschritt dürfen Sie nur an festgelegten Speicherpunkten sichern.

»Wir brauchen Waffen«

Temporeicher Spielablauf, simple Aufgaben der Marke »drücke Schalter dort, vernichte Feinde da«, und ständig kracht und wummst es auf dem Bildschirm – **Project Snowblind** ist eine wahre Wohltat für alle, die von bedächtig schleichenden NSA-Agenten oder Zweiter-Weltkrieg-Shootern die Nase voll haben. Damit die Endzeit-Ballerei nicht langweilig wird, steht Ihnen ein Arsenal unkonventioneller Waffen zur Verfügung. Ein Scharfschützengewehr etwa, das Feinde vor ihrem Ableben kurze Zeit auf Ihrer Seite kämpfen lässt. Oder eine Flinte, die neben Schrot auch praktische Haftminen verschießt. Die bleiben nicht nur an Wänden, sondern auch an Personen kleben. Ebenfalls im Angebot: eine Laserwumme, die sogar Beton durchschlägt, putzige Roboterspinnen, die wie wandelnde Blendgranaten funktionieren und ein Raketenwerfer, der bis zu vier hilflose Opfer mit zielsuchenden Geschossen traktiert.

Kreative Kämpfe

Da die Überlegung »wie schalte ich diese Gegneransammlung am effektivsten aus« einen Großteil der Denkarbeit in **Project Snowblind** abdeckt, kommt dieses Kriegsgerät gerade recht. Damit uns nichts passiert, aktivieren wir zunächst einmal den Schutzschild und pappen dem ersten Feind Haftminen an den Rücken. Der rennt wild mit den Armen wedelnd zu seinen zwei Kumpels – und wenige Sekunden später fliegen die drei im hohen Bogen ihrem Kriegsende entgegen. Danach verstecken wir uns hinter einer Mauer, zücken das Scharfschützengewehr und zielen auf den Bazooka-Schützen, der uns zu schaffen macht. Kaum haben wir den Abzug betätigt, sprengt der Knabe



Mit einem stationären **Geschütz** nehmen wir spielend mehrere Fieslinge aufs Korn.

Die zahlreichen **Zwischensequenzen** laufen in der durchwachsenen Spielgrafik ab.

Werden Sie von KI-Kameraden unterstützt, agieren diese eigenständig. Dadurch haben Sie in allen Levels genug Zeit, sich im hektischen **Schlachtgetümmel** um Ihr eigenes Wohl zu kümmern.

seine ehemaligen Mitstreiter in die Luft, wird aber von sechs Nachzüglern überwältigt, die sich gerade aus einem Hubschrauber abgeseilt haben. Denen hetzen wir unsere Robospinnen auf den Hals. Die werten wir sogar noch etwas auf: Ein paar gezielte Schüsse, und schon klebt auf jedem der Tierchen eine EMP-Mine, die unangenehme Stromstöße verteilt. Normalerweise werden die Minen an Wände geschossen.

Zum Schluss entdecken wir noch einen Gegner, der wie bestellt und nicht abgeholt auf dem Schlachtfeld wartet. Jetzt kommt das große Finale: Wieselflink umrunden wir ihn und werfen dabei vier Instant-Barrieren aus, die uns normalerweise vor Feindfeuer beschützen sollen. In diesem Fall fungieren die Energiewände als Gefängnis für den Bösewicht, den wir jetzt mit einer Giftgranate ausräuchern. Geschafft. So spaßig kann ein lineares Ballerspiel sein.

Kurzweil hoch 16

Was die kultigen Knarren für den Mehrspielermodus bedeuten, können Sie sich vermutlich bereits denken. Eine Mordsgaudi nämlich. Bis zu 16 Mitspieler beharken sich in neun Spielmodi vom klassischen Deathmatch über Capture the Flag bis hin zum Redaktionsfavoriten Hunter: Ein Spieler ist Jäger und Gejagter in Personalunion und muss so viele Gegenspieler wie möglich abmurksen, bevor er selbst ins Gras beißt. Sein Vorteil: Er ist dauerhaft unsichtbar. Sein Nachteil: Auf dem Radar seiner 15 Kontrahenten ist er trotz Tarnvorrichtung zu sehen. Wer den Jäger erlegt, übernimmt seinen Part. Extrem simpel und nicht minder unterhaltsam.

Ähnlich wie in **Halo** sind Sie übrigens auch auf vier Rädern unterwegs. Jeeps und Panzerfahrzeuge bieten jeweils Platz für mehrere Spieler und sind vor allem im Modus Assault erste Wahl, um die gegnerische Basis mit Sperrfeuer einzudecken.

Meister der Maschinen

Auch in der Einzelspielerkampagne braust Nathan hin und wieder mit Fahrzeugen durch die Levels. Weitaus häufiger macht er sich aber große Mechs oder kleinere Droiden zunutze. Dazu schießt er eine kleine Sonde auf die mechanischen Widersacher, verkriecht sich in einem sicheren Eckchen und macht den Gegnern mit durchschlagenden Raketen den Garaus. Auf die gleiche Art und Weise hackt sich der Soldat in Computerterminals, polt stationäre Geschütze um oder deaktiviert Sicherheitskameras und Lasersperren.

Das Aufstöbern dieser Terminals ist übrigens auch schon die denkintensivste Aufgabe, der Sie sich in **Project Snowblind** stellen müssen. Ansonsten verlaufen die Missionen streng linear und bieten keine nennenswerten spielerischen Freiheiten. Hier und da krabbeln Sie noch auf Wunsch durch Lüftungsschächte und umgehen so kleinere Feindansammlungen – das war's dann aber auch.

So knackig der Endzeit-Krieg inszeniert ist, so kurz ist er übrigens auch. Erfahrene Spieler begraben nämlich bereits nach knapp sieben Stunden das Kriegsbeil.

David Bergmann

FLORIAN STANGL

Kurz und schmerzlos

Komprimieren Sie mal im Geiste alle Ballersequenzen aus Half-Life 2 und lassen Sie Rätsel und Dialoge weg: Das Ergebnis heißt Project Snowblind. Herrlich, wie schön simples Dauerfeuer noch sein kann! Gerade die brachialen Häuserkämpfe haben mir deutlich besser gefallen als etwa Painkiller.

Schade, dass die Grafik so blass und verwaschen aussieht. Egal, insgesamt bleibt Project Snowblind eine runde Sache, um die nur eingefleischte Schleicher und Action-Hasser einen großen Bogen machen sollten.

Meine Wertung **84**

DAVID BERGMANN

Hohes Tempo, abgedrehte Waffen, virtuelles Popcornkino

Keine erzwungenen Schleicheinlagen, keine Rollenspielelemente, keine »wo muss ich denn jetzt hin?«-Momente. Mit Genuss habe ich es in den 18 Missionen so richtig krachen lassen. Langeweile ist dabei dank der grandiosen Waffen nicht aufgekommen. Vielmehr war jedes Gefecht eine erneute Qual der Wahl aus den Kombinationsmöglichkeiten der Wummen.

Ballerfreude hin oder her – Project Snowblind ist ein guter, aber kein herausragender Ego-Shooter. Um mich völlig zu begeistern, hätte es mehr frische Ideen und vor allem eine bessere Geschichte gebraucht. Dankbar bin ich für das sieben Stunden lange und bombastische Actionfeuerwerk mit stimmigem Setting trotzdem.

Meine Wertung **84**

PROJECT SNOWBLIND

Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Internet (16 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (34 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Crystal Dynamics/Eidos
Webseite	www.projectsnowblind.de
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	8

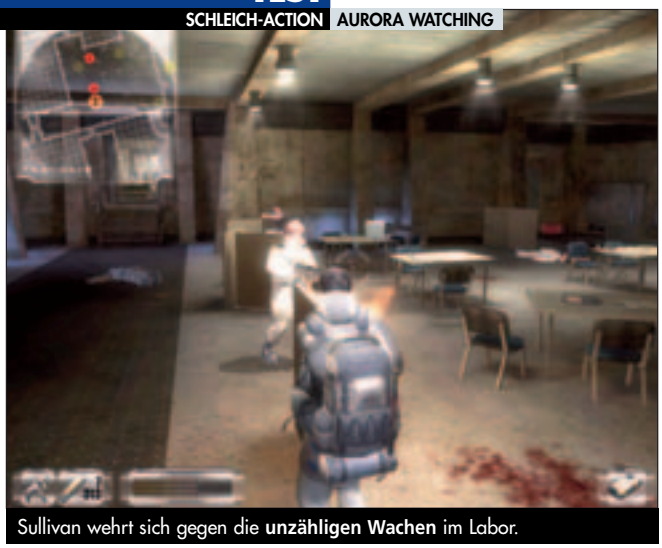
PRO

- geniale Waffen
- konsequente Action
- kein Leerlauf
- stimmiges Endzeit-Setting

KONTRA

- sehr dünne Story
- verwaschene Texturen

	Durchschnitts-Wertung der Tester
DAVID BERGMANN 84	84
FLORIAN STANGL 84	



Sullivan wehrt sich gegen die **unzähligen Wachen** im Labor.

Tatjana wird im Gefängnistrakt von **genmanipulierten Häftlingen** attackiert.

AURORA WATCHING

Cole Sullivan hat's nicht leicht – die NATO schickt ihn nach seinen Abenteuern in Gorky 17 und Gorky Zero wieder auf **die Jagd nach Verbrechern**. Mit einem Mix aus Schleichen und Schießen wäre er gerne so erfolgreich wie Sam Fisher.

In Cole Sullivans erster von neun Missionen fällt sofort auf: Metropolis' Schleich-Shooter kann sich nicht entscheiden, ob er ein Leisetreter wie **Splinter Cell** ist. Oder ein Monster-Shooter im Stil von **Doom 3**. Die richtige Balance zwischen Schleichen und Schießen wie in Metal Gear Solid findet er schon gar nicht.

Gefrorene Zehen

Nach dem Intro werden Sie vor einer Basis in der Arktis abgesetzt und suchen sich von da an einen Weg durch die Levels. Dabei verfolgen Sie simple Ziele: Den Eingang von unterirdischen Labors finden oder Informationen zu geheimen Projekten sammeln. Nachdem Sie die Wachen in der Basis und den Labors hinter sich gelassen haben, stoßen Sie am Ende auf einen U-Boot-Hafen.

Alle Levels funktionieren nach dem gleichen Schema: Sie folgen den Fluren und Korridoren, beseitigen sämtliche Widersacher und hacken einen Computer nach dem anderen, um Kameras und Lichtschranken auszuschalten oder Türen zu öffnen. Das ist auf Dauer eintönig.

Gewaltanwendung erwünscht

Aurora Watching ist kein reinrassiger Schleich-Shooter. Ihnen fehlen die Möglichkeiten, sich im Schatten zu verstecken oder wie Sam Fisher an Rohren entlang zu hangeln. Das Leveldesign ist streng linear. Immerhin stimmt die Optik: Das Design der Außenareale und Labors wirkt realistisch.

Die KI der Wachen ist dagegen ein Buch mit sieben Siegeln: Wir schleichen uns lautlos durch eine Basis. Plötzlich schlägt einer der Wachmänner Alarm und schießt auf uns. Das wäre nicht weiter überraschend, würde er nicht 15 Meter entfernt in einem geschlossenen Raum stehen. In einer anderen Mission laufen wir durch einen ausgeleuchteten Gang und feuern auf einen Gegner. Den kratzt das allerdings nicht die Bohne – er reagiert nicht einmal. Pech für ihn.

Nur selten finden wir in Spinden Munition, Granaten, Signalgeber und Medi-Kits. Stattdessen müssen wir die Wachen um die Ecke bringen, um an deren Ausrüstung zu kommen. Bewusstlos geschlagenen Gegnern dürfen wir nämlich nicht die Taschen ausräumen.

Tödliche Schönheit

In der fünften Mission treffen Sie auf weibliche Verstärkung. Während Sie als Sullivan wie ein Elefant durch den Porzellanladen poltern und die Gegner ins Jenseits befördern, müssen Sie bei Tatjana Bagrows erstem Auftrag die Filzpantoffel auspacken. Die junge Dame soll unentdeckt durch die Korridore schleichen. Keine leichte Aufgabe: Sobald ein Wachmann »Wer ist da?« ruft, scheitert die Mission.

Wenn Sie durch die Gänge schleichen, benutzen Sie vorwiegend die Schulteransicht. Nur in Labyrinthen lohnt es, in die Vogelperspektive zu wechseln, um den richtigen Weg zu finden. Das sind die größten Kopfnüsse, die Sie knacken müssen. Dafür dürfen Sie in einem Level mit einem Schneemobil über Eisberge düsen. Mehr solcher Minispielchen hätten die Missionen erheblich aufgelockert.

David Bergmann

FLORIAN STANGL

Im Dunklen tappen wäre schöner

Die Schleichmission von Tatjana hat mich fast in den Wahnsinn getrieben. Erst nach dem achten Neustart habe ich den Wachmann entdeckt, wegen dem die Mission immer wieder abgebrochen wurde. Aufgeben wollte ich nicht – schließlich hat diese vertrackte Situation meinen Ehrgeiz geweckt.

Dass die eintönigen Missionen allerdings immer länger werden und keine Überraschungen wie neue Waffen bringen, sorgte bei mir für Langeweile. Da war es geradezu eine Wohltat, als ich auf Mutanten schießen durfte.

Meine Wertung **68**

DAVID BERGMANN

Schleichen, Schießen – hier fehlt das Konzept

Aurora Watching ist für mich eine Alternative zu Splinter Cell, wenn ich mal wieder vom Schleichen die Nase voll habe. Dass aber selbst beim kleinsten Geräusch sofort eine Handvoll Wachen auf mich zustürmt, finde ich auf die Dauer nervig. Wozu kann ich denn in den Schleichmodus wechseln?

Außerdem gibt es zu wenig Spinde, in denen ich Ausrüstungsgegenstände finden kann. Zwar bin ich ein Schleichtaktiker, doch da ich ohnehin häufig die Aufmerksamkeit der Gegner errege, zücke ich halt die Waffe und hol' mir von ihnen die Patronen und Medi-Kits, die ich brauche. Für Fans von kurzweiliger Baller-Action mag das reichen, die wahren Schleicher aber sollten von der Reise in die Arktis zurücktreten.

Meine Wertung **69**

AURORA WATCHING

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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (11 Seiten)

Sound	7.1-Surround
Genre	Schleich-Action
Entwickler/Publisher	Metropolis/Atari
Webseite	www.aurora-game.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- spannende Geschichte
- einfache Steuerung
- passende Musik

KONTRA
- lineare Levels
- schlechte Charakteranimation
- miese Kollisionsabfrage

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	69
FLORIAN STANGL	68
	69

ACT OF WAR

Dieses erstklassige Echtzeit-Strategiespiel trägt seinen Untertitel »Direct Action« zu Recht: Ständige Scharmützel und Bombast-Gefechte, Video-Einspielungen und Funksprüche **halten Sie nonstop auf Trab**. Und das Ganze mit Erster-Sahne-Grafik und Bollersound!

Videonachrichten (links oben) geben uns Hinweise auf den Einsatzort.

Gute Schauspieler: Rund **45 Minuten Echtfilm** tragen enorm viel zur Atmosphäre bei.

Erdöl! Kein Rohstoff hat die Geschichte dermaßen verändert wie das flüssige schwarze Gold. Ohne Öl hätte es niemals einen J.R. Ewing gegeben. Ohne Öl wären Sardinen verdammt einsam. Und ohne Öl würde sogar unser Rennspiel-Experte Michael Galuschka Punkte-frei fahren. Mit zwei PS. In einer Kutsche.

Doch so gern Mister Ewing, Autobahnraser Galuschka und die kleinen Sardinen ihr Öl mögen – es ist auch ein Fluch. Es löst Kriege aus und hält ihre Maschinerie am Laufen. Und das wird in Zukunft noch schlimmer, wie uns das Echtzeit-Strategiespiel **Act of War** schaurig-packend erzählt.

Spielst Du schon oder installierst Du noch?

Normalerweise ist die Installation das Langweiligste an einem Spiel. Aber bei **Act of War** ist selbst die spannend: Während die Daten der zwei CDs auf unsere Festplatten rasen, läuft eine Talkshow auf dem Bildschirm. Zwei Schlipsträger debattieren über die Zukunft der Ölindustrie und der gesamten Menschheit, duellieren sich verbal, klagen sich an. Die Debatte ist mit fähigen Schauspielern im leicht futuristischen Studio und flotten Kamerafahrten gut inszeniert. Und dabei noch harmlos gegen die vielen Filme mit echten Darstellern, getricksten Bluescreen-Aufnahmen und geschickt eingebauten Rendervideos, die uns gleich ins Spielgeschehen reißen werden.

Das erinnert an die **Command & Conquer**-Reihe? Richtig – auch bei **Act of War** sind selbst kleinste Details durchgestylt und wie aus einem Guss. Ein Beispiel: Sie können die 33 Kapitel (gleich Missionen) wie auf einer Film-DVD direkt anspringen, inklusive kurzer Szenenloops im Auswahlmenü.

Schlag auf Schlag

Nicht nur die beiden Talkshow-Herren schwitzen in ihrem Anzug. Wir auch – allerdings im Kampfanzug. Wir, das ist die Task Force Talon, eine amerikanische Spezialeinheit. Rund ein Dutzend Männer, anfangs mit Sturmgewehren nur leidlich bewaffnet. Die müssen reichen, um in den ersten Missionen einen Terroristen aus einem Wüstencamp zu verschleppen oder VIPs auf einer Londoner Konferenz zu beschützen. Was (vom Programm so gewollt) furchtbar in die Hose geht. Doch gegen Spiel-Ende hantieren wir sogar locker mit Miniatur-Atomwaffen ...

Denn fast unmerklich nimmt **Act of War** Sie an die Hand, schickt Sie mit jeder Mission in größere Karten,

Sogar kleinere Gefechte brennen ein **fulminantes Feuerwerk** ab. Dazu kommen schöne Details wie Ampeln (kaputtbar), zivile Pkws (kaputtbar), Hausfassaden (kaputtbar) oder Telefonzellen (kaputtbar).

Nebenmission: Satelliten haben die feindliche **Energieversorgung** entdeckt, wir kriegen ein Videobild (oben). Mit drei Apaches knippsen wir den Strom aus – und damit die Wachtürme.

Luftangriffe sind besonders spektakulär. Beachten Sie die schicken **Rauchspuren** der Luft-Boden-Raketen aus den Avenger-Fahrzeugen.

größere Aufträge, größere Waffen. Und plötzlich stecken Sie mittendrin in brachialen Gefechten mit Jagdbombern, schweren Panzern und handlichen Atomsprengköpfen. Fast jede der insgesamt 57 Einheiten hat spezielle Fähigkeiten. Etwa das Panzerfahrzeug Stryker, das Sie auf drei Arten ausstaffieren können. Mit einem Mörser (gegen Infanteriegruppen), einer Panzerabwehrkanone (gegen ... genau!) oder gar nicht – dann dient das Teil als Mannschaftstransporter, aus dem die Insassen mit ihren Handfeuerwaffen schießen.

Superstein, Superschere, Superpapier

Wie Sie allein schon diese Stryker ausstatten, ist enorm wichtig. Wenn Sie jeden mit der dicken Kanone bestücken, zerlegen Sie jedes Feindvehikel mit wenigen Schüssen. Klasse. Gar nicht klasse hingegen: Ein Trupp Soldaten mit Raketenwerfern zerlegt Ihre Panzerknacker genauso schnell. Denn **Act of War** hat ein knallhartes Schere-Stein-Papier-Prinzip. Wenn Sie auf einen einzigen, vermeintlich stärksten Einheitentyp setzen, erleben Sie schnell Ihr blaues Wunder. Wie wir: Als unbekannte Invasoren San Francisco überfallen, sollen wir zwei Straßensperren der Aggressoren aufreiben. Zum Glück haben wir gerade eine Lieferung Apache-Kampfhelikopter bekommen, weitere sind angefordert. Wir gruppieren die Hubschrauber, jagen sie durch die Häuserschluchten, ihre Raketen und Bordkanonen putzen die Handvoll Panzer und Infanteristen aus den Sandsackstellungen.

Bleibt die zweite Straßensperre. Ein gefunktes Briefing warnt uns vor gesichteten Flakpanzern. »Wird schon gut gehen«, denken wir, schicken wieder nur die Apaches vor – und können gar nicht so schnell gucken, wie ihre Icons am unteren Bildschirmrand verschwinden. Und darüber rummst es gewaltig: Während unsere Luft-Boden-Raketen noch auf die Tunguska-Flakpanzer zufliegen, haben deren Zwillingskanonen schon längst ihre Ziele getroffen, ein Helikopter nach dem anderen schmiert ab und explodiert am Boden. Immerhin beschädigen ihre Trümmer noch Gegner ...

Hilf' Du mir, dann helf' ich Dir

Das Prinzip »jede Einheit hat ihren Angstgegner« zieht sich durchs ganze Spiel. Und macht viel von seinem Reiz aus, da es keine Killertaktik gibt. Immer wieder müssen Sie spezialisierte Truppen einsetzen und mit wiederum anders spezialisierten Typen eskortieren, um wiederum anderen den Weg zu ebnen. Etwa Panzer mit Infanterie sichern, um gemeinsam SAM-Stellungen zu vernichten, damit Ihre F-15-Jagdbomber und bewaffneten Drohnen die Radaranlage zerstören, die wiederum die feindliche Luftwaffe lenkt. Klar, Sie können die Luftabwehr-Stellungen auch mit mehreren Bombern direkt angreifen. Das haben wir testweise häufiger probiert, weil's in jedem Teil von **Command & Conquer** so schön geklappt hat. Doch in **Act of War** endet das mit heftigen Verlusten, aber wenigen Treffern.

Bei Flugzeugen und Drohnen kommt erschwerend hinzu, dass Sie die Dinger (im Gegensatz zu den Apache-Hubschraubern vorhin) nur indirekt steuern. Lediglich ein Ziel können Sie ihnen zuweisen, den geraden Anflugweg suchen sich die Flieger selber. Und da reichen vier oder fünf Soldaten, die von Hausdächern aus Boden-Luft-Raketen abfeuern – schon haben Sie die ersten Jagdbomber verloren. Immerhin bekämpfen diese unterwegs gesichtete Ziele selbstständig, ohne ihren direkten Kurs zu verlassen oder die gesamte Munition zu verballern; die Hauptbombenlast landet immer auf ihrem zugewiesenen Zielgebiet.

War da was?

In **Act of War** wird die Sichtlinie jeder Einheit separat berechnet, was das ohnehin harte Schere-Stein-Papier-Prinzip noch verschärft. Stellen Sie sich den oben erwähnten Raketen-Infanterietrupp nun in einem Haus vor. Ihre vorbeirollenden Panzer mit schwerer Kanone sehen ihn entweder gar nicht oder kaum – bis der Gegner das Feuer eröffnet. Jetzt wissen Sie zwar, wo er steckt, aber solange Ihre Panzer ihn nicht direkt sehen, können sie lediglich auf das Haus feuern. Das steckt ein paar Treffer ein, bevor es

Randale in einem **Washingtoner Hinterhof**: Commanches vs. Panzer.

Futuristische **Flugtaxis** bringen Infanterie und Fahrzeuge an die Front.

Das **Reparaturfahrzeug** flickt alle Vehikel im blauen Kreis automatisch.

Große Bauten **verdecken die Sicht** – umständliches Drehen ist gefragt.

zusammenfällt, doch bis dahin zerschrotten die Raketen weiter munter Ihre Vehikel.

Ganz anders geht das Gefecht aus, wenn Gewehrschützen Ihre Panzer begleiten. Eine Gruppe passt sich immer dem Marschtempo der langsamsten Einheit an; Ihre Wagen bleiben also immer bei den Stoppelhopsern. Die haben ein größeres Sichtfeld, erspähen die Heckenschützen und schalten sie mit direktem Beschuss aus. Maximal eine Rakete feuert jeder Hausbesetzer noch ab – Panzer gerettet. Noch besser: Sie rücken Haus um Haus vor und postieren Scharfschützen in Eckhäusern. Die Sniper sichern dann das Vorrücken, hätten aber wiederum allein gegen Fahrzeuge oder anstürmende Soldatentrupps null Chance.

In der Schlucht verschluckt

Häuser bergen aber noch ganz andere Tücken – nämlich bei Übersicht und Steuerung. Vor allem in den Metropolen-Missionen wie London, San Francisco oder Washington mit ihren Häuserschluchten verschwinden eigene und feindliche Einheiten gern hinter Gebäuden. Die eigenen Jungs sehen Sie dann zwar als farbige Silhouette, können ihnen aber kein direktes Ziel zuweisen, das ihnen zum Beispiel auf der Straße entgegenkommt. Also müssen Sie jedes Mal die Ansicht drehen, bis Sie längs in die Schlucht schauen, und dann das spezielle Ziel markieren – umständlich. Hinzu kommt, dass die Minikarte unten links sich nie mitdreht; ein Schnitzer, für den jeder

FEUER AUS DEM NICHTS

Neben dem Stein-Schere-Papier-Prinzip ist die **geschickte Nutzung des Geländes** der Schlüssel zum Sieg. Hier ein Beispiel.

Unser Infanterietrupp (links) hat einen Schleichweg in die Flanke der Feindstellung entdeckt. Per Skript-Ereignis trudeln **Paladin-Geschütze** ein.

Unsere Jungs spähen liegend **hangabwärts**, dann nimmt unsere Artillerie entdeckte Ziele automatisch unter Feuer. Der Feind sieht nix, bis es knallt.

Die beiden Paladin haben einen Teil der Bunker geknackt – so hat unsere **Hauptarmee** leichtes Spiel mit den Verteidigern der Straßensperre.

Unsere Jungs fassen **Gegner** (gelb), die sich ergeben haben. Bringt Geld und Erfahrung.

San-Helikopter heilen Ihre Männer. Die **grünen Zahlen** zeigen, dass die getarnt sind.

Beim Erkunden der Karte haben wir ein **Reparaturzentrum der Öl-Terroristen** entdeckt. Mit kombinierten Luft- und Artillerieschlägen zerlegen wir die Stellung in handliche Einzelteile.

Spieldesigner in der Hölle schmoren sollte. Zumindest ein paar Stunden.

Schick, aber sinnfrei: Beim Reinzoomen in die 3D-Grafik wird der Sichtwinkel flacher, bis Sie fast auf Augenhöhe mit Ihren Jungs sind. Dank schön animierter Einheiten und hoher Detailfülle bis hin zum umknickenden Eisenzaun ist das prima für Screenshots und zwischendurch mal fasziniert Reinschauen, aber länger spielen werden Sie in dieser Nahansicht kaum. Stattdessen wäre weiteres Rauszoomen besser gewesen, da selbst in der höchsten Stufe etwas Übersicht fehlt.

Action nonstop

Der Baumarkt-Slogan »es gibt immer was zu tun« passt auch bei **Act of War**. Jede Mission hat mehrere Primärziele, und der größte Teil der 33 Szenarios birgt auch Nebenaufträge, die Ihnen das Vorankommen erleichtern. Etwa eine Ölquelle zu sichern (bringt mehr Geld), Vorposten auszuräuchern (kappt Gegenangriffe) oder Abwehrstellungen zu knacken (hilft beim Vorrücken). Wegen der vielen unterschiedlichen Aufgabenstellungen kommt keine Wiederholungs-Langeweile auf. Durchschnittliche Spieler werden rund 30 Stunden für die Kampagne brauchen.

Ähnliches gilt für den Basisbau: Sie müssen nicht bei jedem Einsatz das gleiche Prozedere durchziehen, denn ein Großteil der Bauwerke steht schon anfangs. So kümmern Sie sich hauptsächlich um die Neuheiten in einer Mission – etwa Wachtürme ausprobieren, die Sie entweder gegen Flieger, Panzer oder beides ausbauen. Klingt undramatisch, doch warten Sie mal, bis Ihr brandneuer Turm gerade rechtzeitig fertig wird und mit Raketensalven eine Fliegerstaffel vom Himmel holt, die dann mit dicken Explosionen neben Ihre Basis kracht.

Waffe wechsel Dich!

Apache, Hind, F-15, M1A2-Panzer – da **Act of War** in einer sehr nahen Zukunft spielt, hantieren Sie überwiegend mit aktuellen Waffen. Allerdings entspringen ein paar (noch) der Phantasie, etwa Tarnpanzer und -geschütze oder so genannte Shield-Einheiten, eine Art Battlemechs, die zwischen schwerem MG und Panzerabwehr-Raketenwerfer umschalten können. Allerdings müssen Sie ihnen das extra befehlen, automatisch schalten sie blöderweise nicht um. Dadurch mussten wir die teuren Jungs ständig im Auge behalten, damit sie wegen unpassender Bewaffnung nicht aufgerieben wurden.

Fast alle Einheiten lassen sich pauschal upgraden: Wenn Sie zum Beispiel für Ihre amerikanischen MLRS-Raketenwerfer »Gegenartillerie-Radar« erforschen, decken alle Fahrzeuge dieses Typs feuernde Feindgeschütze auf der Karte auf. Prima für spannende Fernduelle! Praktisch: Wichtige Neuzugänge an Einheiten, Gebäuden und Upgrades werden (auch mitten in einer Mission) in Zwischensequenzen, per Kurz-Text im

Während die Feindbauten noch brennen, ziehen wir **eine Basis** hoch.

Wie in einem **DVD-Menü** können Sie alle 33 Missionen direkt starten.

ACT OF WAR: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie C&C Generäle mögen

... wenn Sie auf rasante, harte Schlachten stehen

... falls Ihnen auch das Drumherum um die Missionen wichtig ist

... wenn Sie schon im Kindergarten der Stein-Schere-Papier-Champion waren

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie jegliche Hektik hassen

... falls Sie nur spielen, aber keine Filme gucken wollen

... wenn es Sie stört, aus dem Nichts beschossen zu werden

... wenn Sie schon im Kindergarten nicht mit Steinen, Scheren oder Papier klarkamen

Interface und per optionalem Extra-Bildschirm vorgestellt – hier sogar mit Taktiktipps. Dieses »was kommt danach?« motiviert enorm, »eben noch« die nächste Mission zu spielen.

Geld pumpen

All das schöne Hightech-Spielzeug kostet natürlich Geld. Das kriegen Sie nur zum Teil durch Ölquellen, die Sie klassisch mit Pumpe, Tankwagen und Raffinerie ausstatten. Denn in vielen Einsätzen gibt's gar kein Öl, stattdessen müssen Sie bestimmte Bauten stürmen und halten – etwa eine Bank. Oder Ihre Infanteristen nehmen verletzte Gegner gefangen, was merkwürdigerweise 500 Dollar bringt. Und ein kleines, aber regelmäßiges Einkommen, sofern Sie eine Geheimdienstzentrale gebaut haben. In manchen Missionen brauchen Sie diese Geldspritzen händeringend, zumal selbst die ergiebigste Ölquelle irgendwann versiegt.

Die Gefangenen können Sie aber auch verhören. Dann verschwinden sie anschließend, decken aber für kurze Zeit einen kleinen Kartenausschnitt auf – was wir vor allem in Missionen mit ausreichend Geldversorgung genutzt haben, um schon mal mit unserer Artillerie aufzuräumen.

Taktisch klug, strategisch Kanonenfutter

Die taktische KI Ihrer und der feindlichen Einheiten ist gut. Die entsprechende Grundhaltung (aggressiv, defensiv, neutral) vorausgesetzt, bekämpfen Truppentypen brav ihren Idealgegner – Raketenschützen zum Beispiel Panzer. Auch die Wegfindung passt, nur selten machten Einheiten einen Ausflug ins Feindgebiet, weil der sichere Weg grad blockiert war.

Arg nach Drehbuch hingegen das strategische Verhalten des Gegners: So sicherten wir eine abgelegene Ölquelle, woraufhin ein Transporthubschrauber stupide in regelmäßigen Abständen Feindsoldaten absetzte, die uns jedes Mal ins gewetzte Messer rannten. Richtig störend sind solche Skript-Ereignisse aber nicht.

Mit 17 Multiplayer-Karten für zwei bis acht Spieler ist **Act of War** ordentlich bestückt. Zwar geht's immer um Deathmatch, doch dank des sehr guten Balancings und des flotten Tempos machen die Brachialschlachten auch hier Laune.

Martin Deppe

TECHNIK-CHECK

- Achtung: Act of War läuft nicht mit einer Geforce 4 MX!
- Magere Grafikoptionen: nur Auflösung, Textur- und Schattenqualität sind änderbar.
- Hohe Auflösung ist wichtiger als hohe Qualitätsstufe – sonst wird's unübersichtlich.
- Act of War läuft in der Regel auch im Fenstermodus so flüssig wie im Vollbild.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALER TEXTURQUALITÄT)

Festplatte **5,7 GByte**
Ladezeiten **akzeptabel (256 MB RAM)**
gut (1,0 GB RAM)

CPU mit		Geforce 2	Radeon 7000/7500	Geforce 3/4	Radeon 8500/9000	Geforce 4/5600	Radeon 9500/9600	GF 5800/5900/6600	Rad. 9700/9800/X700	Geforce 6800	Radeon X800
1,5 GHz	800x600x32, 256 MB	☐	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32, 512 MB	☐	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,4 GHz	1.024x768x16, 512 MB	☐	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024x32, 512 MB	☐	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,2 GHz	1.280x1.024x16, 512 MB	☐	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x32, 1.024 MB	☐	■	■	■	■	■	■	■	■	■

TEST-CENTER

FLORIAN STANGL

Die Straßenkämpfe von San Francisco

Wenn ich in Act of War die San-Francisco-Missionen spiele, werde ich richtig wehmütig. Schließlich habe ich zwei Jahre dort gelebt, viele der umkämpften Straßen befahren oder Freunde in Haight Ashbury besucht. Mit entsprechend viel Einsatz habe ich die garstigen Invasoren aus der Westküsten-Stadt vertrieben. Genervt haben mich dabei aber Steuerung und Zoomstufe.

Dass mir die anderen Krisenregionen genauso gut gefallen, liegt am exzellenten Missionsdesign sowie am gut ausbalancierten Stein-Schere-Papier-Prinzip. Wer bei C&C Generäle wehmütig ans Ur-C&C zurück dachte, wird sich bei Act of War sofort heimisch fühlen.

Meine Wertung 89

RÜDIGER STEIDLE

Die Videos sind die perfekte Belohnung

Mir sind die Straßenschlachten von Act of War fast schon zu hektisch – warum kann ich im Pausenmodus keine Befehle erteilen? Als jemand, der seinerzeit Command & Conquer und Alarmstufe Rot hauptsächlich wegen der Videos gespielt hat, macht mich Act of War aber glücklich. Nach all dem seelenlosen Echtzeit-Brei endlich wieder richtige Story mit rechtschaffenen Helden und finsteren Schlimmfingern.

Okay, nicht gerade nobelpreisverdächtig, aber genial inszeniert. Egal ob eine der cool gemachten Engine-Zwischensequenzen meine jüngste Eroberung belohnt, oder ein Renderfilmchen die Geschichte vorantreibt.

Meine Wertung 85

ÖLFASS

Ich fass es nicht!

Wie, Sie wollen an Ihrer Stammtanke keine zehn Euro pro Liter bezahlen? Mir doch egal – lassen Sie halt die überteuerten Schokoriegel an der Kasse liegen! Denn ohne mich versiegt Ihr Bankkonto! Was? Sie können auch Gegner gefangen nehmen und Banken besetzen? Und das macht Ihnen mehr Spaß als Ölpumpen und Raffinerien zu bauen? Pöh. Dann versuchen Sie doch mal, mit Gefangenen und Geldscheinen Ihre Panzer vollzutanken! Oder wollen Sie auf Fahrrädern in die Schlacht?

MARTIN DEPPE

Actionfilm of War

Vor allem in den ersten Missionen habe ich mich gefragt, ob ich nun am PC oder vorm Fernseher sitze: Weil die frühen Einsätze natürlich die kürzesten sind, fallen die vielen Filmeinblendungen hier zeitlich stärker ins Gewicht. Doch das Verhältnis Spiel zu Film verbessert sich schnell – und ist dann angenehm ausgewogen.

Da steckt was hinter

Hinter den bombastischen Explosionen, dem schnellen Spielablauf und den vielen Einblendungen steckt ein tolles Strategiespiel. Gerade das heftige Stein-Schere-Papier-Prinzip ist anfangs hart, macht dann aber Laune – nachdem ich den ersten Tritt in den Hintern bekommen habe, wusste ich Bescheid. Und hab's ab sofort besser gemacht. Meistens.

Meine Wertung 88

ACT OF WAR

Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (4 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (90 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Eugen Systems/Atari
Webseite	www.atari.de
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	7
Multiplayer	8

PRO

- Prachtgrafik mit dicken Explosionen
- rasant inszeniert
- interessante, spezialisierte Einheiten
- abwechslungsreiche Missionen
- sehr gutes Balancing
- gute Schauspieler und Sprecher
- eindrucksvolle Soundkulisse
- kaum Routineaufgaben beim Basisbau

KONTRA

- stark geskriptet
- in Stadtmissionen unübersichtlich
- Spieltempo nicht regelbar
- beim Pausieren keine Befehle möglich

MARTIN DEPPE	89
FLORIAN STANGL	89
RÜDIGER STEIDLE	85

Durchschnitts-Wertung der Tester **88**

Video

Tipps

Das frei dreh- und zoombare **Spielfeld** ist fürs Genre durchaus ansehnlich.

Die **Technikbäume** sind vergleichsweise einfach gehalten.

OIL TYCOON 2

Der Weg nach oben ist steinig: **Bugs und schlechte Menüs** verhindern, dass der Tycoon sein Potenzial ausschöpft.

Öl schmiert die Weltwirtschaft. Öl trägt oder stürzt Regierungen. Öl entfacht Kriege. Mit anderen Worten: Öl liefert einen aufregenden Hintergrund für eine Wirtschaftssimulation. Das mag erklären, warum sich das eigentlich unterdurchschnittliche **Oil Tycoon** so gut verkauft hat, dass uns jetzt ein Nachfolger beschert wird.

Von der Quelle bis zur Tanke

Als Kopf einer weltweit agierenden Ölgesellschaft kontrolliert der Freizeit-Wirtschaftskapitän alle Glieder der Verwertungskette von der Förderung bis zum Verkauf. Zunächst gilt es Bohrrechte zu sichern. Die stufenlos zoombare und durchaus vorzeigbare Spielkarte listet 18 potenzielle Fundorte von Alaska bis Südostasien. Mit einem Prospektor und Probebohrungen werden die Quellen aufgespürt. Ein Förderturm pumpt das schwarze Gold durch Pipelines bis zum Hafen, von wo es anschließend in gecharterten Kähnen oder firmeneigenen Tankern in die internationalen Ölzentren wie Rotterdam, Los Angeles oder Tokyo verschifft wird.

Dort lässt sich der Stoff entweder am offenen Markt losschlagen. Oder in der eigenen Raffinerie zu Benzin, Heiz- oder Maschinenöl weiterverarbeiten und anschließend über Tankstellen und Handel an die Endkunden verkaufen. Um die Kette so weit zu schmieden, muss allerdings eine Menge Forschung betrieben werden. Dabei ist es egal, ob der Startschuss in der freien Kampagne im Jahre 1900 fällt oder in einem der 17 vorgefertigten Szenarios wie Pearl Harbor 1941, wo der Spieler mit U-Boot-Attacken auf Tanker rechnen muss.

Simpel oder komplex

Entweder managen Sie alle Bereiche selbst, oder Sie überlassen einen Großteil der Arbeit Ihrem Assistenten. Der bietet Ihnen dann beispielsweise automatisch an, einen Tanker zu chartern, sobald Ihre Lager überzulaufen drohen, oder weist Sie darauf hin, dass die Bürger am Standort Kuwait glücklich über ein neues Spital und eine Schule wären. Fördern Sie die Städte nicht, haben Sie es schwer, Arbeitskräfte aufzutreiben.

Auf solche Hilfen müssen Sie im erweiterten Spielmodus verzichten. Der dehnt Kompetenzen und Aufgaben noch weiter aus: So konstruieren oder reparieren Sie dort etwa selbst Bohrtürme aus zuvor erforschten und produzierten Einzelteilen.

Rüdiger Steidle

BUGS UND PATCHES

Oil Tycoon 2 ist in der Verkaufsversion mit einigen sehr ärgerlichen Fehlern behaftet. Einige davon behebt ein bereits verfügbares Update, das Sie auch auf unserer DVD finden. Andere sollen in zukünftigen Patches korrigiert werden.

Dazu zählen vor allem die Probleme im erweiterten Spielmodus, etwa dass oft keine Tanker gechartert werden können oder dass Zufallsereignisse das Unternehmen plötzlich in den Ruin treiben. Außerdem verspricht Entwickler Dartmoor, die Spielgeschwindigkeit in der niedrigsten Stufe weiter zu verringern. Für den Test konnten wir nur das erste Update berücksichtigen.

GEORG VALTIN

Nicht gerade raffiniert

Das Szenario um die Gewinn bringende Förderung des schwarzen Goldes hat mir bereits im C64-Klassiker Oil Imperium sehr gut gefallen. Dagegen enttäuscht Oil Tycoon 2 in vielerlei Hinsicht. Das Spiel läuft selbst in der langsamsten Einstellung zu schnell, die Bedienung ist umständlich, das Wirtschaftssystem weder nachvollziehbar noch funktional.

Wer sich trotz der Mängel an einer Rockefeller-Karriere versuchen möchte, sollte lieber die vorgegebenen Szenarien und nicht das relativ langweilige »Freie Spiel« wählen.

Meine Wertung **32**

RÜDIGER STEIDLE

Oil Tycoon 2 stellt sich selbst ein Bein

Wenn der Laden brummt, wenn meine Tanker die Weltmeere durchpflügen und wenn meine Forscher endlich die heiß ersehnten Raffinerien ausbaldowert haben, zeigt der Oil Tycoon, was ihn ihm steckt. Leider legt er mir auf dem Weg Stolpersteine in den Weg. Etwa unkomfortable Menüs und wenig aussagekräftige Statistiken. Oder nervige Bugs, die etwa mein Unternehmen in der Hälfte der Fälle schon nach zehn Spielminutem durch irgendein Zufallsereignis in den Ruin treiben.

Wenn die Entwickler es schaffen, zumindest die technischen Fehler zu beheben, ist durchaus eine höhere Wertung drin. Momentan kann ich Oil Tycoon 2 nur leidensfähigen Wirtschaftssimulations-Fans empfehlen.

Meine Wertung **40**

OIL TYCOON 2

Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler), Netzwerk (– Spieler), Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (12 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler/Publisher	Dartmoor/East Entert.
Webseite	www.oiltycoon2.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	2 Stufen; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	3
Steuerung	4
Multiplayer	–

PRO

- interessanter Hintergrund
- Kontrolle aller Bereiche
- einfacher Einstieg dank Assistent

KONTRA

- zahlreiche Bugs
- zu hohe Geschwindigkeit
- keine Befehle im Pausenmodus

RÜDIGER STEIDLE	40
GEORG VALTIN	32

Durchschnitts-Wertung der Tester: **36**

?! Tipps

Patch

Das **Mutterschiff** dient nicht nur als Reparaturstation für die Jäger, sondern ist vor allem zu Spielbeginn dank mächtiger Schilde und guter Bewaffnung die stärkste Waffe der Star Wolves.

Nach der Schlacht kaufen Sie neue **Waffen** oder Raumschiffe für Ihre Staffel ein.

Bunte **Nebel** und Sterne verleihen jedem Einsatz seine ganz eigene Stimmung.

STAR WOLVES

Eine Weltraumoper für Taktiker und Buchhalter: Die einen punkten in Raumschlachten mit Jägern und Großkampfschiffen, die anderen im **Wirtschafts- und Rollenspielpart.**

Nach einem Überfall hängt der Held von **Star Wolves** seinen Job als Frachterkapitän an den Nagel und verdingt sich als Kopfgeldjäger. Anfangs schlecht ausgerüstet und mit nur einem Wingman an seiner Seite, wird der Ex-Spediteur bald zum berühmtesten Söldner der Galaxis. Und findet den »Roten Korsaren«, der ihm seinerzeit seinen Lastkahn unter dem Hintern weggeschossen hatte.

Aufrüsten und ausbilden

Star Wolves garniert taktische Raumschlachten im Stil von **Homeworld** mit Rollenspielanteilen. Im Gefecht steuern Sie bis zu sechs Piloten mit Jagdflugzeugen oder Bombern sowie das riesige Mutterschiff, das der Truppe ihren Namen gibt: die Star Wolf. Zwischen den Einsätzen rüsten Sie die Maschinen Ihrer Jungs und Mädels auf, kaufen Zubehör wie Radarscanner oder Schildgeneratoren und investieren Erfahrungspunkte in die Ausbildung Ihrer Schützlinge. Die treffen dadurch besser, fliegen schnellere Manöver oder lernen Spezialfähigkeiten wie einen besonders durchschlagenden Raketenangriff.

Gelegenheit macht Credits

Die Leveldesigner haben abwechslungsreiche Einsätze gebastelt. Meistens können Sie sich zwischen mehreren Aufträgen mit mehr oder weniger umfangreicher Prämie entscheiden. Mal sollen Sie einen Blockadebrecher mit Hilfsgütern eskortieren, mal machen Sie sich auf die Suche nach Alien-Artefakten.

Oft gibt es innerhalb der Missionen mehr Gelegenheit, Geld zu verdienen oder billig an Hightech-Waffen zu gelangen. Beispielsweise verspricht ein desillusionierter Navy-Pilot Unterstützung, wenn Sie ihm bei seiner Fahnenflucht helfen. Sie sollten sich keines dieser Sekundärziele entgehen lassen, im späteren Spielverlauf brauchen Sie jeden Cent und jeden Erfahrungspunkt. Der Schwierigkeitsgrad schwankt dann zwischen »kein Problem« und »beinahe unschaffbar«.

Farbenfrohe Leere

Technisch kann **Star Wolves** nicht restlos überzeugen. Das All ist vergleichsweise farbenfroh, aber nicht so hübsch wie das von **Eve Online**. Auch die Story wird mit vorgelesenen Textbotschaften und seltenen Spielgrafik-Zwischensequenzen wenig aufregend erzählt. Die in der getesteten US-Version unprofessionelle Sprachausgabe will Publisher Pointsoft für die deutsche Fassung verbessern.

Rüdiger Steidle

MICHAEL GALUSCHKA

Mut zur Selbständigkeit

Ich bin eigentlich froh darüber, dass die Sternenwölfe ihre Arbeit selbständig erledigen. Besonders clever stellen sie sich dabei aber nicht an. Wenn sie eine unbewaffnete Raumstation wild umkurven und ausmanövrieren wollen, sieht das unfreiwillig komisch aus.

Für mich ist das Aufrüsten und Ausbilden der größte Spaßfaktor. Schade finde ich , dass man oft mitten im Einsatz merkt, dass man vielleicht doch besser mehr Langstreckenraketen eingepackt hätte – und muss neu beginnen.

Meine Wertung **69**

RÜDIGER STEIDLE

Ich fühle mich etwas unterfordert

Würde sich Star Wolves auf die Raumschlachten beschränken, hätte ich nach ein paar Stunden schon keine Lust mehr. Ziele zuweisen, gelegentlich mal ein Spezialmanöver auslösen – viel mehr gibt es für mich nicht zu tun. Für gewöhnlich entscheidet pure Feuerkraft über Sieg oder Niederlage. Homeworld war da taktisch wesentlich anspruchsvoller.

Die Rollenspiel-Elemente reißen es wieder raus. Nach getaner Arbeit an die Sternenbasis andocken, die Beute zu Geld machen, die klapprigen Raumjäger zu Hightech-Zerstörern aufrüsten und meine unerfahrenen Piloten zu Fliegerassen ausbilden, das motiviert auf Dauer. Ich hoffe auf einen Nachfolger mit fordernden Gefechten.

Meine Wertung **70**

STAR WOLVES

Video

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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (60 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	Xbow/Pointsoft
Webseite	www.starwolves.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	20. April 2005
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch in Vorb.

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- motivierender Rollenspielpart
- einfache Steuerung
- Befehle im Pausenmodus

KONTRA
- schwache Story-Präsentation
- wenig interaktive Schlachten
- Mängel beim Balancing

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	70
MICHAEL GALUSCHKA	69
	70

Unsere Armee sammelt sich vor der **Brückenbaustelle** an der Architektenstube, um endlich zum Feind übersetzen zu können. Noch 71 Steine für die Brücke, dann ist es soweit ...

Neuheldin Yuki kann Feuerwerken – dadurch motiviert sie Leibeigene zum Dauerjobben.

Pilgrim hat Felsen weggesprengt, um die versteckten **Schatzkisten** zu plündern.

DIE SIEDLER 5 **NEBELREICH**

Flüsse, Dämonen und ein Scharfschütze machen den Siedlern das Leben schwer. Doch die größte Gefahr droht Ihnen selbst: Schnarch-Sprecher versetzen Sie in eine Art Wachkoma, aus dem zum Glück die **spannenden Missionen** helfen.

Nach Darios Sieg im Hauptprogramm **Erbe der Könige** hätte alles wonnebar sein können. Glückliche Holzfäller legen Bäume flach, glückliche Bergarbeiter buddeln nach Eisen, glückliche Gelehrte tüfteln – kurzum, alle sind glücklich. Bis auf die Bäume halt, aber die sind das ja seit **Siedler 1** gewohnt.

Das Glück im Siedlerland findet ein jähes Ende, als ein hechelnder Bote in Darios Palast stürmt, wo der Junior-König gerade Nachhilfestunden im Regieren bekommt. Irgendwelche Viecher bedrohen eine Ecke des Königreichs! Dummerweise ist dort gerade ein Brückenbauprojekt voll wichtig, und die Brückenbauer sind gar nicht mehr glücklich. Sondern so verängstigt, dass sie streiken. Streiken, in einem **Siedler**-Spiel! Bevor die Malocher womöglich noch eine Gewerkschaft gründen, zieht Dario mit Raubritterin Ari Richtung Grenze.

Zwei ... eins ... Rumms!

Das Addon **Nebelreich** birgt eine neue Solo-Kampagne mit neun langen Missionen, dazu gibt's zwölf frische Einzelkarten für ein bis acht Spieler. Wie bei Addons üblich, kommen auch neue Bauwerke und Einheiten hinzu. Einen der Neuankömmlinge lernen wir kurz nach Darios Ankunft an der Streikfront kennen: den Dieb. Der klaut nicht nur in fremden Häusern, sondern kann sie auch sprengen. Zum Üben sollen wir gleich mal ein paar Ruinen hochjagen, die den Brückenbauern im Weg sind. Komisch: Als wir wenig später einen verschütteten Steinbruch frei sprengen wollen, geht das nicht mit dem Dieb, sondern nur mit Held Pilgrim und seiner explosiven Spezialfähigkeit. Ohne, dass das Programm darauf hinweist. Nur so als Tipp für Sie.

Apropos Brückenbau: An vorgegebenen Stellen errichten Ihre Arbeiter neuerdings Steinbrücken. Bis Sie trockenen Fußes über die Gewässer kommen, ist allerdings viel zu tun. Sie müssen die Mathematik erforschen (neu) und jeweils eine Architekturstube (neu) pro Baustelle errichten, damit die Brückenarchitekten (neu) schon mal das Gerüst konstruieren. Den eigentlichen Bau vollziehen Ihre Arbeiter (alt). Das kostet 1.000 Steine, wofür ein Bergarbeiter ganz schön lang klopfen muss. In der gleichen Zeit haben wir bei **Kinder des Nils** schon eine kleine Pyramide errichtet ...

Brüchige Brücken

Der Brückenbau hat Blue Byte scheinbar so begeistert, dass Sie alle Nase lang solche Flussübergänge errichten müssen: Brücken zur Front, Brücken zu Rohstoffvorkommen, Brücken zu Nebenaufträgen. Das zieht die Missionen gelegentlich in die Länge, macht aber auch Spaß. Zum Beispiel bei Brückenköpfen zum Feind: Bis der Steinbau endlich fertig ist, haben Sie schon eine ordentliche Streitmacht versammelt, die dann über die frische Brücke zum Showdown gen Gegner stapft.

Nur Diebe können die Übergänge zerstören. Viele der Multiplayerkarten bauen auf dieses Hin und Her: Da wichtige Rohstoffe hinter Flüssen liegen, sind Ihre Brücken enorm wichtig und gut mit Kanonentürmen und Verteidigern zu sichern – gleichzeitig ist der Schadenfreudefaktor umso höher, wenn Sie dem Widersacher sein teures Bauwerk wegsprengen.

Aus dem Osten was Neues

Wir haben eine schlechte und eine gute Nachricht. Die schlechte: Im Kampagnenverlauf erwischt es eine Person aus Ihrer alten Heldengruppe, schnöde erschossen von einem ominösen Scharfschützen. Die gute: Fernost-Söldnerin Yuki tritt in Ihre Reihen. Und kräftig zu, mit Karate-Kicks gegen die Feinde. Außerdem brennt auch sie ein Feuerwerk ab – entweder zum Angreifer-Verjagen oder zum Motivieren naher Arbeiter, die dann länger ohne Schlaf und Futtern auskommen. Als dritte Spezialfähigkeit schmeißt Yuki mit Shuriken um sich, bis die Gegner nur noch Wurfsterne sehen.

Spielentscheidend sind Yukis Fähigkeiten allerdings nicht; gerade das Motivations-Feuerwerk für die Arbeiter taugt höchstens für Notfälle. Denn in der Regel baut man sowieso genug Wohnhäuser und Bauernhöfe, um die arbeitende Bevölkerung bei Laune zu halten – die Siedler sind nun mal nicht so anspruchsvoll wie ihre verwöhnten Verwandten aus **Anno 1503**.

Kalkofe auf Südsee-, Tester auf Horrortrip

Brandender Jubel bei unseren Testern: Unser alter Mentor aus dem Hauptprogramm meldet sich zu Spielbeginn in den Südsee-Urlaub ab. Gesprochen wurde er von Oliver Kalkofe, der furchtbar übertrieben auf tuntig-witzig machte. Doch der Jubel weicht jähem Entsetzen, als wir die neuen Stimmen hören. So spricht der Brückenarchitekt gleich in der ersten Mission a) unglaublich langsam und b) unglaublich verkrampft auf norddeutschen Dialekt getrimmt.

Hinzu kommt, dass die inhaltlich wichtigen Zwischensequenzen viel zu langatmig sind. Wie in der oben beschriebenen Schloss-Szene mit Dario und dem Kundschafter: Dario bricht mitten im Satz ab, doch der gehetzte

Die schönen **Zwischensequenzen** lähmen mit Schlafwagenschaffnertempo.

Nahkampf: Dario schwört aufs Schwert, Pilgrim auf seine Axt, Yuki zeigt lieber Bein.

Die vorgefertigten Stadttore können Sie immer noch nicht verschließen. Also müssen wir den Zugang mit unseren **Verbündeten** (orange) verstopfen, um die angreifenden Reiter zu blockieren.

Bote rennt erst Sekunden später in den Thronsaal. Selbst extreme Langsamleser haben die Untertitel dreimal durch, bis der Sprecher fertig ist. Schade, denn die vielen Sequenzen in der Spielgrafik sind ansonsten schön gemacht und wären eine prima Belohnung für erreichte Zwischenziele.

Die Mission macht's

Glücklicherweise reißen die Missionen einen wieder aus dem Tiefschlaf. Denn die Kampagnen-Einsätze sind noch abwechslungsreicher und angenehm fordernder als im Hauptprogramm, versteckte Nebenaufträge laden zum Erkunden ein. So treffen wir auf einen Heerführer, dessen Mannen von einem Mönch gehirngewaschen wurden. Wenn wir den Turm zerstören, der den geisteskranken Geistlichen beherbergt, dackeln die befreiten Truppen unseren Helden fortan hinterher – eine willkommene Verstärkung, da ein Countdown uns vor anrückenden Gegnern warnt.

Unsere Siedlung ist zwar durch Mauern und Kanonentürme geschützt, doch dummerweise haben es die Entwickler immer noch nicht hinbekommen, Stadttore auch abschließbar zu machen. Dafür sind die Dinger schließlich da! So aber stürmen die berittenen Angreifer mitten in unsere Siedlung. Beim zweiten Versuch blockieren wir das Tor mit Truppen, was wenig elegant, aber effektiv ist.

Tief ins Glas geschaut

Auf der Suche nach Söldnern, Schatzkisten mit Rohstoffen oder Händlern mit dringend benötigten Tauschressourcen helfen uns die neuen Kundschafter. Die Naturburschen rekrutieren Sie in der neuen Taverne, für die Sie wiederum erst das Fernglas erfinden müssen. Nein, kein Schreibfehler, auch wir dachten da eher an Bier- oder zumindest Weingläser: Die Fernrohre brauchen Ihre Kundschafter nämlich zum Aufklären; per Mausklick decken sie einen angrenzenden Kartenabschnitt auf, solange sie sich nicht bewegen. Ebenso praktisch sind die Spezialfähigkeiten »Rohstoffe finden« (zeigt die Richtung an, in der der nächste Ressourcenschacht liegt) und »Fackeln« (macht den Zielbereich kurzzeitig einsehbar). Somit sind die Scouts die eigentliche Heldeneinheit im Addon, wir haben ihre drei Tricks wesentlich öfter genutzt als etwa Yukis Feuerwerke.

Tod aus der Büchse

Die Büchsenmacherei komplettiert die neuen Gebäude. Hier erforschen Sie Vlies-Rüstung und durchschlagskräftigere Bleikugeln für die neuen Scharfschützen (gibt's in leichter und schwerer Ausführung). Für vliesverstärkte Lederrüstungen sowie »Kimme und Korn« (erhöht die Waffenreichweite) bauen Sie die Büchsenmacherei zur Manufaktur aus. Die beiden scharfen Schützenklassen haben wir in den teils heftigen Einsätzen auch dringend gebraucht.

Die **Nebelreich**-CD enthält auch einen einfach zu handhabenden Editor für den Kartenselberbau. Schön: Unter den Solokarten finden Sie eine Beispiel-Map, die das etwas komplizierte Einbinden von Skript-Ereignissen erklärt.

Martin Deppe

MICHAEL GALUSCHKA

Auch im Addon regiert der Krieg

Das Addon hält die kriegerische Ausrichtung des Hauptprogramms bei. Mehr denn je erinnert es damit an klassische Echtzeit-Strategie – mich vor allem an WarCraft 2, wegen des gemächlichen Basisbaus. Letzteres ist immerhin von 1995 – dementsprechend leicht veraltet wirkt das Nebelreich auch.

In den überlangen Missionen hat man zwar gehörig was zu tun, mitunter schleppt sich das Geschehen aber doch arg hin. Ein strafferer Spielablauf hätte da gut getan.

Meine Wertung **80**

MARTIN DEPPE

Spannendes Ohrenbluten

Wenn unsere Layouterinnen genervt die Tür verrammeln, sagt das alles: Dauerfeuer, Motorenlärm und Wummer-Soundtracks haben sie bisher geduldig ertragen – doch bei den erneut öden und penetrant witzigen Nebelreich-Sprechern war Schluss. Sogar die bisherigen ultranervigen Arbeiter-Kommentare wie »Sischer datt!« sind immer noch dabei.

Saubere Arbeit hingegen bei der neuen Kampagne, hier hat Blue Byte die Stärken ausgebaut und in den sehr guten, abwechslungsreichen und langen Missionen noch mehr Nebenaufträge versteckt. Vor allem die Kundschafter, Scharfschützen und Brückenbauer passen prima in die großen Karten. Fazit: Ohren zu und durch!

Meine Wertung **83**

SIEDLER 5: NEBELREICH

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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (18 Seiten, auf CD)
Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeitstrategie-Addon
Entwickler/Publisher	Blue Byte/Ubisoft
Webseite	www.diesiedler.de
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	24. März 2005
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	5
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- sehr gute Kampagnen-Missionen
- große Karten
- viele Nebenaufträge
- viele versteckte Belohnungen

KONTRA
- grausame Sprecher
- Brückenbau zieht sich

Durchschnitts-Wertung der Tester

MARTIN DEPPE	83
MICHAEL GALUSCHKA	80
	82

Höllengolems gehören zwar zu den optisch eindrucksvollsten und stärksten Feinden, halten aber vergleichsweise wenig aus. Trotzdem sollten Zwerge sie lieber aus der Distanz ausschalten.

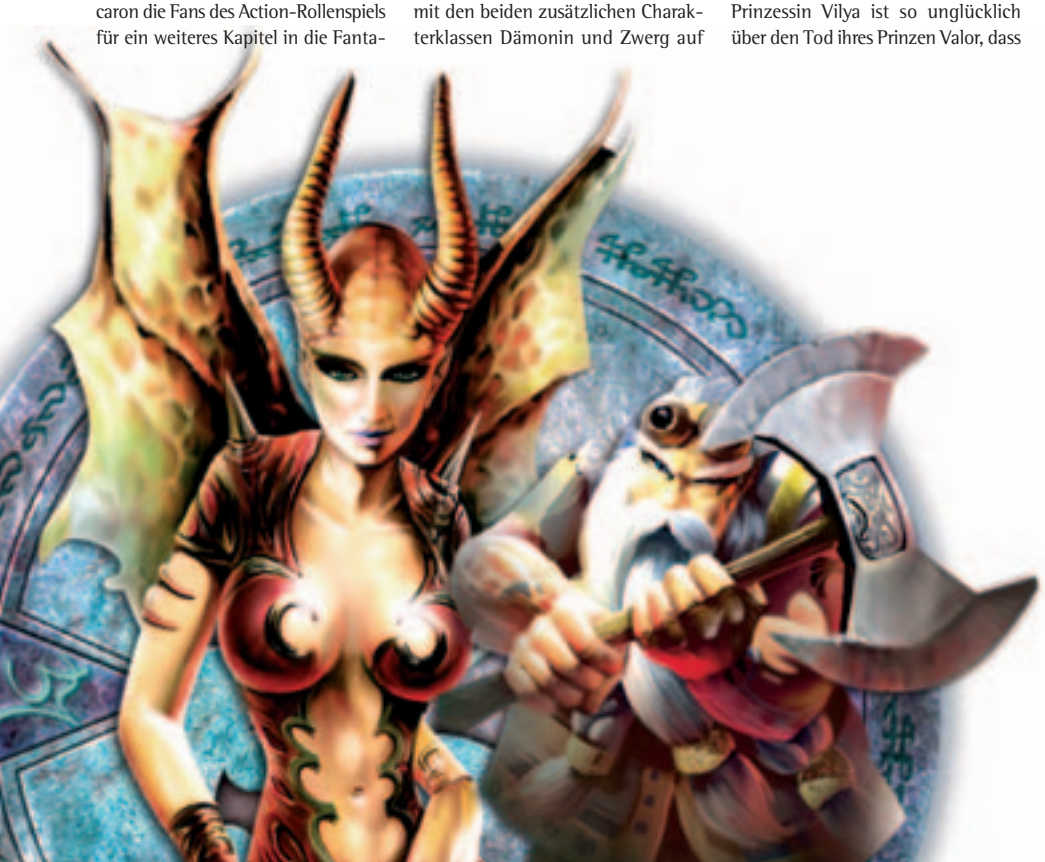
Die **»Tentakel«**-Fähigkeit der Dämonin verwandelt Gegnergruppen schnell in Fleischstückchen.

Im Addon gibt's gleich mehrfach ein Wiedersehen mit dem **Sakkara-Dämon** des Hauptspiels.

SACRED **UNDERWORLD**

Monster jagen, Quests erledigen und nach immer besserer Ausrüstung suchen: Das Addon **setzt auf die gleichen Tugenden wie das Hauptprogramm** – mit neuen Klassen, Gebieten und Monstern.

Mehr als ein Jahr nach der Veröffentlichung von **Sacred** schickt Ascaron die Fans des Action-Rollenspiels für ein weiteres Kapitel in die Fantasy-Welt Ancaria. Im Addon **Underworld** dürfen Sie in neuen Gebieten mit den beiden zusätzlichen Charakterklassen Dämonin und Zwerg auf Monsterjagd gehen. Die Story schließt nahtlos an das Ende von **Sacred** an: Prinzessin Vilya ist so unglücklich über den Tod ihres Prinzen Valor, dass sie eine Verbindung zu ihm in der Unterwelt aufnehmen will. Doch der Versuch geht gründlich daneben, und ein Dämon verschleppt Vilya.



Sie sollen die Unvorsichtige retten und erfahren vom Geist des Prinzen, dass die höllische Brut eine Invasion plant und dafür bereits vier Portale nach Ancaria geöffnet haben. Also müssen Sie nicht nur die Prinzessin, sondern mal wieder gleich die ganze Welt retten – das kennen wir ja schon aus dem einen oder anderen Fantasy-Epos. Entsprechend vorhersehbar fällt die Hauptstory dann auch aus, für deren Erledigung Sie circa 15 Stunden brauchen. Wer alle Nebenquests erledigt und jeden Winkel der neuen Gebiete genauestens erkundet, benötigt ungefähr doppelt so lange.

Dynamisches Duo

Die interessantesten Neuerungen sind die beiden Charakterklassen. Die Dämonin ist eine vorzügliche Nahkämpferin, die mit der Fähigkeit »Zwei-Waffen-Kampf« und einem Paar entsprechender Schwerter eine Schneise der Verwüstung durch die Gegnerhorden schlägt. Die besonderen Dä-

An der Spielmechanik hat sich nichts geändert: Sie kämpfen sich durch zahlreiche **Monsterhorden**, sammeln Gegenstände und lösen Aufträge.

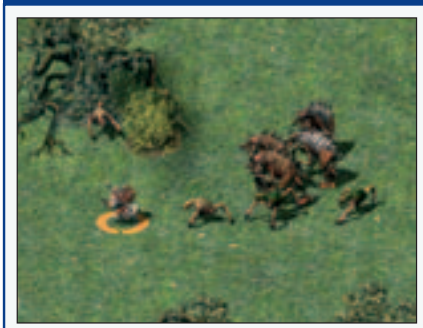
monenformen wie Feuer und Gift braucht sie in den Gefechten kaum. Stattdessen hat es sich bei unseren Tests bewährt, die Gegner entweder mit »Höllenfurcht« zu schwächen, oder den eigenen Schaden mit Zaubern wie »Höllendiskus«, »Tentakel« oder »Flammenwächter« zu steigern.

Der Zwerg macht dank seiner Kanone und der Fähigkeit, Schießeisen zu benutzen, als Fernkämpfer eine sehr gute Figur. Während seine dämonische Kollegin sofort den Körperkontakt sucht, agiert der stämmige Wicht vorzugsweise aus der Distanz und meidet trotz einiger defensiver Fähigkeiten die direkte Auseinandersetzung. Seine vergleichsweise schwachen Nahkampftalente reichen höchstens, um einem angeschlagenen Gegner den Rest zu geben.

Fähigkeiten im Überfluss

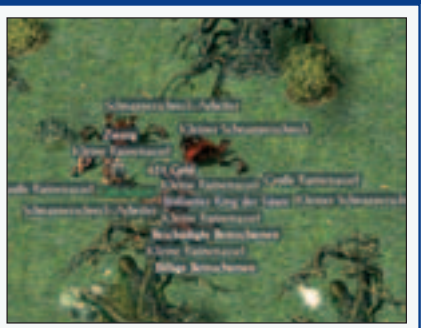
Dämonin und Zwerg haben das gleiche Problem wie die bestehenden Klassen: Sie verfügen zwar über zahlreiche Spezialfähigkeiten, doch die sind nicht sonderlich gut ausbalanciert. Generell sollten Sie sich ohnehin auf drei bis vier Fertigkeiten spezialisieren statt alle gleichmäßig zu steigern. Wir haben uns beim unserem Zwerg im Test beispielsweise nur auf das Steigern von »Kanonenschuss« beschränkt und drei Kombos erstellt (zwei, drei und vier Schüsse). Bei unserer Ausrüstung setzten wir auf Objekte, die die Regenerationszeit der Spezialattacken verkürzen. Solche Gegenstände erhalten Sie von erledigten Monstern und bei Händlern. So konnten wir alle zwei Sekunden einen Kanonenschuss loslassen, bei dickeren Gegnern benutzten wir die entsprechenden Kombos. So haben wir das Addon problemlos geschafft, bei schwächeren Feindgruppen griffen wir für schnelleres Vorwärtskommen auch hin und wieder zum Flammenwerfer. Es ist also vollkommen unnötig, unter dem Einsatz aller Spezialfähigkeiten besondere Kombo-

GRILLEN FÜR EINSTEIGER: DER FLAMMENWERFER IM EINSATZ GEGEN SCHWACHE MONSTER



Sie rennen durch ein Gebiet und ziehen **alle Monster** aus der Umgebung hinter sich her.

Dann drehen Sie sich um, benutzen den **Flammenwerfer** und laufen der entzündeten Meute davon.



Sobald die Widersacher verbrannt sind, kehren Sie zurück und sammeln die **Beute** ein.

Typische Nebenquest: Wir sollen einem NPC **Begleitschutz** geben. Da die nichts aushalten, ist das schwieriger als es sich anhört.

Praktisch: Ein **Fenster** in der linken oberen Ecke zeigt auf Wunsch alle Informationen zu Boni auf Ausrüstungsgegenständen.

REISEFÜHRER DURCH DIE **NEUEN GEBIETE**

Damit Sie sich besser in Ancaria orientieren können, haben wir anhand der neuen Karte die Stationen des Addons in der richtigen Reihenfolge sortiert.

1. Das versunkene Reich
Mischwald-Idylle mit Insektenplage.

2. Dai-Atuk
Ein Dorf aus kleine Pilzhütten.

3. Pilzhügel
Hier gibt's ein riesiges Wurmproblem.

4. Purgatori
Die größte Stadt des Addons.

5. Wald der Nuk-Nuk
Waldstück mit asiatischen Häusern.

6. N' Aquali
Wüstengebiet voller Skorpione.

7. Piratenstützpunkt
Untote Freibeuter im Tropenparadies.

8. Krabbeninsel
Aggressive Schalentiere am Strand.

9. Nebelinsel
Idylle rund um einen Vulkan.

10. Forst der Seti-Ai/Sen-Tai-Bini
In den Baumwipfeln lauern Elfen.

11. Grat der Hölle
Das Gebiet mit den stärksten Feinden.

12. Tal der Tränen
Triste Einöde voller Höllengolems.

13. Festung der Tränen
Hier kommt es zum Showdown.

Geschätzte Reisezeit:
15 Stunden (nur die Hauptstory)
30 Stunden (mit allen Nebenquests)

Taktiken auszuknobeln, denn wie im richtigen Leben gilt: Warum kompliziert, wenn es auch einfach geht?

Relative Schönheit

Das Addon erweitert die Fantasy-Welt Ancaria um etwa ein Drittel des alten Gebietes. Dabei gestalteten die Grafiker die neuen Gegenden größtenteils genauso detailverliebt wie die bekannten. Allerdings wirken der »Forst der Senti-Ai«, der »Grat der Hölle« sowie das »Tal der Tränen« aufgrund der stark dominanten grünen beziehungsweise grauen Farben auf Dauer eintönig. Dagegen sind die Pirateninseln, der »Wald von Nuk-Nuk« und die »Pilzhügel« sehr stimmungsvoll. Einen Überblick erhalten Sie im Kasten »Reiseführer durch die neuen Gebiete« auf dieser Seite.

Technisch ist die Grafik von **Underworld** zwar ziemlich nah am Maximum dessen, was man aus der isometrischen Perspektive herausholen kann. Doch dem Vergleich mit einer modernen 3D-Engine halten die Landschaften genauso wenig stand wie die Animationen und Spezialeffekte. Wie das Hauptspiel unterstützt **Underworld** nur die 1.024er-Auflösung, die sich in drei Stufen zoomen lässt. Die mittlere und nahe Ansicht dienen in der Praxis lediglich kosmetischen Zwecken, um beispielsweise eine schicke Rüstung genau zu betrachten. Zum eigentlichen Spielen bietet nur die herausgezoomte Perspektive genug Übersicht, da Sie Monster sonst zu spät sehen und gerade mit Fernkämpfern wie Zwerg und Wald-Elfin nicht effektiv agieren können. Nerviges Problem bei Distanzangriffen: Oft erkennen Sie in der Iso-Perspektive nicht, ob sich der Gegner in der Sichtlinie Ihres Helden befindet oder der Schuss in einem Hindernis stecken bleibt.

In der Masse gefährlich

Im Laufe des Abenteuers treffen Sie je nach Gebiet auf die unterschiedlichsten Widersacher. Während in den Wäldern riesige Hornissen, Würmer,

In der Tropenwelt bekämpfen wir garstige **Skelett-Piraten.**

Die hübschen, unbewohnten **Gebäude** im »Wald der Nuk-Nuk« erinnern stark an mittelalterliche Häuschen aus dem asiatischem Raum.

Fliegen und Fleisch fressende Pflanzen hausen, bekommen Sie es auf den Pirateninseln mit untoten Freibeutern und Killerkrabben zu tun. In unterirdischen Verliesen treiben Söldner und dämonische Gardisten ihr Unwesen. Richtig eklig sind die Gehirnfüßler: große, glibberige Viecher mit Tentakeln, die per Angriff Ihre Spezialfähigkeiten und Kombos für einige Sekunden unterbinden. Die meisten Gegner haben zwar keine besonderen Attacken auf Lager, sind aber einfach aufgrund ihrer Menge gefährlich. Wie in **Sacred** erkennen Sie in **Underworld** nicht am Erscheinungsbild, wie stark ein Feind ist. Mitunter fallen muskelbepackte Burschen nach wenigen Treffern um, während eine unscheinbare Spinne erst nach zäher Auseinandersetzung und dem Einsatz eines Heiltrankes alle Achte von sich streckt.

Im Verlauf der Hauptstory treffen Sie immer wieder auf Zwischengegner, unter anderem die Dämonen, die die Portale in die Oberwelt bewachen. Diese Bosse beherrschen zwar spezielle Flächenangriffe, sind aber leichter zu besiegen als einige der regulären Widersacher. Außerdem gibt's ein Wiedersehen mit den Sakkara-Dämonen aus dem Hauptspiel, die für routinierte Helden kein Problem sind.

Kein Käferalarm

Im Gegensatz zum bugverseuchten Hauptprogramm ist uns in **Underworld** nur ein schwerer Fehler aufgefallen. Den hat Ascaron auch prompt behoben, nachdem wir ihn gemeldet hatten. Um die Probleme Balancing, die sowohl Single- als auch Multiplayer betreffen, wollen sich die Entwickler noch kümmern. Das erfordert größere Eingriffe in den Programmcode, sodass Korrekturen wohl erst nach dem Release per Patch nachgereicht werden. Da wir uns den Multiplayermodus von **Underworld** unter realistischen Bedingungen anschauen wollen, gibt es in der nächsten Ausgabe einen entsprechenden Nachtest.

Georg Valtin

Dieser Dämon hat eine flächendeckende **Stachelattacke** auf Lager.

TEST-CENTER

FLORIAN STANGL

Da hätte ich aber mehr erwartet

Mit der Dämonin habe ich mich sofort bestens verstanden: Ihre bissigen Kommentare machen klar, dass sie den schwächlichen Menschen nur hilft, um ihre Reisekasse aufzubessern. Göttlich auch die Reaktionen der Dorfbewohner, wenn ich mit der Höllenlady durch die Straßen spaziere: »Hilfe, ein Dämon! Schnell weg hier!«

Für leidenschaftliche Sammler

Etwas grantig stimmt mich die Tatsache, dass sich an den grundlegenden Ärgernissen des Hauptprogramms nix geändert hat. Die Wegfindung etwa kommt mir sogar noch schwächer vor als in Sacred. Die oft bemängelte Runen-Drop-Balance hat Ascaron verändert, allerdings etwas übertrieben. Beim Spielen fielen mir je ein Drittel Dämonin-, Zwerg- und dann alle anderen Runen in die Hände. Auch das müsste noch besser ausbalanciert werden.

Warum die hohe Wertung? Weil es einen Heidenspaß macht, mit stetig stärkeren Waffen und fetteren Zaubersprüchen Monsterhorden zu vertrimmen und einzigartige Objekte zu sammeln.

Meine Wertung **82**

GEORG VALTIN

Sacred-Fans bekommen genau das, was sie erwarten

Genau wie Sacred hat mich Underworld bereits nach einigen Minuten gefesselt: Mit meinem Zwerg durch die neuen Monster zu toben und dabei die atmosphärischen Schauplätze zu erkunden, macht einfach Laune. Allerdings fehlt mir wie im Hauptprogramm der Anreiz, mich dauerhaft in Ancaria niederzulassen. Die Story haben Fantasy-Fans in ähnlicher Form schon oft gehört, die Nebenquests beschränken sich weitgehend auf Begleitschutz und Botengänge. Da bleiben als Motivation nur die Jagd nach besseren Gegenständen und Runen, um meinen Charakter noch stärker zu machen. Insgesamt sind mir die Kämpfe im Addon, besonders gegen die Zwischengegner eine Spur zu leicht, sowohl mit der Dämonin als auch mit dem Zwerg.

Aus Fehlern gelernt

Erleichtert bin ich darüber, dass die Tester bei Ascaron diesmal aufmerksamer auf Bug-Jagd gegangen sind und Underworld frei von groben Fehlern ist. Allerdings sollten die Entwickler das Balancing der neuen Klassen verbessern: Momentan bleiben viele Spezialfähigkeiten ungenutzt, weil andere einfach viel besser sind – und das kann ja nicht im Sinne der Designer sein.

Meine Wertung **80**

PATRICK HARTMANN

Die Rückkehr der Sammelsucht

Wie im Hauptprogramm motiviert mich in Underworld vor allem die Jagd nach immer besseren Gegenständen: Bei jedem erledigten Gegner schaue ich erwartungsvoll auf den Monitor und hoffe, dass er eine besonders gute Waffe oder Rüstung hinterlassen hat. Die Sammelsucht wiegt für mich mehr als Story und Quests, die wieder einmal keinen Fantasy-Held hinter dem Ofen vor locken.

Von den beiden neuen Charakterklassen gefällt mir der Zwerg aufgrund seiner Fähigkeiten und der etwas anderen Spielweise besser. Die Dämonin ist unter dem Strich eine klassische Nahkämpferin und ähnelt meiner Meinung nach dem Gladiator zu stark.

Meine Wertung **82**

SACRED: UNDERWORLD

Video

Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	2 CDs, Handbuch (24 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Action-Rollenspiel-Addon
Entwickler/Publisher	Ascaron/Take 2
Webseite	www.sacred-game.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	24. März 2005
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 1	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	noch nicht möglich

PRO

- atmosphärische Spielwelt
- vielfältige Ausrüstungsgegenstände
- interessante Charakterklassen

KONTRA

- Balancing-Probleme
- dünne Story
- unspektakuläre Zwischengegner

GEORG VALTIN	80
FLORIAN STANGL	82
PATRICK HARTMANN	82

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**

SUDEKI

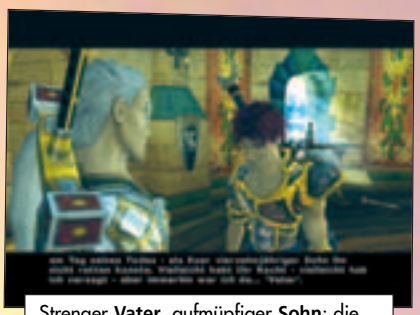
Knallbunte Grafik, großäugige Figuren und Vater-Sohn-Konflikte: Klingt nach einem Konsolen-Rollenspiel aus Japan – doch das ist nur die halbe Wahrheit. Sudeki der britischen Entwickler Climax **bezaubert auch auf dem PC durch seinen ganz eigenen Charme**.

Eingefleischte PC-Spieler sind nicht immer vorurteilsfrei, besonders wenn es um japanische Rollenspiele geht: Bonbongrafik, kindliche Charaktere, ausufernde Gespräche und schier Tausende Verzweigungen der Handlung treiben so manchen westlichen **D&D**-Fan zur Aufgabe. Für die Xbox entwickelte das britische Team Climax (**MotoGP 2**) ein japanisch angehauchtes Action-Rollenspiel, das deutlicher auf den hiesigen Geschmack zugeschnitten ist als etwa **Final Fantasy** oder **Grandia**. Wir haben uns mit den vier **Sudeki**-Helden in ein Abenteuer gestürzt, das sich anders und doch vertraut anfühlt.

Geteilte Gottheit

Die Ausgangslage ist für Rollenspieler nichts Ungewöhnliches: Seit die Gottheit Sudeki in zwei Teile gespalten wurde, treibt die böse Hälfte ihre finsteren Horden durch eine friedliche Welt, um sie zu erobern. Die gute Seite ist erst mal verschollen. Um die arglosen Bewohner zu retten, sollen vier Kristalltürme einen Schutzschirm um mehrere verbündete Reiche legen. Logisch, dass die Kristalle nicht beim Krämer um die Ecke zu kriegen sind, sondern erst mühsam gefunden werden wollen – genau, von Ihnen.

Frauenpower: Buki wirbelt mit ihren **Krallenhandschuhen** durch die insektoiden Gegner, während Ailish erfolgreich im Hintergrund zaubert. (1.600x1.200)



Strenger **Vater**, aufmüpfiger **Sohn**: die Zwischensequenzen erzählen familiäres.

Nur Buki kann an speziellen Stellen **klettern** und so entlegene Orte erreichen.

Die fantastischen Vier

Doch nicht etwa Sie allein nehmen es mit Aklorianern, Riesenogern und anderem Gesocks auf. Stattdessen steuern Sie die vier Helden Tal (der Krieger), Ailish (die eigenwillige Prinzessin), Buki (die geheimnisvolle Kämpferin) und Elco (der naseweise Ingenieur), wobei Sie immer einen von ihnen direkt übernehmen, ähnlich wie in **Knights of the Old Republic**. In Verfolgerperspektive läuft Ihr Charakter voran, die anderen folgen brav. Sie dürfen wie im Bioware-Rollenspiel jederzeit beliebig zwischen den Helden wechseln, um so deren einzigartige Fähigkeiten ausnutzen zu können. Dazu später mehr.

Hauen und Stechen

Während die Kämpfe in den meisten Rollenspielen entweder pausierbar sind oder mit indirekten Anweisungen ablaufen, müssen Sie in **Sudeki** Ihr handwerkliches Können beweisen. Ähnlich wie in **Gothic** hauen und stechen Sie mit den Maustasten auf die Gegner ein oder brutzeln sie mit Schusswaffen aus der Ferne. Wer also eher grobmotorisch ist, sollte um **Sudeki** einen großen Bogen machen – besonders, da das Kampfsystem es geschickten Spielern leichter macht. Mit so genannten Kombos reihen Sie einzelne Schläge zu wirkungsvollen Kombinationen aneinander, die zum Beispiel mehrere Gegner treffen oder betäuben. Nur so ist es in einigen Kämpfen möglich, zu überleben. Leichter ballert es sich mit den Fernwaffen, wobei Elco und Ailish jeweils eine schnell feuernde Wumme mit mäßiger Wirkung sowie ein stärkeres Kaliber mit langer Ladezeit besitzen. Da man immer nur eine Figur steuern kann, erhalten die Begleiter auf Tastendruck drei Vorgaben, wie sie sich verhalten sollen: angreifen, verteidigen, zurückziehen. Wie Sie diese Einstellungen benutzen, hängt von Ihrer Spielweise ab. Im Test bewährte sich, Tal auf aggressiv zu stellen, Elco selbst zu steuern und die beiden Damen auf Rückzug zu programmieren. Dann konnten wir mit Ailishs Heil-Zauber die angeschlagenen Kollegen heilen und speziell Tal unterstützen, während wir mit Elco à la **Doom** per »circle strafing« (rückwärts kreisend) die Gegner dezimierten.

Zauberhafte Zauber

Sind die Monsterhorden anfangs noch doof und träge, werden sie zusehends fieser und stärker. Manche teleportieren sich zum Beispiel in Ihren Rücken oder beschwören ständig Unterstützung herbei. Da Sie meistens nur begrenzt Heilsalben im Gepäck haben und auch Ailishs Medizinzauber nicht unendlich oft Leben rettet, müssen Sie in die Offensive gehen. Dazu gibt es so genannte Beschützerschläge, die Sie von der sporadisch auftauchenden guten Sudeki-

Das Königreich Illumnia ist so schön und lieblich, das muss einfach gerettet werden! Die Grafik motiviert.

Gegen dicke Gegner hilft oft nur ein **Schutzschild**. Wir helfen Krieger Tal mit unserem Zauberstab.

Kombiniere, kombiniere: Durch rhythmisches Klicken mit den Maustasten reihen Sie wie in einem Prügelspiel mehrere Schläge zu besonders wirkungsvollen Kombinationen aneinander. Diese so genannten **Kombos** sehen nicht nur eindrucksvoll aus, sondern sind oft Kampf entscheidend. Daher eignet sich Sudeki weniger für Rollenspieler, die mit Actiontiteln wie Severance rein gar nichts anfangen können. Allen anderen macht das Kampfsystem einen Heidenspaß!

Die Spinne ist ein **Bossgegner**. Die erfordern individuelle Angriffstaktiken.

Hälfte erhalten, nachdem spezielle Quests erledigt wurden. Damit putzen Sie problemlos ein Dutzend Monster auf einen Streich weg, was von bunten und sehenswerten Grafikeffekten wunderschön untermalt wird. Um diese Superfähigkeiten einsetzen zu können, müssen Sie viele Gegner erledigen, um einen entsprechenden Energiebalken aufzuladen.

Daneben gibt es schwächere Special Moves (Fertigkeiten). Damit schleudern Ihre Schützlinge Feuerbälle oder ballern massives Sperrfeuer auf nahe Angreifer, solange der Punktevorrat reicht. Anders als Mana oder Macht in vergleichbaren Rollenspielen lädt sich der Fertigkeitsbalken aber nicht von selbst auf, dazu müssen Sie schon entsprechende Tränke schlürfen. Diese finden Sie bei getöteten Gegnern oder den Händlern der **Sudeki**-Welt. Gesammelte Erfahrungspunkte investieren Sie in körperliche Attribute oder in die Spezialfähigkeiten – die gesunde Mischung macht's. Mehr Charakterausbau gibt es in **Sudeki** erst gar nicht.

Viel Kämpfen, wenig Reden

Die Kämpfe samt der grafisch aufwändig inszenierten Super-Zauber dominieren in **Sudeki**. Handlung, Charaktere und Dialoge waren den Entwicklern ganz offensichtlich weniger wichtig. Ganz zu schweigen von japanischen Rollenspiel-Schwergewichten wie der **Final Fantasy**-Serie, liefern sowohl **Gothic 2** als auch **Knights of the Old Republic 2** die originelleren und komplexeren Geschichten. Dass es in **Sudeki** nur anfangs um die Suche nach den Kristallen geht, sich später eine Verschwörung offenbart und vermeintlich Gute intrigieren, ist nicht nur für erfahrene Rollenspieler keine Überraschung. Auch die Charaktere unterscheiden sich viel mehr durch ihre spielerischen Fähigkeiten als durch vielschichtige Persönlichkeiten. Dementsprechend sind die Gespräche fast ausschließlich Mittel zum Zweck, um neue Quests zu erhalten. Die eigentliche Handlung wird dann in gut gemachten Zwischensequenzen erzählt. Wer die verzweigenden und die Story beeinflussenden Multiple-Choice-Dialoge aus **Knights of the Old Republic** liebt, wird die **Sudeki**-Äquivalente nur überfliegen und schnell wegklicken. Trotz dieser Mängel ist die Handlung immer noch spannend genug, um den Spieler zu motivieren.

Lineare Quests

Sudeki ist weitgehend linear aufgebaut, nur die Nebenquests durchbrechen das starre »Tu bei A dies und laufe dann zu B«-Konzept. Ob Sie zum Beispiel einem Fischer die gewünschten Objekte auf dem Hin- oder Rückweg der aktuellen Hauptquest bringen, ist egal. Wenigstens erspart Ihnen der lineare Aufbau unnötige Laufarbeit. Meistens liegt des Rätsels Lösung in unmittelbarer Nähe: Statt ins heimische Königreich zu laufen, will Prinzessin Ailish unbedingt mit einem Boot fahren. Ein Kapitän würde uns seines sogar vermieten, doch müssen wir die nötigen Ruder schon selber auftreiben. Ein Ersatz-Paar liegt unterhalb einer hohen Klippe, wohin offenbar kein Weg führt. Stimmt – zumindest für normale Menschen. Katzenfrau Buki kann mit ihren Krallen-Handschuhen aber an bestimmten Stellen klettern. Diese Stellen sind durch eine ziemlich auffällige Textur leicht zu erkennen, und schon ist Buki auf dem Weg nach unten und holt die Ruder. Auch Ailish hat eine nützliche Fähigkeit: Sie kann unsichtbare Objekte entdecken und für andere sichtbar machen. Mal sind das nützliche Schätze, mal Steinblöcke, die dann der starke Tal an die richtige Stelle schleppen muss, um ein Portal zu öffnen.

Faires Speichersystem

Gespielt wird ähnlich wie in **Gothic** mit Maus und Tastatur aus der Verfolgerperspektive. Steuern Sie gerade einen der beiden Fernkämpfer, schaltet **Sudeki** automatisch in die Ego-Perspektive um. Alternativ können Sie sich mit allen Figuren aus der Ich-Sicht umsehen, dann aber nicht laufen. Auf die Tasten 1 bis 4 legen Sie sich Heil- oder Schutztränke, um

Die **Erfahrungspunkte** verteilen Sie in diesem Menü auf Körperattribute und Spezialfähigkeiten.

Manche **Schatztruhen** finden Sie nur, wenn Sie die individuellen Fähigkeiten der Helden geschickt einsetzen.

Mit genügend Fertigkeitspunkten (blauer Balken) greifen die Helden mit verheerenden **Spezialzaubern** an.

schnell Zugriff darauf zu haben. Für weitere Aktionen wechseln Sie in ein spezielles Menü, in dem Sie Special Moves auswählen oder mit besonderen Zaubersteinen gefallene Kameraden wiederbeleben.

Dieses Menü hat es in sich: Auf den ersten Blick wird auch in Kämpfen das Spiel pausiert, so dass man in aller Ruhe sein Inventar durchstöbert. Doch plötzlich wird unsere Figur von einem Gegner getroffen – die Zeit steht gar nicht still! Tatsächlich wird das Geschehen nur stark verlangsamt, was wohlige Hektik aufkommen lässt, ohne dass es unfair wird. Fair sind auch die Speicherpunkte, die Sie beliebig oft benutzen dürfen. Da diese Stellen so gut wie immer vor und nach schwierigen Kämpfen gesetzt sind, haben wir im Test freies Speichern nie vermisst.

Wunderschöne Bonbongrafik

Die Grafik der PC-Fassung setzt gegenüber der wunderschönen Xbox-Version noch einen drauf: Stimmungsvolle Landschaften, sehenswerte Spezialeffekte durch Pixel- und Vertex-Shader sowie imposant inszenierte Zauber heben **Sudeki** positiv von vielen anderen Rollenspielen ab. Die sehen zwar teils realistischer aus, sind aber vergleichsweise blass – klar, die kräftig-bunten Farben muss man mögen. Doch so schafft es **Sudeki**, die normale Welt noch freundlicher und die böse Schattenwelt noch böser wirken zu lassen.

Die deutsche Übersetzung sowie die Sprachausgabe sind weitgehend sehr gut und fehlerfrei. Abgesehen vom erschreckend peinlichen Intro (Scherenschnitt plus Erzählung in erzwungener Reimform!) haben uns vor allem die Zwischensequenzen in Spielgrafik gefallen. Die Soundeffekte der Kämpfe sind dagegen eher Standard. Ärgerlich waren die relativ häufigen Abstürze unserer Testversion, meistens nach dem Laden eines Spielstands. Dieser etwas nervige Programmfehler unserer Testversion soll laut Publisher Zoo Digital bis zum Verkaufsstart behoben sein.

Florian Stangl

SUDEKI: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie leicht verdauliche Rollenspiele mögen

... wenn Ihnen bei Rollenspielen eine Spieldauer von 20 Stunden genügt

... wenn Sie Schwertkämpfe wie im indizierten Severance mögen

... wenn Sie keine komplizierten Charakterwerte wollen

... wenn Sie auf komplexe Dialoge verzichten können

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Ihnen Gothic 2 zu kurz war

... wenn Sie nicht-lineare Handlungen mögen

... wenn Sie lieber rollenspielen als fingerfertig kämpfen

... wenn Sie gerne selbst Ihre Charaktere erstellen

... wenn Sie Wert auf verzweigende Gespräche legen

TEST-CENTER

GEORG VALTIN

Überraschend gutes Action-Rollenspiel

Meine anfängliche Skepsis gegenüber dem Action-Kampfsystem (eigentlich mag ich Rundengefechte in Rollenspielen lieber) wich bereits nach wenigen Minuten heller Begeisterung: Mit einigen Mausklicks lasse ich Tal spektakulär animierte Kombos zeigen und dezimiere die immer stärker werdenden Feinde im Stil eines Schwertmeisters.

Das einige Rollenspieltugenden wie Story, Dialoge und Charakterentwicklung zu kurz kommen, vergesse ich spätestens beim nächsten Kampf: Die kurzweilige Action entschädigt für solche Defizite, einzig die teils unglücklichen Kameraperspektiven stören mich merklich.

Meine Wertung **85**

PATRICK HARTMANN

Hack&Slay mit Bonbonfarben

Der erste Eindruck hat mich getäuscht: Was wie ein typisch kindliches Anime-Rollenspiel aussieht, ist vor allem fetziges Hack&Slay mit coolen Schwertkämpfen. Der Rollenspiel-Anteil ist vergleichsweise gering, aber das macht nichts. Dafür gibt es ja Gothic & Co. Das Sudeki-Kampfsystem wiegt die Mängel bei Story, Steuerung und Quests wieder auf. Kein Referenzspiel, aber höchst vergnüglich.

Meine Wertung **84**

FLORIAN STANGL

Ein Spiel wie Sushi: lecker, aber nicht jedermanns Geschmack

Die meisten Japan-Rollenspiele nerven mich durch die allzu kindlichen Figuren und die endlos ausschweifenden Dialoge. Sudeki ist da deutlich westlicher: Die Spielzeit von rund 20 Stunden ist eher knapp bemessen, die Gespräche sind sehr kurz, die Helden zwar typisch asiatisch (große Augen, spitze Nasen), aber vergleichsweise erwachsen. Bei mir hat anfangs die Grafik für Motivation gesorgt, dann das fetzige Kampfsystem – ich mag Schwertkämpfe à la Severance. Story und Quests spielten dagegen nur untergeordnete Rollen.

Es wie mit Sushi: Viele lieben es, andere ekelt roher Fisch an. Ich mag Sudeki und empfehle es allen aufgeschlossenen Rollenspielern. Wer mit Grafikstil und eher dünner Story auf Kriegsfuß steht, ist mit Kotor oder Baldur's Gate 2 besser beraten.

Meine Wertung **84**

MARTIN DEPPE

Kämpfen statt labern – da mach ich mit!

Im Gegensatz zu Florian-San hasse ich Sushi. Zum Glück ist Sudeki kein roher toter Fisch, sondern viel Fleisch. Statt wie Japano-Rollenspiel-üblich stundenlang mit der Vergangenheitsbewältigung der Protagonisten zugetextet zu werden, geht's hier schnell zur Sache.

Dabei sind Komboschläge und hektische Special-Moves sonst gar nicht mein Ding. Hier schon: Die farbenfrohe Spielwelt ist eine richtige Augenweide und lädt zum Drauflosstürmen ein. Deshalb ein großes Lob an die Entwickler, dass sie nicht wie viele andere einfach die Konsolenfassung umgestrickt haben, sondern grafisch noch einen draufsetzen.

Meine Wertung **85**

SUDEKI

Multiplayer	
Einzel-PC	(– Spieler)
Netzwerk	(– Spieler)
Internet	(– Spieler)
Ausstattung	2 CDs, Handbuch (20 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Climax/Zoo Digital
Webseite	www.sudekipc.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	25. März 2005
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- herrliche Grafik
- actionreiche Kämpfe
- grandios inszenierte Spezialmanöver

KONTRA
- wenig überraschende Handlung
- dünne Dialoge
- keine Verzweigungen

FLORIAN STANGL	84
GEORG VALTIN	85
MARTIN DEPPE	85
PATRICK HARTMANN	84

Durchschnitts-Wertung der Tester **85**

Die meisten Rätsel basieren auf der richtigen Kombination von **Gegenständen**. Hier tränken wir den Lappen auf dem Besen mit Reinigungsmittel, um ihn anschließend anzuzünden.

In der Brusttasche dieses ehemaligen **Soldaten** finden wir einen wichtigen Gegenstand.

Der **Türsteher** lässt uns erst in die Kneipe, wenn wir seine Freundin her holen.

NIBIRU

Im neuen Adventure der Black-Mirror-Macher **lüften Sie als Archäologe ein Geheimnis der Maya,** hinter dem schon die Nazis her waren – und das auch in der Gegenwart Bösewichte anlockt.

Martin Holan ist als Archäologe normalerweise damit beschäftigt, in Büchern zu stöbern und Gegenstände zu archivieren. Das ändert sich, als sein Onkel ihm von einem Fund in Böhmen berichtet: Bauarbeiter haben ein Tunnelsystem entdeckt, in denen die Nazis offenkundig mit geheimen Experimenten eine Art Wunderwaffe bauen wollten. Was hinter dem Projekt **Nibiru** steckt, warum der Fund auch Bösewichte auf den Plan ruft und was das alles mit den alten Maya zu tun hat, finden Sie in der Rolle von Martin in circa 15 insgesamt recht unterhaltsamen Spielstunden heraus.

Weiche Kopfnüsse

Nibiru ist ein klassisches Point-and-Click-Adventure. Sie suchen zahlreiche Schauplätze nach interaktiven Objekten ab, sammeln sie ein und benutzen sie, um Rätsel zu lösen. Dabei verwenden Sie fast ausschließlich alltägliche Gegenstände wie Hammer, Batteriesäure oder Lappen, sodass beim Knobeln eher Logik und Lebenserfahrung als blühende Fantasie gefragt ist. Der Schwierigkeitsgrad ist für erfahrene Adventure-Freunde daher auch etwas zu niedrig, da die Lösung in vielen Fällen sehr offensichtlich ist. So will sich Martin ungestört in einem Hotel umsehen, also möglichst alle Menschen aus dem Gebäude locken. Er findet in einer Abstellkammer mit Rauchmelder unter der Decke einen Besen, leicht entflammbares Putzmittel sowie einen Lappen. Da er zufälligerweise auch schon Streichhölzer in der Tasche hat, liegt es auf der Hand, dass er mit diesen Utensilien einen Feueralarm auslöst. Das Problem besteht eher darin, kleine Gegenstände zu finden, als sie richtig einzusetzen.

An wenigen Stellen stehen echte Logikpuzzles auf dem Programm. So müssen Sie beispielsweise Farbkugeln richtig anordnen oder ein Dreieck aus Einzelteilen passend zusammensetzen. Mitunter führen Sie auch Dialoge mit NPCs, wobei Sie allerdings nur die Themen auswählen. Die Gespräche selbst laufen von alleine ab, ohne dass Sie Ihrem Gegenüber durch gezielte Fragen beispielsweise zusätzliche Lösungshinweise entlocken können.

Problemlos gesteuert

Die Grafiker gestalteten die Schauplätze sehr detailliert und atmosphärisch – egal ob ein Bürogebäude in Prag, ein Pariser Hotel oder eine mexikanische Dorfkneipe. Wenn der Mauszeiger über ein interaktives Objekt fährt, ändert sich seine Farbe. Die Steuerung erfolgt komplett mit der Maus, wobei Sie mit der linken Taste navigieren und Gegenstände im Inventar kombinieren. Praktisch: Mit einem Doppelklick auf ein Türsymbol betreten Sie sofort das angrenzende Gebiet und müssen nicht warten, bis Martin hingelaufen ist. Insgesamt ist die Steuerung funktional und so einfach, dass selbst Einsteiger sie auf Anhieb beherrschen.

Bekannte Schwächen

Nibiru leidet am gleichen Problem, das Adventure-Fans schon im Quasi-Vorgänger **Black Mirror** bemängelten: Aufgrund des linearen Spielverlaufs gibt es regelmäßig Logikfehler. Die äußern sich in der Form, dass Sie Gegenstände erst dann finden beziehungsweise benutzen können, wenn es das Spiel vorsieht. Beispiel: Martin will in den Dachboden, doch die Tür ist verschlossen. Wir suchen die unmittelbare Umgebung ab und finden keinen Schlüssel. Also begeben wir uns ins Erdgeschoss und lesen an einer Aushängetafel, die wir bereits beim Betreten des Hauses untersucht haben, plötzlich den Hinweis, wo der Schlüssel zu finden ist. Zurück auf der anderen Etage hängt der Schlüssel plötzlich wie von Geisterhand platziert an einer Stelle, die wir gerade ausführlich inspiziert haben. Mitunter müssen Sie auch einfach noch einmal mit einem bestimmten NPC sprechen, damit die Story weitergeht. Wenn Sie diese Unstimmigkeiten im Hinterkopf behalten und in vermeintlichen Sackgassen einfach noch einmal die

WAS BEDEUTET EIGENTLICH NIBIRU?

Um Nibiru ranken sich zahlreiche Mythen. Angeblich soll Nibiru ein zehnter Planet unseres Sonnensystems sein, mitunter wird er auch als zwölfter Planet bezeichnet (weil einige Urvölker die Sonne und den Mond mitgezählt haben). Von Nibiru aus sollen Außerirdische auf die Erde gekommen sein, um sie zu kolonisieren. Während die Aliens in einer kleinen elitären Gesellschaft gelebt haben, hielten sie sich die Menschen als Sklaven, die Bodenschätze für ihre Herren abbauen mussten.

Heute gehen Wissenschaftler davon aus, dass dieser ominöse Planet nicht existiert und nur eine Metapher für eine höhere, himmlische Macht ist. Der kürzlich in der Nähe der Oortschen Wolke am Rande unseres Sonnensystems entdeckte Himmelskörper Sedna wurde von den Medien als zehnter Planet gefeiert. Astronomen bezeichnen Sedna aufgrund seiner geringen Größe (der Durchmesser beträgt geschätzte 1.300 bis 1.600 Kilometer, also kleiner als Pluto) und seiner hohen Bahnexzentrität nur als Planetoiden oder »planetenähnlichen Himmelskörper«.

Seine Nachforschungen bringen Martin in diese scheinbar **aussichtslose Lage.**

Aus einem alten **Tagebuch** erfährt Martin, was sich hinter dem Projekt Nibiru verbirgt.

Gespräche wie mit dem Hilfsarbeiter in der Grube laufen von alleine ab. Eingriffsmöglichkeiten wie Multiple-Choice-Dialogführung gibt es nicht, Sie wählen lediglich das Thema der Unterhaltung.

NIBIRU: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie lieber mit alltäglichen Objekten als mit Scherzartikeln knobeln

... wenn Ihnen Rätsel wichtiger sind als die Story

... wenn Sie einen Faible für Mystik und Geschichte haben

... wenn Sie sich an detaillierten Schauplätzen erfreuen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn für Sie zu einem Adventure witzige Multiple-Choice-Dialoge einfach dazugehören

... wenn Ihnen Logikfehler den Spielspaß so richtig vermiesen

... wenn Sie Kombinatorik- und Zahlenrätsel bevorzugen

... wenn Sie bei langen Dialogen immer einschlafen

Schauplätze durchsuchen und mit allen NPCs sprechen, ersparen Sie sich viele Frustmomente. Eine Entschuldigung für diese merkwürdige Designphilosophie und die damit verbundenen überflüssigen Laufwege ist das aber natürlich noch lange nicht.

Außerdem verschwinden Gegenstände beim Wechsel der Schauplätze einfach aus dem Inventar. Das rechtfertigen die Entwickler zwar damit, dass es in Martins Taschen übersichtlich bleiben soll, doch hätte man das auch eleganter lösen können: Wenn die Hauptfigur sich einfach mit einer Bemerkung wie »Den ganzen überflüssigen Krempel lasse ich hier« in die nächste Szene verabschieden würde, wüssten Spieler Bescheid und suchten nicht verdutzt nach Objekten, die sie eben noch bei sich hatten.

Sehr ausschweifend

Obwohl sich der deutsche Publisher DTP um eine hochkarätige Synchronisation bemüht hat, können nicht alle Profi-Sprecher überzeugen. Besonders Matthias Hinze (der unter anderem Hollywood-Star Matt Damon seine Stimme leiht) spricht die Hauptfigur recht lustlos und bringt selbst bei tragischen und spannenden Momenten kaum Emotionen rüber. Das trägt dazu bei, dass die ohnehin recht ausschweifenden Gespräche länger wirken, als sie ohnehin schon sind.

Obwohl das Thema eine spannende Story verspricht, fehlt es **Nibiru** an Dramaturgie. Außerdem lässt die konstruierte Story beim Spieler viele Fragen offen, zum Beispiel: Wie entkommt Martin aus dem Tunnelsystem, das offensichtlich nur einen Ausgang hat, der aber vom Militär bewacht wird? Wieso nimmt er sich ein Hotelzimmer statt direkt zu seinem Onkel zu fahren? Da bleibt es der Fantasie des Spielers überlassen, die Story-Löcher zu stopfen.

Georg Valtin

DAVID BERGMANN

Zu sehr wie Black Mirror

Ich verstehe nicht, warum Future Games fehler wiederholt, anstatt aus ihnen zu lernen. Wie in Black Mirror muss ich mit Personen sprechen, damit Gegenstände wie durch Geisterhand erscheinen. Das macht das Spiel unnötig kompliziert und ist unlogisch.

Wenigstens die Rätsel sind schlüssig und ergeben zusammen mit der spannenden Story ein sehr gutes Point-and-Click-Adventure. Ohne nervige Zwangsgespräche und mit lebendigerer Grafik würde mir das Spiel aber noch mehr Spaß machen.

Meine Wertung **81**

GEORG VALTIN

Trotz einiger Macken empfehlenswert

Ich frage mich, warum sich die Entwickler die Kritik an Black Mirror nicht zu Herzen nahmen und bei Nibiru wieder Logikfehler eingebaut haben. Von diesem Manko und der konstruierten Story einmal abgesehen, erfüllt Nibiru aber die Erwartungen von Adventure-Fans. Besonders das Erkunden interessanter Schauplätze wie den Maya-Tempeln und den Nazi-Tunneln macht Spaß. Trotzdem hat mir Black Mirror aufgrund des Gruselszenarios etwas besser gefallen.

Enttäuscht bin ich vom Sprecher des Hauptdarstellers: Von einem Profi, der bei Filmen zu Hochform aufläuft, hätte ich auch bei einem PC-Spiel mehr erwartet als das unmotivierte Ablesen von Textpassagen.

Meine Wertung **78**

NIBIRU

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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (24 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Adventure
Entwickler/Publisher	Future Games/DTP
Webseite	www.nibiru-game.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	–

PRO

- hübsche, atmosphärische Schauplätze
- größtenteils gute Rätsel
- interessante Story

KONTRA

- einige Logikfehler
- überflüssige Laufwege
- ausschweifende Dialoge

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	78
DAVID BERGMANN	81
	80

Video

?! Tipps

STREET RACING SYNDICATE

Der Traum hormongeplagter Rennspieler wird wahr: Mit Ihren Fahrkünsten reißen Sie 18 Schnecken auf. Die kommen geistig tiefer gelegt und mit Mords-Airbags – wenn das keine Alternative zu Need for Speed Underground ist?

Erst **Need for Speed Underground 2**, dann **RPM Tuning** und jetzt **Street Racing Syndicate**: Illegale Autorennen mit aufgemotzten Reiskochern sind voll im Trend. Wer da nicht untergehen will, muss entweder alles anders machen als die Konkurrenz (riskant) oder alles besser hinkriegen (schwierig). Oder man wählt den Mittelweg, wie Eutechnyx bei **Street Racing Syndicate**. Das bietet nächtliche Rennen in Philadelphia und Los Angeles sowie Rasereien tagsüber im sonnendurchfluteten Miami. Und da Tunen allein nicht glücklich macht, können die Fahrer durch gekonnten Umgang mit Lenkrad und Schaltknüppel 18 Mädels becircen. Bei Erfolg starten die chirurgisch getunten Tussis fortan die Rennen und tanzen zu billiger Hip-Hop-Mucke der Marke »Pfuibäh!«.

So eine Abzocke!

Anfangs scheint alles gleich: Wagen auswählen, erste Rennen fahren, Tuningteile kaufen und so weiter. Doch Geld verdienen Proll-Schumis nicht nur mit Rennerfolgen, sondern vor allem auch mit Wetten. Wenn Sie gegen drei Fahrer antreten, können Sie gegen einen Ihr Bargeld setzen – die Höhe des Einsatzes variiert dabei mit der Stärke des Gegners. Kommen Sie vor dem Kontrahenten ins Ziel (also auch als Gesamt-Dritter), gehört die Kohle Ihnen. Das ist riskant, aber ungemein befriedigend, sofern Sie sich nicht verzocken. Dank dieser Idee macht es sogar Spaß und Sinn, einige

Shake it, Baby: Dieses **Model** mit XXL-Airbag können Sie mit wagemutigen Fahrmanövern aufreißen und anschließend tanzen lassen.

Die **Polizei** findet nächtliche Straßenrennen voll Scheiße und hetzt Sie bis aufs Blut. Wer fliehen will, sollte den Stadtplan auswendig kennen.

Taghell ist es in Miami – eine willkommene Abwechslung zu den Nachtrennen in L.A. und Philadelphia.

Gemein: Die **Sonne** blendet manchmal so stark, dass die Kurve kaum zu sehen ist.

Auf dem **Stadtplan** wählen wir das nächste Rennen aus und springen direkt dort hin.

Rennserien zwei- oder dreimal zu fahren, um jedes Mal einen anderen Fahrer herauszufordern.

Zwischen den Rennen dürfen Sie durch die Städte cruisen und per Aufblenden andere Fahrer herausfordern. Eine kleine Karte hilft bei der Orientierung, besser als beim EA-Konkurrenten. Falls Sie keinen Bock auf Stadtrundfahrten haben, können Sie auf Wunsch direkt zum Veranstaltungsort springen – prima! Ebenfalls lobenswert: Heizen Sie zu gewagt durch die Stadt und ignorieren dabei den netterweise eingebauten Radarwarner, haben Sie schnell mehr Bullen am Heckspoiler kleben als weiland die Blues Brothers auf dem Weg nach Chicago.

Lächerliche Fleischbeschau

Sie warten bestimmt schon auf die Geschichte mit den Mädels, stimmt's? Gut, das funktioniert folgendermaßen: Auf der Stadtkarte sind so genannte Respect Challenges markiert. Dort stehen zufälligerweise die Polygon-Äquivalente unbekannter US-Models und erwarten, dass der Spieler ihre Ansprüche befriedigt. Nein, nicht was Sie jetzt denken! Vielmehr sollen Sie mit schwungvollen Power Drifts Punkte sammeln oder mehrere Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits abklappern. Das beeindruckt die Tussis dann so sehr, dass sie in Ihr Auto steigen. Im passenderweise Warehouse genannten Hauptquartier lagern dann nicht nur Ihre Vehikel, sondern auch die Damen. Eine von denen dürfen Sie als feste Freundin auswählen. Die begleitet Sie dann zu jedem Rennen und startet diese auch. Sollten Sie allerdings schlechter rasen als die Lady erlaubt, brennt sie mit einem Konkurrenten durch.

Das ist gar nicht mal so schlimm, denn so lustig diese Freundin-Einlage anfangs ist, so wenig können die Models auf Dauer begeistern. Die leicht bekleideten Tanzleinlagen zu teils üblem Hip Hop sind schlicht lächerlich und peinlich und führten im Test dazu, dass die halbe Redaktion wiehernd vor dem Monitor lag.

Aufgeblähter Fuhrpark

In punkto Ausstattung und Umfang muss sich **Street Racing Syndicate** dem Genreprimus **Need for Speed Underground 2** klar geschlagen geben. Sowohl Tuningteile als auch Fahrzeuge sind zwar in genügender Zahl vorhanden, doch das Fehlen von zum Beispiel Honda (Civic, Accord) als Lizenzgeber fällt unangenehm auf. Außerdem ist der SRS-Fuhrpark künstlich aufgebläht, da es ein und dasselbe Modell in mehreren Ausstattungsvarianten gibt, die sich fahrerisch null unterscheiden.

Das Tunen erinnert ebenfalls an den EA-Konkurrenten und enthält teilweise dieselben Original-Bauteile.

Unsere blonde Freundin verspricht uns einen besonders tollen Abend, da wir die **Rennserie** und den Wetteinsatz gewonnen haben.

Die **Motorhaube** ist verbeult, die Seiten sind verschrammt, die Kotflügel eingedellt: Auswirkungen aufs Fahrverhalten hat das nicht.

STREET RACING SYNDICATE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie schon immer mal virtuelle Frauen aufreißen wollten

... wenn Sie gar nicht genug Rennspiele in Ihrer Sammlung haben können

... wenn es Sie reizt, gegen anderen Fahrer zu wetten

... wenn Sie auch mal bei Tageslicht illegal rasen wollen

... wenn Sie gerade 20 Euro übrig haben

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie Silikon-verstärke Tussis peinlich finden

... wenn Sie mit Need for Speed Underground 2 zufrieden sind

... wenn Sie Wert auf einen großen, lizenzierten Fuhrpark legen

... wenn Sie nur Rennspiele mit realistischem Fahrverhalten mögen

... wenn Sie die DVD »Le Mans« mit Steve McQueen noch nicht haben – kaufen!

Im Tuningmenü können Sie den Wagen auch reparieren, wobei es wie bei fast allen Lizenzspielen eher harmlose Schönheitsreparaturen sind. Wenigstens sind Schrammen und Beulen deutlicher zu sehen als bei Titeln der Need for Speed-Serie.

Eckiges Fahrverhalten

Das Fahrverhalten unterscheidet sich teils deutlich von anderen Rennspielen, da die Autos sich sehr eckig fahren. Weiche Steuermanöver sind zwar möglich, aber nur bei geringem Lenkeinschlag. Möchte man zum Beispiel flott um eine 90-Grad-Kurve driften, fühlt sich das sehr hart und unrund an. Dieselbe Szene sieht in der Wiederholung zwar flüssig aus, doch das Feedback von Gamepad oder Tastatur an den Spieler ist eindeutig eckiger. Das gilt schon für die eher zahmen Fronttriebler, aber noch viel mehr für heckgetriebene Autos wie den Nissan 350Z. Der reagiert extrem zickig und mit einem unrealistisch schmalen Grenzbereich – nur mit viel Gewöhnung sind damit herausragende Rundenzeiten zu erzielen. Gut, dass Sie wie in RPM Tuning nicht gezwungen werden, mit welchem Vehikel Sie die Rennen bestreiten.

Hier kommt die Sonne

Der wichtige Motorensound kommt je nach Wagen zu dünn daher, die Musik ist mittelprächtig. Grafisch bietet Street Racing Syndicate schöne Details, wirkt aber durch die teils verwaschenen Texturen eher wie eine Comic-Umsetzung, was je nach Geschmack störend sein kann. Neben dunklen, regennassen Straßen düsen Sie auch durch das schönwetterige Miami, das immer wieder mit fiesen Blendeffekten das Finden der Ideallinie erschwert. Dabei scheint sogar die KI von der Sonne geblendet zu werden, denn die computergesteuerten Piloten machen ebenso Fehler wie der Spieler und schrammen manchmal knapp an Hausecken vorbei. Dadurch kommt sogar im Solomodus das Gefühl auf, gegen menschliche Widersacher zu wettrennen. Mehr Gaudi erzeugen Splitscreen-, LAN- und Online-Rennen – besonders, wenn man seine Kumpels in die Bande drängelt

Florian Stangl

TECHNIK-CHECK

- Aktivieren Sie wenn möglich 4x-Antialiasing, das wertet die Optik deutlich auf.
- Falls das Spiel dann ruckelt, reduzieren Sie die Auflösung stufenweise.
- Sie sollten die Qualität der anderen Fahrzeuge senken. Die sehen Sie eh nur selten.
- Auf PCs mit Onboard-Sound hilft es, die Effekte auf 32 oder weniger zu reduzieren.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **1,7 GByte**
Ladezeiten **flott (512 MB)**

CPU mit		Geforce 2	Radeon 7000/7500	Geforce 3/4 MX	Radeon 8500/9000	Geforce 4/5600	Radeon 9500/9600	GF 5800/5900/6600	Rad. 9700/9800/X700	Geforce 6800	Radeon X800
1,0 GHz	800x600, 256 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768, 256 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,0 GHz	1.280x1.024, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,0 GHz	1.280x1.024, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

TEST-CENTER

MARTIN DEPPE

Gut, dass wenigstens die Fahrer menschlich wirken

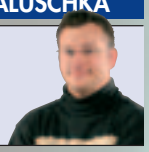
Lassen wir die aufgepumpten Möchtegern-Models mal am Bordstein stehen. Schließlich geht's bei einem Rennspiel um Rennen. Und hier hat Street Racing Syndicate echte Stärken, allen voran das Fahrverhalten der Gegner. Die rempeln, machen nachvollziehbare Fehler und haben bei greller Sonne von vorn die gleichen Sorgen wie ich.

Die grässliche Hip-Hop-Mucke kann ich abschalten, die Boxendamen wegdrücken – womit ich allerdings leben muss, ist das Kurvenverhalten der Flitzer. Während die KI-Kollegen da locker durchsausen, fährt sich die eigene Kiste extrem haarig. Ich bleibe lieber bei RPM Tuning und NfSU 2!

Meine Wertung 72

MICHAEL GALUSCHKA

Angriff der Klonraser



Erster flüchtiger Gedanke: flüssig. Ohne große Qualitätsunterschiede läuft SRS deutlich geschmeidiger und schneller als der EA-Konkurrent. Zweiter, sich langsam verfestigender Gedanke: dünnflüssig. Die »Story« rund ums Mädels-Aufreißen löst bei mir spontanes Fremdschämen aus.

Auf Dauer haften bleibender Gedanke: überflüssig. SRS macht wenig falsch, doch fehlt es der prolligen Raserei an Charakter und Eigenständigkeit. In Sachen Style kommt sie an NfSU2 nicht ran, spielerisch ist RPM Tuning stärker. Um mal ein berühmtes Zitat aufzugreifen: Genre-Fans dürfen einsteigen, alle anderen sollten erst Probe fahren.

Meine Wertung 69

HEISSER REIFEN

Ohne Gummi geht bei mir gar nix

Jetzt passen Sie mal gut auf: Ohne mich würden Sie locker aus der Kurve fliegen. An die Wand klatschen. Sich um 'nen Brückenpfeiler wickeln. Und keinesfalls eine von den 18 Ladys tiefer legen. Klar? Ich bin der große Grip, der Kautschuk-König, der Profil-Profi! Darum fahren Sie mit mir wie auf Schienen, quasi eckig ums runde. Wie auf der guten alten Carrera-Bahn im Kinderzimmer. Das stört Sie? Dann spielen Sie halt Need for Speed Underground. Mir doch egal.

FLORIAN STANGL

Die Mädels lasse ich links liegen und wette lieber auf meinen Sieg

Spaßeshalber habe ich vor einigen Monaten noch Witze darüber gemacht, dass man bald in Rennspielen Frauen aufreißen könne. Jetzt kann man es, aber der ultimative Kick ist es nicht. Im Gegenteil, die Tussis sind mir zu amerikanisch und zu aufgesetzt.

Macht nix, weil das Rennspiel an sich gut genug für die eine oder andere Runde ist. Im Vergleich zu Need for Speed Underground 2 zieht es dennoch den Kürzeren, da helfen auch Polizei und Wetteinsätze nichts. Der EA-Konkurrent ist einfach runder, steuert sich besser und ist durchgestylter. Für 20 Euro erobert sich Street Racing Syndicate trotzdem eine Nische in meiner Freizeitgestaltung. Nicht zuletzt wegen des Splitscreens, den ich als Oldie immer wieder schmerzlich in aktuellen Titeln vermisse.

Meine Wertung 75

STREET RACING SYNDICATE

Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (4 Spieler)
Internet (4 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (20 Seiten)

Sound 7.1-Surround

Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Eutechnyx/Flashpoint
Webseite	www.srs.namco.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	5
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO

- schicke Grafik
- detaillierte Automodelle
- drei wiedererkennbare Städte
- abwechslungsreiche Strecken
- Polizei-Verfolgungsjagden
- reizvolles Wetten gegen andere Fahrer
- komfortable Bedienung
- menschlich wirkende KI

KONTRA

- dünner Sound
- peinliche Tussis
- merkwürdiges Fahrverhalten
- künstlich aufgeblasener Fuhrpark

FLORIAN STANGL	75
MARTIN DEPPE	72
MICHAEL GALUSCHKA	69

Durchschnitts-Wertung der Tester **72**

Video

?! Tipps

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

LIEBLINGS-**KLASSIKER** DER REDAKTEURE

Martin Deppe

Blue Bytes rundenbasiertes Taktikspiel **Incubation** gehört heute noch zu den besten Mensch-gegen-Alien-Thrillern. Einfach ist die Hatz nicht (vor allem das Mission Pack ist deftig), aber einfach schön – selbst heute noch. Und auch immer noch ein wahrer Nervenzersäger!

Florian Stangl

Um die Wartezeit auf **Duke Nukem Forever** (lachen Sie nicht!) zu überbrücken, musste neulich **Duke Nukem Manhattan Project** herhalten. Das unkomplizierte Ballerspiel mit Hüpfeinlagen hat denselben derben Humor wie **Duke Nukem 3D** und sieht dabei noch richtig gut aus. Fetzig!

Michael Galuschka

Leider sind wirklich gute Fun-Racer ganz ohne Tuning und Neon-Städte eine echte Seltenheit geworden. Deshalb drehe ich immer wieder gerne mit **Deth Karz** ein paar Runden. Der Sci-Fi-Renner sprüht nur so vor Spielwitz und sieht selbst nach sieben Jahren noch recht adrett aus.

Georg Valtin

Für mich haben die actionreichen Ballwechsel von **Virtua Tennis** bis heute nichts an ihrer Faszination eingebüßt. Egal ob gegen Computergegner im motivierenden Karrieremodus oder im Multiplayermodus gegen einen Freund: Segas Tennissimulation macht einfach Laune.

Rüdiger Steidle

Ich habe kürzlich wieder **Jagged Alliance 2** rausgekramt – eines meiner absoluten Lieblingsspiele. Da ich die Hauptkampagne schon auswendig kenne, versuche ich mich derzeit am Mod **Urban Chaos**. Leider hat's viele Bugs. Deshalb freue ich mich auf das kommende **Wildfire**.

Patrick Hartmann

Gleich, nachdem ich den Kollegen bei **Brothers in Arms** über die Schultern geschaut habe, hat es **Battlefield Vietnam** einmal mehr auf meine Festplatte geschafft. Vor allem reizt mich der Kampf gegen Bots im Solomodus immer wieder. Auch wenn sie nicht die intelligentesten sind.

David Bergmann

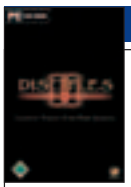
Act of War hat den Nod-Terroristen in mir geweckt. Schnell war das erste **Command & Conquer** aus dem Schrank gekramt und die GDI in den spannenden Missionen des Tiberiumkonflikts vernichtet. Die atmosphärischen Video-Briefings mit Kane sind für mich nach wie vor unübertroffen.

SPIEL GENRE	PATCH TEST IN	ANBIETER ERSCHIENEN	ca. PREIS WERTUNG
ALEXANDER Echtzeit-Strategie	– Januar 2005	Ubisoft November 2004	30 Euro 60
BEYOND GOOD & EVIL Actionspiel	1.01 –	Ak Tronic Dezember 2003	10 Euro 80
CIVILIZATION 3 Strategie	1.21f –	Atari November 2001	15 Euro 82
COLIN MCRAE RALLY 3 Rallye-Simulation	1.10 –	Ak Tronic Juni 2003	10 Euro 82
COMMAND & CONQUER GENERÄLE Echtzeit-Strategie	1.7 –	Ak Tronic September 2003	10 Euro 89
COMMANDOS 3 Echtzeit-Taktik	1.42 –	Eidos Oktober 2003	20 Euro 78
CONFLICT: VIETNAM Taktik-Shooter	1.1 –	Ubisoft September 2004	30 Euro 72
DEUS EX 2 Action-Rollenspiel	1.2 –	Eidos März 2004	15 Euro 80
ENCLAVE (dt.) Actionspiel	– –	Rondomedia Juni 2003	10 Euro 80
FIFA 2004 Fußball-Simulation	1.10 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro 81
FULL SPECTRUM WARRIOR Echtzeit-Taktik	– Januar 2005	THQ September 2004	20 Euro 86
FUSSBALL MANAGER 2004 Fußball-Manager	1.12 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro 82
GRAND PRIX 4 Rennspiel	9.6 –	Atari Juni 2002	15 Euro 77
HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 Runden-Strategie	2.0 –	Ak Tronic April 2002	10 Euro 85
HITMAN CONTRACTS (dt.) Actionspiel	1.74 –	Eidos April 2004	30 Euro 81
HERR DER RINGE – RÜCKKEHR D. KÖNIGS Actionspiel	– –	Electronic Arts November 2003	30 Euro 87
JEDI KNIGHT 3 Ego-Shooter	1.01 –	Activision September 2003	25 Euro 81
JOINT OPERATIONS Multiplayer-Shooter	110304 –	Electronic Arts Juni 2004	20 Euro 89
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Rollenspiel	1.03 –	Activision November 2003	30 Euro 93
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE Action-Adventure	– –	Eidos Februar 2004	15 Euro 81
MAX PAYNE 2 Actionspiel	1.01 –	Take 2 Oktober 2003	10 Euro 87
MOTOGP 2 Motorrad-Simulation	– –	THQ Juni 2003	20 Euro 82
NEED FOR SPEED UNDERGROUND Rennspiel	1.40 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro 82
NO MAN'S LAND Strategie	– –	Software Pyramide September 2003	10 Euro 68
PANZERS Echtzeit-Taktik	1.1.0 –	CDV Juni 2004	30 Euro 89
SIM CITY 4 Aufbauspiel	1.0.242.0 –	Ak Tronic Januar 2003	10 Euro 77
THIEF 3: DEADLY SHADOWS Action-Adventure	1.1 –	Eidos Juni 2004	15 Euro 83
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 Funsport	– –	ASH Oktober 2003	25 Euro 89
TRON 2.0 Ego-Shooter	1.042 –	Software Pyramide August 2003	10 Euro 83
TRUE CRIME Actionspiel	– –	Activision April 2004	10 Euro 74
UNREAL 2 Ego-Shooter	1403 –	Atari Februar 2002	15 Euro 80
UNREAL TOURNAMENT 2004 Actionspiel	3355 –	Atari März 2004	15 Euro 88

AKTUELLE COMPILATIONS

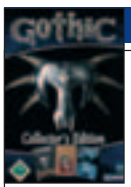
ANNO 1503 KÖNIGSEDITION

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	30 Euro
Genre	Aufbauspiel	USK	ohne Beschr.
Spiele	**ANNO 1503**		83
	SCHÄTZE, MONSTER UND PIRATEN (Addon)		84
Preis/Leistung			GUT



DISCIPLES 2 GOLD EDITION NEU

Anbieter	Pointsoft	ca. Preis	20 Euro
Genre	Rundenstrategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**DISCIPLES 2**		80
	GUARDIANS OF LIGHT (Addon)		78
	SERVANTS OF THE DARK (Addon)		78
	RISE OF THE ELVES (Addon)		79
Preis/Leistung			GUT



GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

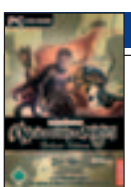
Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**GOTHIC**		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT

KONAMI 4 GAMES PACK NEU

Anbieter	Konami	ca. Preis	20 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**PRO EVOLUTION SOCCER 3** | Sportspiel		88
	METAL GEAR SOLID 2 | Taktik-Shooter		86
	APOCALYPTICA | Actionspiel		59
	CASINO | Wirtschaftssimulation		67
Preis/Leistung			GUT

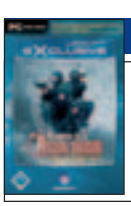
MORROWIND GAME OF THE YEAR EDITION

Anbieter	Rondomedia	ca. Preis	15 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**MORROWIND**		85
	TRIBUNAL (Addon)		84
	BLOODMOON (Addon)		84
Preis/Leistung			SEHR GUT



NEVERWINTER NIGHTS DELUXE

Anbieter	Atari	ca. Preis	40 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**NEVERWINTER NIGHTS**		84
	SCHATTEN VON UNDERNZIT (Addon)		85
	HORDEN DES UNTERREICHS (Addon)		87
Preis/Leistung			GUT



RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD GOLD ED. NEU

Anbieter	Rondomedia	ca. Preis	15 Euro
Genre	Taktik-Shooter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**RAINBOW SIX 3 – RAVEN SHIELD**		78
	ATHENA SWORD (Addon)		76
Preis/Leistung			GUT

SCI-FI3 – THE SHOOTER COLLECTION NEU

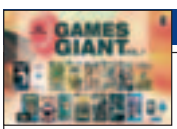
Anbieter	CDV	ca. Preis	20 Euro
Genre	Shooter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**BREED**		61
	PROJECT FREEDOM		60
	PROJECT NOMADS		72
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND

SPELLFORCE GOLD

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	35 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**SPELLFORCE**		86
	BREATH OF WINTER (Addon)		87
Preis/Leistung			GUT

WARCRAFT 3 BATTLECHEST

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	35 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Enthält auch	Lösungsbücher zu Hauptspiel und Addon		
Spiele	**WARCRAFT 3**		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



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 AND 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

Joint Ops belohnt **Sanitäter**, daher wird diese Klasse gern gespielt.

Gegner werden nicht markiert. Im Gebüsch vor uns lauern zwei Rebellen.

JOINT OPERATIONS

Aaaaachtung: Der derzeit beste Multiplayer-Shooter kostet nur noch 30 Euro. Wer sich noch immer nicht in die genialen Team-Schlachten gestürzt hat, muss jetzt zuschlagen. Das ist ein Befehl!

AWARD PowerPlay FÜR MULTIPLAYER JOINT OPERATIONS

Hubschrauber donnern im Tiefflug über Palmen, ein Truppentransporter pflügt durchs Unterholz, irgendwo lauert ein Scharfschütze: **Joint Operations** packt bis zu 150 Spieler gleichzeitig auf einen Server, die sich in einem fiktiven Szenario bekriegen. Vereinte Nationen und indonesische Rebellen wählen aus den Klassen Gewehrschütze, Kanonier, Pionier, Scharfschütze und Sanitäter, bevor sie in den Kampf ziehen. Beliebtester Spielmodus ist »Advance & Secure«, in dem jede Seite möglichst viele neutrale Basen und am besten die gegnerischen einnehmen muss. Resultat: dramatische Schlachten, in denen es auf jede Klasse ankommt und die nur durch Teamwork zu gewinnen sind.

Hervorragende Balance

Viele Multiplayer-Shooter haben das Problem, dass manche Klassen vernachlässigt werden, zum Beispiel die Sanitäter. **Joint Operations** löst dieses Problem mit Bravour: Fürs Heilen verletzter Kameraden erhält der Spieler Punkte, die nach dem Match in Frags umgerechnet werden. Gleiches gilt für Helikopterpiloten und Jeep-Fahrer. Dadurch werden diese unterstützenden Rollen von vielen Spielern übernommen, was meist entscheidend für den Ausgang einer Partie ist. In **Joint Ops** finden Sie so gut wie immer jemanden, der Sie mitnimmt – was angesichts der teils riesigen Maps enorm Zeit spart und Nerven schont.

Nerven schont auch die hervorragende Balance der Soldatenklassen, Waffen und Fahrzeuge. Allerdings erst seit dem aktuellen Patch 1.5.1.5, davor waren vor allem die Scharfschützen viel zu dominant, da sie problemlos im Alleingang ganze Feindbasen ausräuchern konnten. Weil EA **Joint Operations** nicht neu aufgelegt, sondern nur preisreduziert wurde, müssen Sie den Patch erst per Auto-Update downloaden – ärgerlich, dass Electronic Arts nicht gleich die aktuellste Version in den Handel bringt.

Teamwork ist alles

In den Partien kommt es auf das gut getimte Zusammenspiel größerer Teams an. Durch die schnell erreichbaren Funksprüche ist es vergleichsweise einfach, den Kameraden Anweisungen zu geben, sie zu warnen oder um Hilfe zu bitten. In der Regel gewinnt bei **Joint Ops** das Team mit der besseren Zusammenarbeit. Beispiel: Zwei Pioniere decken die gegnerische Basis mit Mörsergranaten ein, während drei Hubschrauber ein Dutzend Schützen auf einer nahen Lichtung absetzen. Scharfschützen geben Deckung aus der zweiten Reihe, Sanitäter schleichen geduckt durchs hohe Gras und heilen die Verletzten.

Apropos Gras: Deckung ist mit der beste Schutz gegen die Gegner. **Joint Ops** zeigt nämlich nur die Verbündeten mit ihren eingeblendeten Namen an, nicht aber die Feinde. Häufig sieht man den geduckten Kontrahenten erst durch dessen Mündungsfeuer – dann ist es auch schon zu spät. Grafisch reißt das Spiel keine Bäume aus, stellt aber dichte Dschungellandschaften spielerisch sinnvoll dar. Der Sound trumpft dagegen mit vielen Effekten auf, die mit einer Surround-Anlage erschreckend realistisch klingen.

Florian Stangl

PATRICK HARTMANN

Einer der besten Team-Shooter

Joint Operations ist für mich immer noch einer der besten Team-Shooter. Zwar fehlen mir ohne das Addon Panzer in den Schlachten, aber das Punktesystem ist bis jetzt unübertroffen. Schwach nur, dass Electronic Arts versäumt hat, die Patches mit auf die CD zu packen. So muss ich erst umständlich Updates runterladen.

Abgesehen von den kleinen Schnitzern finden alle Team-Spieler, die momentan auf Battlefield 2 warten, hier das Richtige, um die Wartezeit zu verkürzen. Vor allem, weil Battlefield mal wieder verschoben wurde.

Meine Wertung 87

FLORIAN STANGL

Diese Operation ist bestens gelungen

Meine Joint-Ops-Karriere hat sich gewandelt, vom Scharfschützen zum Sanitäter und Hubschrauberpilot. Ich hätte nach den Erfahrungen mit Battlefield nicht gedacht, dass Sanis eine so wichtige Rolle in einem Multiplayer-Shooter spielen können. Ich bin gespannt, ob Battlefield 2 in punkto Balance und Teamwork mithalten kann.

Mein Tipp: Kaufen Sie sich Joint Ops und nehmen Sie gleich das herausragende Addon Escalation mit. Dann dürfen Sie auch mit Panzern fahren und bekommen außerdem zwei starke Kampfhubschrauber sowie tolle, neue Maps. Dieses Multiplayer-Paket wird Sie wochenlang faszinieren.

Meine Wertung 91

JOINT OPERATIONS

Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (150 Spieler)
Internet (150 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (48 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Multiplayer-Shooter
Publisher	Novalogic/Electronic Arts
Webseite	www.novalogic.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Singleplayer	–

PRO
- sehr gute Balance
- anspruchsvolle Maps
- Teamwork wird belohnt
- breite Waffen- und Fahrzeugpalette

KONTRA
- Clipping-Probleme
- macht nur auf vollen Servern Spaß

Durchschnitts-Wertung der Tester

FLORIAN STANGL 91
PATRICK HARTMANN 87

89

Per **Knüppel** legt der Meisterdieb aus dem Hinterhalt Gegner schlafen.

Ausgeschaltete Feinde verstecken wir am besten in einer finsteren Ecke.

THIEF 3

Alle Fans von **Schleich-Action im Mittelalter** können sich ab sofort auf Raubzüge mit Meisterdieb Garrett freuen – und das zum Beutel schonenden Preis von nur 15 Euro.

Wenn die Nacht über die Welt hereinbricht, dann machen es sich die rechtschaffenen Bürger in ihren warmen Betten bequem, löschen noch die Gasfunzel auf dem Nachttisch und stopfen den Sparstrumpf unters Kopfkissen. Sobald das Schnarchen einsetzt, ist die Zeit des Meisterdiebs Garrett gekommen. Denn der stibitzt mit seinen berüchtigten langen Fingern jede Börse unter jedem Kopfkissen – egal, wer darauf schlummert.

Im dritten Teil der **Thief**-Reihe (in Deutschland ursprünglich unter dem Namen **Dark Project** erschienen) schleichen Sie sich in der Rolle des Meisterdiebs durch eine Stadt ohne Namen und versuchen soviel Beute wie möglich zu machen. Nebenbei rettet Garrett noch die Welt – wie in den Vorgängern, ohne selbst zu wissen, dass von seinem Schicksal die Zukunft seiner Mitmenschen abhängt.

Die Lichter der Großstadt

Garretts drittes Abenteuer spielt in der gleichen namenlosen Stadt wie die ersten beiden Teile. Der Clou: Die Stadtviertel, die der Dieb nach und nach erkundet, dürfen Sie frei durchwandern. Von den NPCs dort erhalten Sie Aufträge, belauschen Gespräche oder leiern Passanten das Portmonée aus der Tasche. Die einzelnen Viertel gehören unterschiedlichen Gruppen an, die untereinander verfeindet sind. So zoffen sich etwa die naturverbundenen Heiden ständig mit den technikverliebten Hammeristen. Sobald Garrett Aufträge für eine der Fraktionen erledigt, steigt dort sein Ansehen. Gleichzeitig ist er bei den anderen weniger willkommen.

Von den Straßen der Stadt aus erreicht Garrett die einzelnen Missionen. Die sind meistens von den Stadtteilen durch einen Ladebildschirm getrennt. Garrett muss hier fast immer bestimmte Objekte erbeuten – natürlich, ohne sich erwischen zu lassen. Da er am besten gar nicht gesehen werden sollte, gibt es einen Lichtkristall, der Ihnen anzeigt, wie sichtbar der Held gerade ist. Grau steht für unsichtbar, Gelb für erleuchtet wie eine Neonreklame in Las Vegas.

Garrett Fisher

Damit der Langfinger in seinen Einsätzen den Häschern entgehen kann, hat er eine echte Agentenausrüstung dabei. Darunter sind Blendbomben, Brand-, Spreng- und Moospfeile. Letztere dämpfen Schritte ab, damit Sie unbemerkt über laute Oberflächen wie Marmor huschen können. Die Hauptwaffe des Diebs ist sein Flitzebogen. Mitunter schickt Garrett Störenfriede auch aus dem Hinterhalt per Knüppel auf die Bretter oder wehrt sich im Nahkampf mit einem Dolch. Die Wachen stellen sich allerdings oft sehr ungeschickt an. Zwar reagieren sie prompt auf Geräusche, doch genügen oft simple Tricks, um zu entkommen. Wenn Garrett sich etwa auf einen Schrank rettet, geben Wächter nach kurzer Zeit die Suche auf.

Die Budgetversion entspricht dem englischen Original mit deutschen Untertiteln für die zahlreichen Dialoge. Allerdings ist die Übersetzung der Texte nur mäßig gelungen, da vor allem Ausrufe und Redewendungen wortwörtlich übersetzt sind.

Patrick Hartmann

DAVID BERGMANN

Mit Dummheit geschlagen

Der dritte Auftritt von Schleichopa Garrett gefällt mir wegen der Atmosphäre. Die Grafik vermittelt mit schmucken Licht- und Schatteneffekten ein dichtes Flair, und die spannende Intrigengeschichte voll mysteriöser Rätsel zieht mich in ihren Bann.

Offenbar bewundern auch die Gegner die hübsche Grafik. Denn die achten oftmals lieber auf die Umgebung, als auf mich. Das ist unter meiner Würde als Meisterdieb und nervt. Trotzdem ist Deadly Shadows zum Schnäppchenpreis eine gute Beute.

Meine Wertung **80**

PATRICK HARTMANN

Diebische Freude

Garretts drittes Abenteuer macht mir vor allem wegen der frei erkundbaren Stadt einen Heidenspaß. Ich schleiche gerne durch die dunklen Gassen und klaue spazierenden Burgfräuleins die Klunker oder erleichtere geschwätzige Omis um ihre Rente. Die spannende Story hält mich ständig in Atem, und die Schleicheinlagen in den großen Levels sorgen für Adrenalinschübe.

Die Schattenseiten des Meisterdiebs sind für mich besonders die mäßigen Untertitel und die teilweise doofe KI der Wachposten, die mich immer wieder zum Fluchen bringt. Trotzdem können Fans von Schleich-Action bei diesem Preis ohne Bedenken zugreifen. Vor allem, wenn Sie Sam Fisher einfach nicht mehr sehen können.

Meine Wertung **85**

THIEF 3

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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (35 Seiten)
Sound 5.1-Surround

Genre	Schleich-Action
Entwickler/Publisher	Ion Storm/Eidos
Webseite	www.thief3.com
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2 MX	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4 Ti	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- charismatischer Held
- relativ frei erkundbare Spielwelt
- spannende Story

KONTRA
- teils schlecht übersetzte Untertitel
- kleine Bugs
- mäßige Gegner-KI

PATRICK HARTMANN	85
DAVID BERGMANN	80

Durchschnitts-Wertung der Tester **83**

?! Tipps

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegner bekommt oder schlicht ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

BROTHERS IN ARMS

TUTORIAL ANSCHAUEN Das Video-Tutorial gibt schon den wichtigsten Tipp: Ein Team schießt Deckungsfeuer, das andere rückt vor. Diese Taktik funktioniert in fast jeder Situation. Was noch besser klappt: Beide Teams ballern lassen und selbst einen Solo-Flankenangriff wagen.

GRANATEN STATT BAZOOKA Bei einem Panzerangriff sind merkwürdigerweise Granaten der Bazooka grundsätzlich vorzuziehen. Mit der Granate genügt ein Treffer, die Bazooka hingegen braucht im schlimmsten Fall vier. Nur wenn keine Möglichkeit besteht, sich hinter den Tank zu schleichen, bringen die Raketen mehr.

PANZERFAUST GEGEN MGS Erstaunlicherweise bringen Panzerfäuste gegen Infanterie mehr als gegen Panzer. Damit lassen sich sogar MG-Nester ausheben – einfach auf die Sandsäcke schießen. Cool, denn in manchen Szenarios gibt's einen unerschöpflichen Vorrat an den dicken Fäusten.

SICHERN STATT FOLGEN Seien Sie vorsichtig mit dem Folgen-Kommando! Damit laufen Ihnen die eigenen Jungs nämlich öfter mal in die Schusslinie oder suchen auf der falschen Seite einer Mauer Deckung. Geben Sie Ihnen lieber manuell das Ziel vor. Bei Panzern ist auf das Folgen-Kommando sogar am Besten generell zu verzichten.

KIMME UND KORN Die Zielvorrichtung zu nutzen, lohnt sich vor allem auf mittlere und größere Entfernungen. Im Nahkampf sind Sie damit hingegen eher schlecht beraten, weil die Bewegungen deutlich langsamer werden. Üben Sie deshalb bei jeder Gelegenheit das Schießen aus der Hüfte – einfach in die Bildschirmmitte zielen.

NIBIRU

PASSWORT BARBORAS WOHNUNG Um an das Passwort in Barboras Wohnung zu kommen, sollten Sie sich die Katze im Badezimmer näher ansehen. Ungeduldige Spieler stellen sich mit dem Heft vor einen Spiegel und tippen das Passwort ab, das wie folgt lautet: xilɘʇ

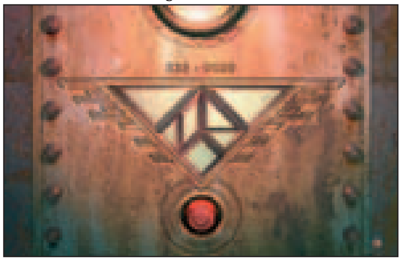
PASSWORT BARBORAS BÜRO Den Hinweis für dieses Passwort ist im Katzenbild versteckt, das auf dem Schreibtisch steht. Allen Spielern, die keine Lust auf dieses Rätsel haben, verraten wir aber natürlich auch dieses Passwort: ʇəlix

SAFECODE Der Code für den Safe im Haus von Martins Onkel lautet 84525.

AKTENKOFFER Die Kombination für den Aktenkoffer im Hotel lautet 371.

TÜR IM TUNNELSYSTEM Um die Stahltüre im Tunnelsystem zu öffnen, müssen Sie die vier Schalter in die gezeigte Stellung drehen.

LIFT IM TUNNELSYSTEM Um den Lift in dem Tunnelsystem zu aktivieren, müssen Sie die Teile wie auf dem Bild dargestellt anordnen.



OIL TYCOON 2

ANMERKUNG Wie auch der Test beziehen sich unsere Ratschläge auf die Version 1.11. Entscheidende Änderungen an der Spielbalance durch eventuell nachfolgende Patches konnten wir zum Redaktionsschluss nicht berücksichtigen.

EINFACHER MODUS Ziehen Sie den einfachen Spielmodus dem erweiterten auf jeden Fall vor. Bei letzterem kommt es nämlich regelmäßig zu nervenden Tanker-Engpässen. Wenn Sie sich doch im erweiterten Spiel versuchen, kaufen Sie sich als allererstes einen gebrauchten Tanker!

BARGELD LACHT Außer zu Spielbeginn sollte jeder Ölmagnat über Reserven von mindestens zwei Millionen Dollar verfügen. Sonst können die Zufallsereignisse sogar ein Großunternehmen binnen weniger Spielminuten ruinieren.

NIEDRIGE PERSONALKOSTEN Teure Experten sind ihr Geld nur in den wenigsten Fällen wert. Die Technik in Schuss zu halten hat sich hier als deutlich wichtiger und nützlicher erwiesen. Allerdings sollte darauf geachtet werden, dass beispielsweise die Bohrtechniker auch mit dem entsprechenden Untergrund zurechtkommen.

SPÄTER FORSCHEN Da die Forschung recht schnell vonstatten geht, lohnt sich die Errichtung eines Forschungszentrums auch noch im späteren Spielverlauf. Versuchen Sie in den ersten Spieljahren vor allem, durch Standorte zu wachsen.

FORDERUNGEN IGNORIEREN In Schulen, Krankenhäuser und andere soziale Zuwendungen sollten Sie nur dann investieren, wenn Sie das Geld nicht doch anderswo besser gebrauchen können. Bevor sich die Vernachlässigung wirklich bemerkbar macht, vergeht nämlich viel Zeit.

FRÜH AKTIEN KAUFEN Kaufen Sie regelmäßig Aktien Ihrer Konkurrenten, wenn Sie gerade etwas Geld auf der hohen Kante haben. Um wiederum umgekehrt zu verhindern, dass diese Anteile an Ihrer Firma erwerben, sollten Sie die eigenen Aktien schnellstmöglich zurückkaufen.

SPLINTER CELL 3 CHAOS THEORY

GEFÄHRLICHE WÄNDE Schleichen Sie nicht zu lange an Wänden entlang. Wachleute mit Taschenlampen orientieren sich mit ihrem Sichtkegel nämlich vorrangig an Wänden anstatt in der Mitte des

Korridors. Halten Sie sich selbst also möglichst vom Mauerwerk fern, um länger unentdeckt zu bleiben.

SCHNELLER NAHKAMPF Im Zweifelsfall ist es besser, einen Feind auszuschalten als einen Alarm zu riskieren. Stürmen Sie dazu auf den Gegner zu, und knocken Sie ihn mit der rechten Maustaste aus. Zur Schusswaffe sollten Sie wirklich nur in Notfällen greifen. Das spart Munition für die richtig brenzligen Momente und macht weniger Lärm. Natürlich könnten Sie die Gegner auch mit dem Messer abmurksen, das gibt aber eine schlechtere Bewertung am Ende der Mission.

VERHÖRE Wenn man auf Gruppen von NPCs trifft, lohnt sich das Zuhören. Aus den Unterhaltungen ergeben sich oftmals wertvolle Informationen für das Vorankommen in den Missionen. Man sollte also ruhig öfter mal stehen bleiben und die Feinde belauschen.

GEISELN Hier gilt ähnliches wie beim Tipp »Verhöre«. Stoßen Sie auf einen Gegner, der alleine auf Patrouille ist, nehmen Sie ihn in den Würgegriff. Fast alle Wachen in Chaos Theory lassen sich verhören und geben dann Informationen preis, die Ihnen das Leben leichter machen. Von Türcodes bis hin zu alternativen Wegen verraten Ihnen die Jungs alles, wenn ihr Leben in Gefahr ist.

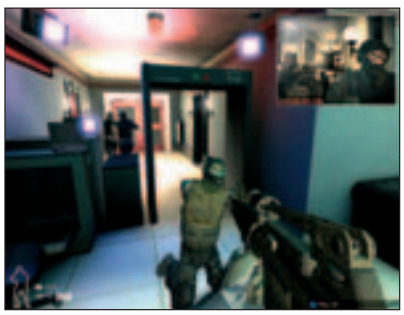
HACKEN LEICHT GEMACHT Achten Sie beim Minispiel während des Hackens nicht nur auf die aufleuchtenden Ziffern. Oftmals stehen nur noch eine Hand voll Codes zur Auswahl. Beginnen diese beispielsweise entweder mit »194« und »193«, und in der Auswahl steht eine Zahlenfolge, die mit »193« beginnt, bleiben nur noch die Kombinationen mit »194« übrig, sofern die »193« nicht aufleuchtet. Wenn Sie auf diese Art und Weise mitdenken, kommen Sie möglicherweise schneller auf den richtigen Code und laufen nicht Gefahr, entdeckt zu werden.

STREET RACING SYNDICATE

Mit unseren Cheats schalten Sie für den Arcademodus weitere reizvolle Karossen frei, darunter einen Polizeiwagen. Dazu müssen Sie im Hauptmenü die Pfeiltasten »hoch«, »runter«, »links« und »rechts« hintereinander drücken. Im erscheinenden Cheat-Menü geben Sie folgende Codes ein:

CHEAT	ERGEBNIS
gotpopo	Polizeiwagen
renesis	Mazda RX-8
sickjza	1996 Toyota Supra RZ
igotgst	1999 Mitsubishi Eclipse GS-T
mytcgts	Toyota Celica GT-S
sickgdb	Subaru S202 Sti
fixitup	Wagen reparieren
goretro	Pac-Man-Vinyl

SWAT 4



WARMDUSCHER Fünf bewaffnete Männer stürmen mit roher Gewalt auf die Feinde zu – ein reizvoller Gedanke, den Sie sich verkneifen sollten. In Swat 4 führt nur bedachtes Vorgehen zum Erfolg. Gerade in späteren Einsätzen sollten Sie deshalb vor dem Betreten eines Raumes erst einmal auskundschaften, was Sie hinter der Tür erwartet.

WEGFINDUNG Eine brauchbare Übersichtskarte gibt es in Swat 4 nicht. In manchen Einsätzen können Sie sich zwar auf recht detaillierten Blaupausen orientieren. Aber auch auf denen sehen Sie nicht, wo Sie sich gerade befinden. Lassen Sie deshalb alle Türen zu Räumen offen, die Sie schon gesäubert haben. So haben Sie zumindest einen groben Überblick, wo Sie noch nicht waren.

GEMEINSAM STARK Auch wenn es eine praktische Funktion ist, sollten Sie Ihr Team nur dann aufteilen, wenn Sie kleine Räume wie Toiletten unter die Lupe nehmen wollen. Schicken Sie zwei Mann in einen größeren Bereich, sind diese leicht zu überwältigen, und Sie müssen im schlimmsten Fall den Rest des Einsatzes mit zwei Mitstreitern absolvieren. Das ist die Zeitersparnis nicht wert. Außerdem geben Kriminelle eher auf, wenn sie Ihrem kompletten Team gegenüber stehen.

SPLITTER AN DIE FRONT Statten Sie Ihr Team mit ausreichend Splittergranaten aus. Die sind weitaus effektiver als Blend- und Gasgranaten, wenn es darum geht, Feinde kurzzeitig auszuknocken.

KAMERA Die Endoskopkamera ist ein äußerst wichtiges Tool. Sofern Sie selbst auf die Kamera verzichten, sollten mindestens zwei Ihrer Teamkameraden das Gerät bei sich tragen. Andernfalls können Sie die Kamera nicht mehr verwenden, wenn der Kameraträger angeschossen wird.

THIEF DEADLY SHADOWS

Schleich-Urvater und Meisterdieb Garrett hat's auch in seinem dritten Abenteuer nicht leicht. Wer mit dem Langfinger gar nicht mehr weiterkommt, kann den KI-Gegnern Steine in den Weg legen. Dazu muss man die Datei default.cfg verändern, die sich im System-Unterordner des Spieleverzeichnis befindet. Achtung: Fertigen Sie unbedingt eine Sicherheitskopie dieser Datei an, bevor Sie Änderungen vornehmen. Danach öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor und suchen nach dem Eintrag Difficulty. Die Zeilen unter diesem Eintrag geben unter anderem an, wie gut die NPCs in den jeweiligen Schwierigkeitsgraden sehen und schießen. Je höher der Wert, desto gefährlicher die KI. Sie können die Werte jetzt nach Bedarf verändern und sich das Leben als Dieb erleichtern.

ZEILE	AUSWIRKUNG
Difficulty_AIVisual_Mult_Easy=0.9	gibt an, wie gut die NPCs sehen
Difficulty_AIAudio_Mult_Easy=0.8	gibt an, wie gut die NPCs hören
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Easy=0.75	Hitpoints der NPCs
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Easy=0.5	Schaden, den die NPCs Ihnen zufügen

David Bergmann

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN MIT **IHREN TIPPS**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

FORMAT

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert.

Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze Bündel als Zip-Datei.

LÖSUNGEN

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

WER ZUERST KOMMT ...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

OHNE GEWÄHR

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten den Spielstand zu speichern.

JÄGER

Die neun Klassen in World of WarCraft ermöglichen viele Taktiken. Mit uns **perfektionieren Sie Ihre Spielweise.**

Der Jäger ist eine der vielseitigsten Klassen in World of WarCraft. Als Fernwaffenspezialist kann er Tiere zähmen, die an seiner Seite beziehungsweise an vorderster Front für ihn kämpfen.

Folgende Rassen können Jäger werden, in Klammern steht die Startwaffe:

- **ZWERGE** (Flinte) | **NACHTELFEN** (Bogen)
- **ORCS** (Bogen) | **TROLLE** (Bogen)
- **TAUREN** (Flinte)

ROLLE DES JÄGERS

In der Gruppe übernimmt der Jäger je nach Zusammensetzung der Party viele Rollen, sei es nun Puller, Tank, Peeler oder Damage Dealer. Da er Gegner durch seine Spurenlese-Fähigkeit auf der Minimap sehen und mit Fernwaffen gut anlocken kann, führt er Gruppen oft an. Sollte ein anderer Spieler das Gebiet besser kennen, überlässt man diesem die Verantwortung. Ideal ist es natürlich, wenn beide durch Absprache ein Team bilden. Aber Vorsicht: Nichts ist gefährlicher als zwei Gruppenführer, die auf eigene Faust agieren und im schlimmsten Fall mehrere Gegner aus unterschiedlichen Richtungen pullen.

SOLOSPIEL MIT DPS-PET

DPS-Pets zeichnen sich durch hohe Angriffsstärke und schnelle Schlaggeschwindigkeit aus. Wählen Sie solo ein DPS-Pet, wenn die Gegner relativ einfach sind oder Sie vorhaben, viele davon in kurzer Zeit zu erledigen – beispielsweise, wenn Sie »farmen« (zahlreiche einfache Gegner erledigen, um an Geld oder Rohstoffe zu gelangen). Bei einem Talentbaum, der die Rüstungsklasse des Haustiers steigert, können Sie ein DPS-Pet auch gegen stärkere Gegner verwenden. Dabei ist vor allem die Angriffsgeschwindigkeit wichtig, hier ein Beispiel für einen Zeitraum von zehn Minuten:

- **ANGRIFFSGESCHWINDIGKEIT 1,2** bei 15% kritische Trefferchance = **75 kritische Treffer**
- **ANGRIFFSGESCHWINDIGKEIT 2,0** bei 15% kritische Trefferchance = **45 kritische Treffer**

Ein Pet mit hoher Schlagfrequenz verursacht also deutlich mehr Schaden. Kommt noch das Talent »Raserei« dazu, wird die Angriffsgeschwindigkeit noch wichtiger.

SOLOSPIEL MIT TANK-PET

Kämpfen Sie gegen starke Einzelgegner oder mehrere Feinde gleichzeitig, ist ein Tank-Pet die richtige Wahl, da es viel mehr Schaden einstecken kann als ein DPS-Pet. Dabei ist die Rüstungsklasse des Haustiers wichtiger als die Lebenspunkte, da eine hohe Rüstungsklasse den Schaden reduziert, den das Pet abkriegt. Und viel Lebensenergie bringt wenig, wenn das Haustier aufgrund niedriger Rüstungsklasse sehr viel einstecken muss. Zwar können Sie es mit dem recht schwachen Heilspruch aufpäppeln, aber in dieser Zeit keinen Schaden verursachen. Schildkröten und Krokodile sind die besten Tank-Pets.

TIERE DES JÄGERS

Ohne sein Haustier ist der Jäger nur ein halber Charakter. Wie glücklich das Haustier ist, entscheidet über das Vertrauensverhältnis sowie den Schaden, den es verursacht. Letzterer variiert je nach Glücklichkeit des Pets: Rot ergibt 75 Prozent, Gelb 100 Prozent, Grün 125 Prozent.

Hat man das Haustier gerade frisch gezähmt, sollte man es sofort füttern, bis die Zufriedenheitsanzeige grün ist. Danach wird das Tier zunächst sehr oft Nahrung verlangen, mit steigendem Vertrauenslevel nimmt der Hunger ab. Um den Vertrauenslevel zu steigern, muss die Zufriedenheit des Pets im grünen oder gelben Bereich liegen. Sinkt der Wert ins Rote, ist das Tier unglücklich und läuft im schlimmsten Fall sogar weg.

Beachten Sie beim Füttern auch den Level des Haustiers: Wer ein Level-30-Pet mit billigstem Fleisch abspeist, darf sich nicht wundern, wenn es alle paar Minuten erneut um ein Leckerli bittet. Häufiger Einsteigerfehler: Der Fütterungsvorgang dauert einige Sekunden. Wenn Sie dem Tier in dieser Zeit wieder etwas geben oder das Pet in einen Kampf verwickelt wird, unterbricht das die Fütterung. Warten Sie also immer, bis das Tier aufgegessen hat (Pet ins Target nehmen und warten, bis das Fütterungssymbol verschwunden ist)!

BERUFSWAHL

Eine gute Wahl ist Kürschnerei in Verbindung mit Lederverarbeitung. Damit können Sie sich selbst Rüstungen anfertigen, was vor allem in höheren Levels nützlich ist. Darüber hinaus erlaubt Lederverarbeitung die Herstellung von Flicken, mit denen sich Rüstungen verstärken lassen. Diese finden auch im Auktionshaus guten Absatz – das gilt auch für überschüssiges Leder, da beispielsweise auch Schneider und Schmiede für einige Objekte Leder brauchen. Allerdings sollten Sie daran denken, dass Jäger ab Level 40 schwere Rüstungen tragen können.

Da die Flinte eine der Hauptwaffen des Jägers ist, sind auch die Kombination Bergbau und Ingenieurskunst sinnvoll. Damit können Sie neben Schießeisen und Munition auch Zielfernrohre herstellen, die den Schaden von Fernkampfwaffen erhöhen. Als Ingenieur lassen sich außerdem einige nützliche Dinge wie Zielattrappen basteln, die Gegner ablenken und damit den einen oder anderen misslungenen Pull entschärfen können.

Eine gute Ergänzung zu beiden Varianten sind Kochkunst und Erste Hilfe. Zubereitete Speisen sättigen nicht nur das Haustier besser, sondern spendieren beim Verzehr oft dem Jäger selbst temporäre Stärkungszauber. Erste Hilfe erlaubt die Herstellung von Bandagen, mit denen Sie sich heilen können.

PRAXISTIPPS VON SCOUT*

SCHARFSCHÜTZEN-TAKTIK

Viele spielen einen reinen PvE-Jäger mit Schwerpunkt auf Treffsicherheit, also quasi einen Scharfschützen. Bei den entsprechenden Talenten empfiehlt es sich, als erstes »Verbesserter erschütternder Schuss« zu trainieren. Dann besteht die Chance, den Gegner mit diesem Angriff für ein paar Sekunden zu betäuben. Da die meisten Jäger immer mit »Schlangenstich« (Damage-over-Time-Schuss, verursacht Schaden über eine bestimmte Zeit) eröffnen, sollten Sie das entsprechende Talent auch so früh wie möglich steigern.

Normale Kämpfe mit Gegnern im gleichen Levelbereich verlaufen wie folgt: Sie hetzen Ihr Haustier auf den Gegner und verpassen ihm gleich-

ÜBERSICHT ÜBER FUTTER UND FÄHIGKEITEN DER PETS

Tier	Brot	Fisch	Fleisch	Käse	Obst	Pilze	Beissen	Erschauern	Klaue	Knurren
Aasvogel	–	✓	✓	–	–	–	✓	✓	✓	✓
Bär	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Eule	–	–	✓	–	–	–	–	✓	✓	✓
Fledermaus	–	–	–	–	✓	✓	✓	✓	–	✓
Gorilla	–	–	–	–	✓	✓	✓	✓	–	✓
Hyäne	–	–	✓	–	✓	–	✓	✓	–	✓
Katze	–	✓	✓	–	–	–	✓	✓	✓	✓
Krabbe	✓	✓	–	–	✓	✓	–	✓	✓	✓
Krokosilisk	–	✓	✓	–	–	–	✓	✓	–	✓
Raptor	–	–	✓	–	–	–	✓	✓	✓	✓
Schildkröte	–	–	–	–	✓	✓	✓	✓	–	✓
Schreiervogel	–	–	–	✓	✓	✓	✓	✓	–	✓
Schwein	✓	–	✓	✓	✓	✓	✓	✓	–	✓
Skorpion	–	–	✓	–	–	–	–	✓	✓	✓
Spinne	–	–	✓	–	–	–	✓	✓	–	✓
Windschlange	✓	✓	–	✓	–	–	✓	✓	–	✓
Wolf	–	–	✓	–	–	–	✓	✓	–	✓

*Scout spielt bei der Gilde »Kinder der Sterne« und ist Mitarbeiter von www.worldof-warcraft.de

Typischerweise schießen Jäger aus dem **Hintergrund** und schicken das Pet nach vorn.

Das **Charakterfenster** verrät auch die genauen Attribute und Angriffswerte des Haustiers.

Flinten sind nach einhelliger Meinung die bessere Waffe im Vergleich zu Bögen und Armbrüsten.

zeitig das »Mal des Jägers«. So können Sie sofort schießen, wenn das Pet beim Feind ist und diesen einmal per »Knurren« getauntet hat.

Durch »Schlangenstich« reicht bei leichten Gegnern der DoT-Effekt in Verbindung mit Pet und normalen Schüssen meist, um Widersacher effizient zu erledigen. Wem das zu langsam geht, der streut zwischendurch noch einen »Arkanen Schuss« ein. Gegner, die kurz vor ihrem Tod flüchten, sollten mit einem »Erschütternden Schuss« aufgehalten werden. Einige Feinde sind immun gegen das Gift von »Schlangenstich«. Dann ist der »Skorpidstich« die richtige Wahl, der Kraft und Beweglichkeit senkt. Ausnahme: Widersacher mit gefährlichen Zaubersprüchen sollte mit »Vipernstich« (entzieht Mana) attackiert werden. Beachten Sie, dass immer nur einer der Stich-Schüsse aktiv sein kann.

SCHWERE GEGNER

Bei starken Gegnern (Elite oder mehr als zwei Levels über dem eigenen) müssen Sie vermehrt zu Spezialangriffen greifen. Eröffen Sie den Kampf mit »Schlangenstich« und setzen Sie mit dem »gezielten Geschoss« (Talent, ab Level 20 verfügbar) nach. Dieser Schuss macht viel Schaden, hat dafür aber eine längere Ladezeit. Er liegt auch auf demselben Timer wie der »Arkane Schuss«, weswegen dieser nicht gleich danach benutzt werden kann (6 Sekunden Abklingzeit). Sobald der Effekt von »Schlangenstich« endet, sollten Sie diese Spezialfähigkeit erneut verwenden. Da der »Erschütternde Schuss« eine recht lange Abklingzeit hat (12 Sekunden), sollten Sie ihn für flüchtende Gegner aufheben, um diese damit zu verlangsamen. Wichtig: Benutzen Sie zwischen den Styles immer zwei bis drei normale Schüsse. Ansonsten bekommen Sie schnell die Aggro des Gegners, und im Nahkampf hat es ein Jäger ob seiner begrenzten Möglichkeiten viel schwerer als aus der Distanz.

Achten Sie in Kämpfen gegen starke Gegner immer auf die Lebensenergie des Pets und heilen Sie es gegebenenfalls. Bei mehreren Gegnern sollten Sie nicht dem Haustier die Wahl des Feindes überlassen. Sonst kann es passieren, dass das Pet immer wieder zwischen den Gegnern wechselt und man selbst die Aggro bekommt.

Wenn man einmal flüchten muss, sollten entfernte Gegner mit einem »Erschütternden Schuss« verlangsamt werden. Feinde, die bereits im Nahkampf sind, können Sie mit »Gestutzte Flügel« ebenfalls bremsen. Sobald die Gegner außer Reichweite sind, sollten Sie die Laufgeschwindigkeit mit »Aspekt des Geparden« erhöheh, um die Flucht zu vollenden. Ob man das Pet weiterkämpfen lässt oder auf passiv schaltet, damit es ebenfalls flüchtet, ist Geschmackssache.

PRAXISTIPPS VON CAITHLEEN**

AGGRO-KONTROLLE

Jeder gute Jäger sollte den richtigen Umgang mit der Aggro kennen und wissen, mit welchen Mitteln er sie beeinflussen kann. Um die Lage stets im Überblick zu haben und schnell reagieren zu können, sollten Sie auf jeden Fall aus einer weit heraus gezoomten Verfolgerperspektive spielen. Der Jäger hat einige Angriffe, mit denen er leicht die Aggro auf sich ziehen kann. Es ist nicht einfach, diese Fähigkeiten so einzusetzen, dass man eine Gruppe ideal unterstützt. Doch wer das beherrscht, ist besonders ab Level 40 (ab dann kann ein Jäger schwere Rüstung tragen) ein hervorragender Light-Tank mit vielseitigen Einsatzmöglichkeiten.

Die Fähigkeit »Tot stellen« ist mehr als nur eine Notlösung, um sich in einem aussichtslosen Kampf zu retten: Es ist ein hervorragendes Aggro-Instrument. Wenn Sie beim Pullen durch einen kritischen Treffer oder Taunt-Fehlschlag des Pets die Aggro bekommen, sollten Sie einfach »Tot stellen« benutzen. Das Monster lässt sofort von Ihnen ab und greift das Pet an. Auch in der Gruppe hilft es, denn nach dem Pull kann man mit »Tot stellen« die Aggro schnell an den Krieger oder einen anderen »Main Assist« abgeben (außer natürlich, man ist selbst der Haupt-Tank).

KAMPF-TAKTIKEN

Wie jede Stoff- beziehungsweise Lederklasse tankt der Jäger nur in den ersten zehn bis 20 Leveln gut. Später nimmt er im Nahkampf einfach zu viel Schaden, weshalb er sein Haustier an vorderster Front für sich kämpfen lässt. Dabei sollte die automatische Taunt-Fähigkeit des Pets unbedingt aktiviert sein. Wichtig ist, dass Sie stets den bestmöglichen Taunt für Ihr Haustier haben. Alle zehn Levels gibt es einen neuen; gegen Ende jeder Dekade merkt man deutlich, dass der Taunt weniger gut funktioniert.

Ein typischer Solokampf verläuft wie folgt: Der Jäger pullt den Mob aus der Gruppe von Monstern. Auf halber Strecke verlangsamt er den Gegner per »Erschütternder Schuss« und hetzt gleichzeitig sein Haustier auf den Feind. Eventuell müssen Sie dann ein paar Schritte zurückgehen, um in Fernkampfreichweite zu bleiben. Bei frei stehenden Mobs kann der Jäger sein Pet auch direkt auf das Monster hetzen; so hat das Haustier sofort die Aggro. Warten Sie mit Spezialattacken wie »Gezielter Schuss« am besten, bis das Pet zum zweiten Mal getauntet hat, damit Sie nicht selbst angegriffen werden.

Wenn ein zusätzlicher Gegner (Add), etwa durch Respawn, auf Ihr Pet eindrischt, sollten Sie den neuen Feind ein bis zweimal vom Haustier taunten lassen (sofern es noch genügend Lebensenergie hat) und anschließend wieder auf den ersten Widersacher schicken. Ansonsten erhalten Sie selbst schnell die Aggro, wenn Sie das Pet heilen oder zu viel Schaden am Add anrichten.

GRUPPENSPIEL

Falls Ihr Pet als Tank der Gruppe fungiert, greift die gleiche Taktik wie im Solokampf – allerdings sollten die Heiler entsprechend auf die Gesundheit des Tieres aufpassen. Der Heilspruch des Jägers ist vergleichsweise schwach, diese sollten eher ihre offensiven Stärken einsetzen statt den Aushilfs-Tierarzt zu spielen.

Im Normalfall dürften Gruppen jedoch einen richtigen Tank dabei haben. Das bedeutet für Jäger: Deaktivieren Sie die Taunt-Fähigkeit des Haustiers! Krieger haben schon genug damit zu tun, die Aggro von Schurken und Magiern fern zu halten – da sollte das Pet nicht auch noch dazwischen funken.

Vor dem ersten Kampf sollte geklärt werden, wie es mit der »Crowd Control« aussieht. Wenn beispielsweise ein Magier dabei ist, der Gegner in Schafe verwandelt, sollte das Pet stets »passiv« eingestellt sein.

Falls kein anderer für die Crowd Control zuständig ist, können fortgeschrittene Jäger den Job notfalls provisorisch übernehmen. Bei einem Pull kommen beispielsweise drei Mobs. Der Tank zieht einen auf sich, bekommt einen Heilzauber, und schon gehen die zwei anderen Gegner auf den Heiler los. Schicken Sie sofort Ihr Haustier auf diese Feinde und aktivieren Sie den Taunt so lange wieder, bis die Mobs vom Heiler ablassen. Helfen Sie währenddessen aber weiterhin dem Tank, damit der erste Mob so schnell wie möglich erledigt ist und der Krieger den nächsten Feind auf sich ziehen kann. Heilen Sie bei Bedarf Ihr Pet selbst, da der Heiler zusätzliche Aggro bekommt, wenn er die Lebensenergie Ihres Haustiers auffüllt.

Beachten Sie besonders in Instanzen das Pathing (die automatische Wegfindung) des Pets. Gerade wenn Sie eine Abkürzung nehmen oder einen Abgrund hinunter springen, nimmt das Pet den normalen Weg zu Ihrer Position und bringt womöglich Gegner zu Ihnen und der Gruppe. Stellen Sie das Haustier also unbedingt auf passives Verhalten.

**Caithleen ist Mitglied der Gilde »Der dunkle Pakt« und Technischer Leiter von www.onlinewelten.com

HEXENMEISTER

Der Hexenmeister gehört zu den magiebegabten Klassen, wobei er hauptsächlich mit Schatten- und Feuerzaubern hantiert. Er beschwört unterschiedliche Dämonen (Pets), die ihm als Tank, Fernkämpfer oder einfach als Kampfgefährte dienen. Außerdem kann der Hexenmeister sterbenden Gegnern die Seele entziehen und daraus so genannte Seelensplitter erschaffen. Diese sind die Basis für die Herstellung von Zaubersteinen, die bei ihrer Benutzung Lebensenergie wiederherstellen, Zauberschaden abwenden oder sogar gefallene Spieler wiederbeleben. Zum Arsenal der Zaubersprüche gehören neben dem direkten Schadenszauber »Schattenbolzen« diverse DoT-Sprüche (verursachen Zauberschaden über eine bestimmte Zeit) und Flüche.

Folgende Rassen können Hexenmeister werden: **MENSCHEN**, **GNOME**, **UNTOTE** und **ORCS**.

ROLLE DES HEXENMEISTERS

Als Stoffträger mit entsprechend wenig Rüstungsschutz steht man in den hinteren Reihe und versucht, jeglichen Körperkontakt mit Gegnern zu vermeiden. Oft steht man Seite an Seite mit einem Magier etwas außerhalb des Geschehens, wo Tanks die Feinde im Nahkampf auf sich ziehen. Mit dieser Distanz vermeidet man Zauberunterbrechungen durch Gegner und erreicht einen optimalen Damage Output. Außerdem schont die sichere Entfernung von den Widersachern die Nerven und den Manavorrat des Heilers. Je nach Gruppenzusammensetzung sollten Sie entscheiden, welchen Dämon Sie beschwören.

GRUPPE MIT TANK/PULLER

Diese Zusammenstellung kommt einem Hexenmeister sehr entgegen. Man kann in Ruhe seine Zauber wirken und beschwört den Wichtel als Unterstützung. Dieser ist, genau wie der Hexenmeister selbst, ein Fernkämpfer. Zudem freut sich die Gruppe über seinen Ausdauer- und Schadensbonus. Verwenden Sie den Zauber »Schattenbolzen« nicht zu oft hintereinander, da Sie damit viel Aggro erzeugen und Gefahr laufen, einen Feind am Hals zu haben. Wenn mehr als ein Gegner kommt: absprechen oder warten, welchen Widersacher der Tank auf sich zieht. Meist werden dann die anderen Gegner kurzzeitig kampfunfähig gemacht, also beispielsweise vom Magier in ein Schaf verwandelt oder vom Schurken betäubt. Finger weg von diesen Gegnern und vor allem keine DoT-Zauber verwenden: Ein Feind, der mit so einem Effekt versehen ist, kann nicht mehr per Crowd-Control aus dem Geschehen gezogen werden.

GRUPPE OHNE TANK/PULLER:

Der Hexenmeister kann bei Bedarf die Rolle eines Pullers und sogar des Tanks (per Pet) übernehmen. Dabei ist er zwar nicht so effizient wie ein Krieger (Tank) oder Jäger (Puller), aber im Notfall geht das auch. Dazu wählt man den Leerwandler-Dämon. Der ist zwar schwach im Angriff, zieht und hält Gegner aber dank seiner »Taunt«-Fähigkeit auf sich. Wenn Sie einen einzelnen Feind aus einer Gruppe rausziehen wollen, eröffnen Sie den Kampf am besten mit einem Fluch-Zauber. Das lockt den Gegner an, dem Sie auf halben Weg den Leerwandler entgegenschicken. Der zieht den Gegner wie beschrieben auf sich, während die Gruppe aus dem Hintergrund für den Schaden sorgt.

AUF SOLOPFADEN

Für Einzelkämpfer spielt die Wahl des Dämons eine wichtige Rolle. Leichte Gegner erledigen Sie mit dem Wichtel oder Sukkubus am effektivsten. Gegen einfache magiebegabte Feinde sollte die Wahl auf den Teufelshund fallen. In den meisten Fällen haben Sie es aber mit gleichwertigen Gegnern im gleichen Levelbereich zu tun, wobei der Leerwandler eindeutig die beste Wahl ist. Der bindet die Gegner und ermöglicht es dem Hexenmeister, ungestört seine Zauber loszulassen.

Eine andere, jedoch weitaus schwierigere Methode, ist das Kämpfen mit dem Zauber »Furcht«, der Feinde für einige Sekunden fliehen lässt. Diese Methode braucht einige Übung und Kenntnisse über das Verhalten des Gegners und die Umgebung. Als Dämon wählt man vorzugsweise den Wichtel mit seinem Fernangriff. Und so geht's: Man deckt den Gegner mit DoT-Zaubern ein und lässt ihn dann per »Furcht« weglaufen – das kann man auch in Intervallen mit mehreren Feinden auf einmal machen. Während die Gegner verängstigt weglaufen, fressen die DoTs allmählich die Lebensenergie des Betroffenen auf. Der Wichtel unterstützt den Hexenmeister mit seinen Feuerbällen.

DIE PETS DES HEXENMEISTERS

Im Gegensatz zu Haustieren des Jägers sind die des Hexenmeisters pflegeleicht. Man braucht sie nicht zu füttern, und mit jedem Aufstieg des Meisters erhalten auch die Pets automatisch »Level up«. Für die Beschwörung von Leerwandler, Sukkubus und Teufelsjäger benötigen Sie Seelensplitter, die Sie mit dem Zauber »Seele abziehen« von sterbenden Mobs erhalten.

Der **WICHTEL** benutzt im Kampf Feuerbälle, zaubert einen Feuerschild (schadet Gegnern bei Treffern), und stärkt die Gruppe des Hexenmeisters mit seinem »Ausdauer«-Zauber.

Der **LEERWANDLER** fungiert als Tank-Pet. Er besitzt die meisten Trefferpunkte, den höchsten Rüstungswert und außerdem »Taunt«-Fähigkeiten, um Mobs auf sich zu ziehen. In Notsituationen kann der Hexenmeister seinen Leerwandler opfern und erhält dadurch für 30 Sekunden einen magischen Schild, der Schaden absorbiert – ein echter Lebensretter.

Der **SUKKUBUS** wird gern für Gruppen genommen, in denen zwei Hexenmeister sind. Dieses Pet hat die Fähigkeit, Gegner für kurze Zeit kampfunfähig zu machen.

Der **TEUFELSJÄGER** besitzt mit „Festzaubern« eine Fähigkeit, die magisch begabte Gegner einige Sekunden am Zaubern hindert. Er kann sich im Kampf selbst heilen, indem er Buffs von Gegnern oder negative Effekte (etwa Krankheiten und Flüche) von Freunden entfernt.

Das **TEUFELROSS** ist das kostenlose Reittier des Hexenmeisters (60% höhere Reisegeschwindigkeit). Um es zu bekommen, müssen Sie auf Level 40 eine spezielle Aufgabe erfüllen.

Das **INFERNAL** ist der Diener, den man ab Stufe 50 beschwören kann. Die benötigte Zauberformel dafür findet man als Beute bei Monstern in der Instanz »Blackrock-Tiefen«.

Die **VERDAMMNISWACHE** ist das Pet für Stufe 60. Allerdings ist es nicht leicht zu halten, da es durch einen Fluch entsteht. Dieser hat nur eine geringe Chance, die Wache erscheinen zu lassen, sobald das verfluchte Monster stirbt. Falls das passiert, muss der Hexenmeister die Verdammniswache mit der Fähigkeit »Dämonensklave« unterwerfen.

BERUFSWAHL

Als Stoffträger liegt es nahe, sich als ersten Hauptberuf dem Schneidern zu widmen. So können Sie eigene Rüstungen erstellen und brauchen keinen Sammler-Beruf, um an die Rohstoffe zu kommen (die droppen von humanoiden Gegnern). Als Zweitberuf eignet sich Verzaubern, da Sie die selbst geschneiderten, magischen Gegenstände zerlegen können und damit die nötigen Reagenzien gewinnen. Viele Schneider wählen aber auch Kürschnerei als Ergänzung, da diverse Schnittmuster (besonders größere Taschen) Leder benötigen. Eine andere verbreitete Kombination ist Kräuterkunde und Alchemie.

PRAXISTIPPS VON SCIO*

Da der Hexenmeister ein magisch orientierter Charakter ist, sollten Sie bei der Ausrüstung generell die mit Boni auf Intelligenz und Willenskraft bevorzugen. Davon ist Intelligenz das wichtigere Attribut, da Sie in den meisten Fällen nicht permanent zaubern. Daher ist ein größerer Mana-Vorrat wichtiger als eine höhere Regenerationsrate im Kampf. Außerdem steigt mit größerer Intelligenz auch die Chance auf kritische Treffer bei Zaubern. Kraft und Beweglichkeit können Sie getrost komplett vernachlässigen, Ausdauer (und damit mehr Lebenspunkte) ist zwar nützlich, aber in der Priorität klar hinter Intelligenz und Willenskraft.

KÄMPFE

Die drei wichtigsten Grundsätze sind für Hexenmeister die Wahrung der Distanz zum Gegner, das Vermeiden der Aggro und Anwendung von DoTs. Erledigen Sie Gegner am besten mit dem Spruch »Seele entziehen«. So bekommen Sie einen Seelensplitter, den Sie unter anderem für Beschwörungen und einige stärkere Zaubersprüche benötigen.

Sollten die Lebenspunkte durch Gegnereinwirkung oder Benutzung von »Lebenszapfer« (verwandelt Hitpoints in Mana) bedrohlich in den Keller rutschen, hilft der Zauber »Leben abziehen«. Damit füllen Sie nicht nur den eigenen Lebensbalken, sondern schädigen gleichzeitig den Feind.

Hexenmeister können mithilfe des Leerwandlers auch einzelne Widersacher erledigen, die drei bis vier Level höher sind als er selbst. Allerdings ist das nicht

*Scio ist bei der Gilde »Der Kreuzzug«

Solo-Hexenmeister schicken ihren **Leerwandler** als Tank nach vorn und bleiben im Hintergrund.

Die **Verdammniswache** ist der eindrucksvollste Diener, aber nicht dauerhaft zu beherrschen.

Hexenmeister sollten sich mit direkten Schadenszaubern zurückhalten, um **Aggro** zu vermeiden.

unbedingt effektiv, da diese Gegner vielen Zaubern widerstehen und der Hexenmeister dadurch sehr viel Mana braucht. In jedem Fall ist es effektiver, mit DoTs zu arbeiten als mit direkten Zaubern.

EINZELNE GEGNER

Bei einzelnen Gegnern beginnt man am besten mit »Feuerbrand«, da der Spruch zwar viel Schaden verursacht, aber eine recht lange Zauberzeit hat. Während der Feind auf Sie zu stürmt, schicken Sie einen »Fluch der Pein« hinterher. Diese Fähigkeit macht mit der Zeit immer mehr Schaden und sollte deshalb nie am Kampfende eingesetzt werden. Schicken Sie anschließend den Leerwandler auf den Gegner los, der diesen in den Nahkampf verwickelt und per »Taunt« an sich bindet. Danach lassen Sie den »Verderbnis«-Zauber los, sodass der Feind dann gleich drei DoT-Effekte auf sich hat. Nun können Sie entweder zuschauen, bis der Widersacher langsam vor sich hin stirbt, oder Sie beschleunigen den Vorgang mit dem Zauberstab beziehungsweise den Fähigkeiten »Schattenblitz« oder »Sengendes Feuer«.

Bei härteren Gegnern gibt es auch die Möglichkeit, mit »Furcht« zu arbeiten. Dieser Spruch lässt Gegner für einige Sekunden verängstigt und planlos umher laufen – währenddessen verursachen die DoTs weiterhin Schaden. Diesen Spruch sollten Sie allerdings nie bei humanoiden Feinden einsetzen, wenn mehrere davon in der Nähe sind: In diesem Fall flüchtet der verängstigte Mob zu seinen Kollegen und hetzt die dem Hexenmeister auf den Hals.

MEHRERE GEGNER

Kämpfe gegen mehrere Feinde verlaufen deutlich hektischer. Da der Hexenmeister sehr empfindlich gegen direkte Angriffe ist, muss er die Gegner in erster Linie von sich fernhalten. Das geschieht mit zwei Methoden: durch gezielten Einsatz von »Furcht« und die überlegte Kontrolle des Pets.

Zu Beginn des Kampfes schickt man den Leerwandler auf den stärksten Gegner, um diesen sofort zu binden und von sich fernzuhalten. Dann werden die anderen Gegner mit DoT-Zaubern und »Furcht« belegt, danach helfen Sie Ihrem Pet und decken den stärksten Gegner mit Schadenssprüchen ein. Dabei kontrollieren Sie regelmäßig, ob die DoTs auf den anderen Widersachern noch aktiv sind. Zudem achtet man auf die Gesundheit des Pets und füllt diese zur Not mit »Gesundheitstrichter« auf. Für den Fall, dass ein Gegner den Hexenmeister direkt angreifen will, wird er mit »Furcht« vertrieben.

PRAXIS- & TALENTTIPPS VON AIMÉE**

SOLO-SPIEL

Der Leerwandler ist das beste Solo-Pet für Hexenmeister. Dank seiner hohen Trefferpunktezahl und dem guten Rüstungsfaktor tankt er besser als die anderen Pets und zieht Gegner mit seiner Taunt-Fähigkeit auf sich. Das ist im Solospiel wichtig, denn bei einem kritischen Treffer nimmt sich der Feind auch schon mal den Hexenmeister zur Brust, statt weiter auf das Pet einzudreschen. Es gibt nur eine sichere Methode, um erfolgreich solo zu spielen, ohne großartig auf die Regeneration von Mana warten zu müssen: Man arbeitet hauptsächlich mit den DoTs, ab und an mit »Schattenblitz« und, sozusagen als Fangschuss am Ende des Gefechts mit »Seele abziehen«. Die Methode, mit dem »Furcht«-Zauber zu arbeiten, ist bedenklich, da damit oft unbeteiligte Gegner in den Kampf verwickelt werden.

IN DER GRUPPE

Am interessantesten für Gruppen ist der Hexenmeister wegen seiner Flüche und DoTs. Er agiert aus der Entfernung und schickt sein Pet zur Unterstützung in den Kampf. Außerdem zaubert er Seelensteine für die Gruppenmitglieder (oder zumindest den Helden, der andere wiederbeleben kann). Diese ermöglichen es dem Spieler, sich selbst zu rezzen. Darüber hinaus kann er aus Seelensplittern so genannte Heilsteine herstellen, die einen bestimmten Wert an Lebensenergie auffrischen. Das ist insofern oft entscheidend, weil diese Steine auf einem anderen Timer als Heiltränke liegen und damit jederzeit benutzt werden können.

AUSGEWÄHLTE TALENTE

Mit den folgenden Talenten erhält der Hexenmeister neue Zauber oder verbessert die bestehenden:

TALENTBAUM GEBRECHEN

Zauberzeit, Effekte und Reichweite von Zaubern erhöhen, und einige zusätzliche Zauber:

»Einbruch der Nacht«: gewährt je nach Stufe eine gewisse Chance, dass der nächste »Schattenblitz« sofort, also ohne Zauberzeit gewirkt wird

»Fluch verstärken«: erhöht die Effektivität bestimmter Flüche um einen bestimmten Prozentsatz

»Leben wegsaugen«: überträgt für eine bestimmte Zeitspanne die Lebensenergie vom Opfer zum Hexenmeister

»Fluch der Erschöpfung«: reduziert das Bewegungstempo des Ziels für einen Zeitraum

»Dunkler Pakt«: zieht das Mana des Pets ab und transferiert es vollständig auf den Hexenmeister

DÄMONOLOGIE

Verbessert die Attribute und Zauber der Pets, des Hexenmeisters oder der vom Hexenmeister hergestellten Steine (Heilstein, Feuerstein, Zauberstein) und gewährt unter anderem folgenden neuen Zauber:

»Seelenverbindung«: Teilt einen festen Prozentsatz aller vom Hexenmeister erlittenen Schäden über einen festen Zeitraum mit seinem Pet

ZERSTÖRUNG

Zauberzeit verringern, Effekte von Zaubern und die Chance auf kritische Treffer erhöhen, Pet-Zauber verbessern und einige neue aktive und passive Zauber:

»Schattenbrand«: erzeugt am gewählten Ziel enormen Feuerschaden

»Feuersbrunst«: entzündet einen Gegner, der schon von »Feuerbrand« betroffen ist, und verursacht erheblichen zusätzlichen Schaden

Es folgt eine empfehlenswerte Punkteverteilung. Dabei steckt man zunächst alle Punkte in Gebrechen. Die »30-Punkte«-Fertigkeit bei Gebrechen-Linie (»Dunkler Pakt«) ist ebenfalls praktisch: Wenn man kein Mana mehr hat, kann man einfach die Zauberenergie des Pets auf sich transferieren. Das Talent »Verbessertes Seele abziehen« mit seinem Effekt der zusätzlichen Manaregeneration macht Gebrechen zu einem sehr effektiven Talentzweig. Die konkrete Punkteverteilung sieht so aus:

GEBRECHEN (39 PUNKTE)

- **Verbesserte Verderbnis** (5/5 Punkte)
- **Verbessertes Seele abziehen** (2/2 Punkte)
- **Verbesserter Lebenszapfer** (2/2 Punkte)
- **Verbessertes Leben abziehen** (5/5 Punkte)
- **Verbesserter Fluch der Pein** (3/3 Punkte)
- **Teufelskonzentration** (5/5 Punkte)
- **Fluch verstärken** (1/1 Punkt)
- **Einbruch der Nacht** (2/2 Punkte)
- **Grimmige Reichweite** (2/2 Punkte)
- **Leben wegsaugen** (1/1 Punkt)
- **Fluch der Erschöpfung** (1/1 Punkt)
- **Verbesserter Fluch der Erschöpfung** (4/4 Punkte)
- **Schattenbeherrschung** (5/5 Punkte)
- **Dunkler Pakt** (1/1 Punkt)

ZERSTÖRUNG (12 PUNKTE)

- **Verbesserter Schattenblitz** (5/5 Punkte)
- **Katastrophe** (5/5 Punkte)
- **Bann** (2/5 Punkte)

**Aimée spielt in der Gilde »Freier Bund«

Krieger

An der Kriegerklasse scheiden sich die Geister: Die einen belächeln ihn als Charakter für Instanzen, der für PvP nicht viel taugt. Andere vertreten die Ansicht, er sei zu schwierig, um ihn solo erfolgreich zu spielen. Doch dann gibt es den eingeschworenen Kreis von Spielern, die auf ihn schwören und die es lieben, den Gegner mit gleißender Plattenrüstung und riesiger Streitaxt in die Flucht zu schlagen.

JEDE RASSE kann Krieger werden.

DIE ROLLE DES KRIEGERS

Der Krieger ist für genau drei Sachen gut: tanken, tanken und tanken. Und das ist gar nicht so einfach, wie man meint: Schnell zieht ein Heiler oder Magier mit einem kritischen Zauber die Aggro eines Bossgegners auf sich. Dann ist Not am Mann, und der Krieger muss mit geschicktem Einsatz seiner Spezialfähigkeiten den Gegner auf sich ziehen, um die schwächeren Gruppenmitglieder zu schützen.

DIE VIELSEITIGKEIT DES KRIEGERS

Da Krieger fast alle Waffen lernen können (ausgenommen Zauberstäbe), ist er für jede Situation gerüstet: So kann er etwa per Flinte den Gegner pullen, mit Schild und Schwert tanken oder mit einer Zweihandaxt oder gar zwei Einhandwaffen gleichzeitig als mittelprächtiger Damage Dealer agieren.

Das A und O eines Kriegers ist seine Ausrüstung. In den ersten 40 Stufen ist er neben dem Paladin der einzige Charakter, der schwere Rüstungen tragen kann. Daher bekommt er vor allem in Instanzen (faire Mitspieler vorausgesetzt) schnell gute Rüstungsteile. Bei Waffen sieht es etwas anders aus, da brauchbare Exemplare seltener droppen. Um stets eine Waffe mit Maximalschaden für die jeweilige Stufe zu besitzen, sollten Sie regelmäßig im Auktionshaus stöbern oder sie gezielt von einem Schmied Ihres Vertrauens anfertigen und von einem Verzauberer magisch aufbessern lassen.

Der Krieger muss für jede Situation gerüstet sein. In einer Party gegen starke Nahkämpfer empfiehlt sich der klassische Krieger mit Einhandwaffe und Schild, um weniger Schaden einzustecken. Gleiches gilt für Auseinandersetzungen mit magisch begabten Gegnern, denn mittels »Schildhieb« lassen sich die oft gefährlichen Zaubersprüche unterbrechen und damit verhindern.

Wenn Sie viel Schaden austeilen wollen, ist eine Zweihandwaffe die richtige Wahl. Nachteil dabei: Ohne die Rüstungswerte des Schildes nehmen Sie mehr Schaden. Eine weitere Option für Angriffslustige ist das Tragen von zwei Einhandwaffen (Beidhändigkeit). Dank schnellerer Schlagfrequenz können Sie damit zwar mehr Attacken in der gleichen Zeit ausführen, der Schaden ist aber entsprechend geringer. Dafür verdoppelt sich mit zwei Waffen die Chance, einen kritischen Treffer zu landen. Auch hier gilt: Sie verzichten auf Rüstungsschutz zugunsten besserer Offensive – was aber beispielsweise in Gruppen mit zwei Kriegern sinnvoll ist. Es gibt für jede Situation die richtige Kombination, sei es solo oder in einer Party. Mit der Zeit entwickeln erfahrene Krieger ein Händchen dafür, und das Geld für das Erlernen der verschiedenen Waffen ist somit im Großen und Ganzen gut angelegt.

WUT, DAS MANA DES KRIEGERS

Krieger brauchen Wut, um ihre Spezialfähigkeiten einzusetzen. Im Gegensatz zum Magier mit vollem Mana oder Schurken mit voller Energie kann der Krieger nicht gleich volle Kanne loslegen, da er zu Beginn des Kampfes keine Wut hat – er muss sie erst generieren. Mit jedem Schlag, den der Krieger austeilt und einsteckt, erhöht sich seine Wut (roter Balken der Gesundheitsanzeige). Für den Notfall sollten Sie stets einige Wutränke dabeihaben (von Alchemisten herstellbar), die bei Verzehr ihre Wut sofort um einen erheblichen Wert erhöhen.

HALTUNGEN (STANCES)

Krieger können im Kampf verschiedene Haltungen einnehmen. Diese bestimmen, welche Fähigkeiten der Krieger einsetzen kann. Über der Hauptleiste befinden sich spezielle Symbole, mit denen Sie zwischen den Haltungen wechseln können. Achtung: Wenn Sie während eines Kampfes die Haltung wechseln, gehen alle Wutpunkte verloren (es gibt aber ein Talent, das beim Wechsel Wut generiert). Erfahrene Krieger entscheiden sich vor dem Kampf für die passende Haltung und bleiben dabei. Folgende Haltungen stehen zur Auswahl:

Offensiv: Wird hauptsächlich benutzt, wenn der Krieger allein unterwegs ist und bietet zahlreiche Angriffe mit hoher Schadenswirkung.

Defensiv: Die Haltung fürs Tanken bietet logischerweise kaum offensive Möglichkeiten, aber dafür zahlreiche Defensivmanöver. Zudem erhöht sie den Verteidigungswert des Kriegers.

Berserker: In dieser Haltung richtet der Krieger deutlich mehr Schaden an als normal, ist dafür aber auch viel verwundbarer. Alleine gegen schwächere Widersacher und in Gruppen als Zweitkrieger (wenn der andere tankt) geeignet.

Anfangs steht nur die erste Haltung zur Verfügung, die beiden anderen lernt man mit klassenspezifischen Quests (Defensivhaltung auf Level 10, Berserkerhaltung auf Level 30).

Auch bei derart imposanten **Endgegnern** kämpfen Krieger stets in erster Reihe und halten die Aggro von ihren Mitstreitern fern – wobei sie sich auf einen fähigen Heiler verlassen müssen.

DIE WICHTIGSTEN FÄHIGKEITEN

Heldenhafter Stoß: erhöht Schaden normaler Nahkampfangriffe und erzeugt zusätzlichen
Verwunden: fügt dem Gegner eine blutende Wunde zu, die über einen bestimmten Zeitraum konstanten Schaden verursacht (DoT)
Donnerknall: schädigt alle Feinde im Umkreis und verringert ihr Angriffstempo um 10 Prozent
Schildschlag: unterbricht zaubernde Gegner und verhindert für kurze Zeit, dass sie Sprüche wirken können – vor allem für PvP sehr nützlich
Sturmangriff: lässt den Krieger auf den Gegner zu sprinten, betäubt ihn und generiert dabei Wut
Gegenschlag: alle Nahkampfangriffe, die den Krieger treffen, beantwortet dieser automatisch mit einer Konterattacke – sehr mächtige Fähigkeit, aber nur alle halbe Stunde verfügbar
Rüstung zerreißen: reduziert die Rüstung des Gegners drastisch, wodurch er mehr Schaden erleidet und erzeugt verhältnismäßig viel Aggro

BERUFSWAHL

Naheliegend ist die Kombination Bergbau und Schmiedekunst. So können Sie Waffen und Rüs-

tungen für den Eigenbedarf herstellen und Überschüssiges im Auktionshaus gewinnbringend verkaufen. Wer die meiste Zeit alleine unterwegs ist, sollte Kräuterkunde und Alchemie erwägen, da die gebrauten Mixturen einerseits viele Attribute verbessern und Heiltränke oft das Leben des Kriegers retten. Als Sekundärberuf ist Erste Hilfe Pflicht, um sich mit selbst hergestellten Verbänden nach dem Kampf zu heilen – das verringert die Downtimes erheblich. Auch Angeln und Kochen sind für Solo-Krieger empfehlenswert, um immer genug Nahrung zur Regeneration dabei zu haben.

TAKTIKTIPPS VON DRAG0THIC*

SOLOSPIEL

Da sich Krieger im Kampf nicht heilen können, sollten sie nie mehr als einen Gegner auf gleichem Level angreifen, somit ist vorsichtiges Pullen angesagt. Falls Sie einzeln stehende oder neutrale Gegner erledigen, können Sie natürlich direkt mit »Sturmangriff« auf den Gegner zu sprinten. Mit den Fähigkeiten »Blutige Wunden« und »Rüstung zerreißen« sowie einer guter Waffe (am besten Zweihand, um den Gegner schnell zu erledigen) sollten Sie den Feind problemlos erledigen und nach dem Kampf noch deutlich mehr als die Hälfte der Lebensenergie besitzen. Dann können Sie gleich den nächsten Widersacher attackieren, um die restliche Wut nicht verfallen zu lassen. Sobald Sie den zweiten Gegner geschafft haben, sollten Sie die eventuell noch vorhandene Wut in einen »Schlachtruf« investieren, sich kurz mit Nahrung oder einem Verband heilen und anschließend wie beschrieben weiter verfahren.

Wenn Sie es mit zwei Gegnern zu tun bekommen, sollten Sie hauptsächlich mit »Rüstung zerreißen« arbeiten, um die Verteidigung des Gegners zu schwächen und damit mehr Schaden anzurichten. Auch der Angriff »Spalten« tut hier gute Dienste, da er zwei Feinde gleichzeitig trifft. So reduzieren Sie die Lebensenergie des zweiten Widersachers bereits, während Sie eigentlich mit seinem Kollegen beschäftigt sind und haben es anschließend leichter. Falls einer der beiden Feinde zaubern oder heilen kann, sollten Sie diesen immer zuerst erledigen. Wenn mehr als zwei Gegner der gleichen Stufe kommen, ist die sofortige Flucht angesagt.

IN GRUPPEN/INSTANZEN

Die Lebensversicherung von Priestern und Magiern ist ein Krieger, der die Aggro erhält. Mit folgenden Fähigkeiten können Sie direkt die Aggro der Feinde effektiv auf sich ziehen:

Offensivhaltung: Spottender Draufschlag
Defensivhaltung: Verspotten
Alle Haltungen: Herausforderungsruf

»Draufschlag« und »Verspotten« lenken die Aufmerksamkeit des anvisierten Gegners auf den Krieger. Der Herausforderungsruf zieht alle Feinde im Umkreis auf den Krieger. Grundsätzlich sollten Sie als Tank der Gruppe immer die Defensivhaltung benutzen, da der hier verfügbare Angriff »Rüstung zerreißen« sehr viel Aggro erzeugt. Im Idealfall haben Sie eine Fernkampfwaffe dabei, um Gegner aus der Distanz zu anzulocken. Ansonsten hat der Puller zunächst die Aggro, und Sie müssen den Mob von ihm herunterziehen. Falls ein Heiler in der Gruppe ist, sollten Sie ruhig gleich »Blutfuror« verwenden, um Wut zu generieren. Die dafür fällige Lebensenergie kann jede Heilklasse locker wieder auffüllen. Falls Sie einen Alchemisten kennen, besorgen Sie sich für Notfälle ein paar Wuttränke.

Als Tank der Gruppe agieren Krieger in der **Defensivhaltung** und benutzen eine Einhandwaffe und den Schild, um maximalen Rüstungsschutz zu haben. Für den Schaden am Mob sorgen andere Klassen.

PVP-TIPPS

Bei PvP ist der Krieger anspruchsvoll zu spielen, da er im Gegensatz zu vielen anderen Klassen nur aus der Nahdistanz Schaden machen kann und oft zur leichten Beute von Magiern und Jägern wird. Mit den richtigen Taktiken können Sie aber auch gegen scheinbar überlegene Klassen gewinnen. Attackieren Sie Ihr Ziel zuerst mit »Sturmangriff«, das generiert nicht nur Wut, sondern betäubt den Feind auch für einen Moment. Alternativ können Sie auch die Berserkerhaltung einnehmen, »Blutfuror« aktivieren, und den Gegner mit »Abfangen« attackieren. Das verursacht im Gegensatz zu »Sturmangriff« Schaden und lähmt den Feind für drei Sekunden. Allerdings kostet »Blutfuror« relativ viel Gesundheit, weshalb viele Krieger »Sturmangriff« bevorzugen. Sobald Sie genügend Wut haben, sollten Sie sofort »Achillessehne« benutzen, um den Widersacher zu verlangsamen und so an der Flucht zu hindern – im Fernduell unterliegt ein Krieger immer.

Gegen Magier ist in der normalen Kampfhaltung ein Schild Pflicht, um Magier mit »Schildschlag« am Zaubern zu hindern beziehungsweise Sprüche mit Zauberzeit zu unterbrechen. Die Fähigkeit »Verprügeln« in der Berserkerhaltung erzielt den gleichen Effekt. Schurken werden im Kampf sehr oft ausweichen. Dann ist der »Überwältigen«-Schlag die passende Antwort. Mit einer Zweihandwaffe können Sie dabei mit einer Chance von 50 Prozent einen kritischen Treffer landen.

Fliehenden Gegnern sollten Sie gegebenenfalls noch einmal »Achillessehne« verpassen. Arbeiten Sie ansonsten vor allem mit »Heldenhafter Stoß«, »Rüstung zerreißen« und »Blutenden Wunden«. Zur Not nutzt man »Gegenschlag«, was natürlich nur bei Nahkämpfern wirkt, vor allem gegen Schurken: Die sind bei »Gegenschlag« meist tot, bevor Sie begriffen haben, wie es ihnen geschieht. Alles in allem ist der Krieger eher etwas für die Spieler, die es etwas grobschlächtiger mögen und gerne an der Front Auge in Auge mit dem Gegner stehen.

TALENTPUNKTEVERTEILUNG VON DRAG0THIC*

Hier ein Beispiel für einen offensiv ausgerichteten Krieger und Solo-Spieler, der Gegner möglichst schnell ausschalten will.

FUROR (14 PUNKTE)

- **Grausamkeit** (5/5 Punkte)
- **Verbessertes Demoralisierendes Gebrüll** (5/5 Punkte)
- **Verbessertes Spalten** (3/3 Punkte)
- **Durchdringendes Heulen** (1/1 Punkt)

WAFFEN (37 PUNKTE)

- **Verbesserter Heldenhafter Stoß** (3/3 Punkte)
- **Verbessertes Zerfleischen** (3/3 Punkte)
- **Verbesserter Sturmangriff** (2/2 Punkte)
- **Verbesserter Donnerknall** (3/3 Punkte)
- **Verbessertes Überwältigen** (2/2 Punkte)
- **Tiefe Wunden** (3/3 Punkte)
- **Pfählen** (2/2 Punkte)
- **Zweihandwaffen-Spezialisierung** (5/5 Punkte)
- **Weit reichende Stöße** (1/1 Punkt)
- **Tödlicher Stoß** (1/1 Punkt)
- **Verbesserte Achillessehne** (2/2 Punkte)
- **Schwert-Spezialisierung** (5/5 Punkte)
- **Stangenwaffen-Spezialisierung** (5/5 Punkte)

*Drag0thic ist Mitglied der Gilde »Xanadu«

Schurke

Der Schurke ist die Klasse mit dem höchsten Nahkampfschaden im Spiel. Er ist der Schleicher unter allen Klassen, greift hinterlistig an und hat viele kleine, aber feine Gemeinheiten auf Lager, um Kämpfe zu seinen Gunsten zu drehen.

BESONDERHEIT IM KAMPF

Der Schurke unterscheidet sich insofern von den anderen Klassen, dass er zum Ausführen seiner Spezialfähigkeiten kein Mana verbraucht, sondern Energie. Die wird im Charakterporträt durch einen gelben Balken unter den Lebenspunkten dargestellt, sie regeneriert sich im Zwei-Sekunden-Takt von selbst. Beim Anwenden seiner Skills sammelt der Schurke im Kampf so genannte Combopunkte (maximal fünf). Diese werden mit »Finishing Moves« entladen, wobei die Wirkung dieser Angriffe stärker ist, wenn Sie mehr Combopunkte haben.

Folgende Rassen können Schurke werden:
MENSCHEN, **NACHTELFEN**, **GNOME**, **ORCS**, **ZWERGE**, **TROLLE**, **UNTOTE**

DIE WICHTIGSTEN ATTRIBUTE

Beweglichkeit steht an erster Stelle: Sie bestimmt die Angriffsstärke im Nah- und Fernkampf. Außerdem erhöht große Beweglichkeit die Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, gegnerischen Schlägen auszuweichen und die Rüstungsklasse. Auch die Ausdauer spielt eine große Rolle, da diese die Lebensenergie bestimmt.

ROLLE DES SCHURKEN

Die Hauptaufgabe des Schurken in Gruppen ist zweifellos das massive Austeilen von Schaden, er ist ein klassischer »Damage Dealer«. Ein sehr guter Schurke erledigt NPC-Gegner auf gleichem Level schneller als jede andere Klasse in World of WarCraft. Dabei muss man aber sagen, dass der Magier zwar mehr Schaden anrichtet, aber aufgrund der recht langen Zauberzeiten noch den zweiten Feuerball vorbereitet, während der Schurke schon den erlegten Gegner lootet. Da er aufgrund schwacher Lederrüstung und geringer Lebensenergie nur wenig aushält, sollte er sich möglichst nicht als Tank versuchen. Mit den starken Heilsprüchen eines Priesters im Hintergrund mag das zwar funktionieren, doch ist es wenig effektiv, da der Supporter Unmengen an Mana braucht, um den Schurken am Leben zu halten.

Schurken sollten in den Gefechten vor allem auf ihren Damage Output achten und damit haushalten. Wer zu schnell sehr viel Schaden macht, bekommt unweigerlich die Aggro. In dem Fall haben Krieger trotz »Taunt«-Fähigkeit Probleme, die Mobs auf sich zu ziehen. Allerdings kann man die Fähigkeit, schnell Aggro zu bekommen, in Notsituationen nutzen, um Gegner schnell vom Heiler der Gruppe zu ziehen (»Peel«).

Als Nebenfunktion kann der Schurke in höheren Levels im Kampf gegen humanoide Gegner auch die Crowd Control übernehmen. Mit der Fähigkeit »Prügel« kann er Feinde schlafen schicken und damit für rund 20 Sekunden aus dem Verkehr ziehen. Auch der Spezialschlag »Billigschuss« hilft oft enorm, da er damit Monster für vier Sekunden betäuben kann. Das reicht beispielsweise, damit der Magier der Gruppe diesen Gegner in ein Schaf verwandelt.

BERUFSWAHL

Natürlich sollte man die Wahl der Handwerkskunst nicht vollständig von seiner Klasse abhängig machen. Allerdings besitzen einige Berufe bestimmte Vorteile für den Schurken. Da der Schurke bis Level 60 ausschließlich Lederrüstungen trägt, liegt Lederverarbeitung natürlich nahe. Damit können Sie sich Ihre eigenen Rüstungen bauen. Später ist eine Spezialisierung auf elementare Lederverarbeitung möglich, die die Herstellung spezieller Schurkenrüstungen erlaubt. Damit Sie immer genügen Rohstoffe haben, ist natürlich Kürschnerei die logische Ergänzung zu Lederverarbeitung.

Die zweite lohnenswerte Kombination ist Kräuterkunde und Alchemie. Erstere erlaubt das Sammeln von Komponenten, die für spezielle Schurken-Skills benötigt werden: Blassblatt ist eine Zutat für die Gift-Fähigkeit »Blindheit«, und aus Flitzdisteln lässt sich ein Tee herstellen, der bei Verzehr (auch im Kampf) sofort die volle Energie wiederherstellt. Davon abgesehen profitiert der Schurke wie alle anderen Klassen von den zahlreichen Alchemietränken, die beispielsweise Attribute und Rüstungsklasse erhöhen, Unterwasser-Atmung ermöglichen oder in Form von Heiltränken Leben retten können.

Als Nebenberufe sollten auf alle Fälle Erste Hilfe und Kochkunst gewählt werden. Mit Erster Hilfe können Sie aus Stoff Bandagen herstellen, mit denen Sie sich selbst nach dem Kampf oder Verbündete im Kampf heilen können. Kochkunst brauchen Sie vor allem, um den oben genannten Tee herzustellen (falls Sie Alchemie und Kräuterkunde als Hauptberufe gewählt haben).

GIFTE

Schurken benutzen als einzige Klasse Gifte, mit denen sie ihre Waffen präparieren. Gifte haben unterschiedliche Wirkungen: Die einen schaden dem Ziel direkt, andere verlangsamen die Bewegungsge-

Schurken benötigen für ihre Spezialmanöver Energie. Mit bestimmten Attacken generieren sie so genannte Combopunkte, die mit zerstörerischen **»Finishing Moves«** entladen werden.

DOLCHE, SCHWERTER ODER KOLBEN?

Der Schurke ist sehr vielseitig in seiner Spielweise, wobei diese auch von den verwendeten Waffen abhängt. Wir haben die Vor- und Nachteile der möglichen Nahkampfinstrumente Schwert, Kolben und Dolche zusammengetragen.

Schwerter/Kolben

- ■ der verursachte Normalschaden wird erhöht
- ■ der Schaden von Fähigkeiten, die auf Basis des Waffenschadens berechnet werden, erhöht sich stark (etwa »Finsterer Stoß« und »Geisterhafter Stoß«)
- ■ niedrigere Schlagfrequenz
- ■ die Fähigkeiten »Meucheln« und »Hinterhalt« sind mit Schwert und Kolben nicht möglich

Dolche

- ■ sehr hohe Schlagfrequenz, also Angriffsgeschwindigkeit
- ■ die Fähigkeiten »Meucheln« und »Hinterhalt« sind verfügbar
- ■ der verursachte Normalschaden (also der reine Damage per Second, DPS) ist geringer
- ■ der Schaden von Fähigkeiten, die auf Basis des Waffenschadens berechnet werden, ist erheblich niedriger

Nähern Sie sich Gegnern im getarnten Zustand immer von **hinten**, sonst werden Sie entdeckt.

Mit **»Taschendiebstahl«** können Sie humanoiden Gegnern Geld und Gegenstände mopsen.

Nutzen Sie bei PvP das **Gelände**: Hier sind wir auf dem Dach außer Reichweite für Nahkämpfer.

schwindigkeit des Gegners, und wieder andere lassen Feinde erblinden. Gifte ist eine Klassenfähigkeit, die gesteigert werden muss, um bessere Rezepte freizuschalten (ähnlich wie bei üblichen Handwerksberufen). Schurken müssen auf Level 20 eine besondere Quest lösen, um den Gifte-Skill zu erlernen. Sie erhalten den entsprechenden Auftrag bei Mathias Shaw in Stormwind, Altstadt (Allianz) beziehungsweise bei Shenthul in Orgrimmar, Kluft der Schatten (Horde). Beachten Sie, dass Gifte nur auf Nahkampfwaffen aufgetragen werden können.

PRAXISTIPPS VON KONRAD*

VERHALTEN IN DER GRUPPE

Im Tarn-Modus bewegt man sich viel langsamer als normalerweise. Daher sollten Sie sich getarnt immer so postieren, dass Sie nicht erst sekundenlang zum Gegner laufen müssen – also am besten neben dem Charakter, der die Monster auf sich zieht.

Im Gegensatz zum Solokampf hat man in einer gut besetzten Gruppe (sprich: es ist ein Krieger dabei) nicht die Aggro der Gegner. Nutzen Sie das, um die Fähigkeiten zu verwenden, bei denen Sie hinter dem Feind stehen müssen, beispielsweise »Meucheln« und »Hinterhalt«.

Falls Sie nicht der einzige Schurke in der Gruppe sind, sollten Sie sich mit dem Kollegen bezüglich der »Finishing Moves« absprechen. Einer sollte besonders im Kampf gegen Bosse immer »Rüstung preisgeben« einsetzen, um den Rüstungsschutz zu reduzieren. Der andere Schurke benutzt entsprechend die Attacken, die Schaden verursachen.

Setzen Sie im Kampf gegen Bosse eher auf DoT-Skills (Damage over Time) als auf direkten Schaden. Die Rüstung von Boss-Gegnern ist immer deutlich höher als die von üblichen Mobs. Normale Angriffe sind daher weniger effektiv. Der große Vorteil bei DoT-Fähigkeiten ist, dass sie keine Schadenseinbuße durch den hohen Rüstungsfaktor des Gegners erfahren. Und da Bosskämpfe in der Regel länger dauern, entfalten die DoTs auch dann ihre volle Wirkung.

SOLO KÄMPFEN

Beim Schurken ist die Reihenfolge, in der die Fähigkeiten benutzt werden, wichtiger als bei den meisten anderen Klassen. Ganz einfach, weil das Combopunkte-System und aufeinander aufbauende Spezialfähigkeiten ansonsten kaum ihre volle Wirkung entfalten. Beispielsweise benutze ich immer erst »Ausquetschen«, bewege mich hinter den Gegner, und setze dann mit »Meucheln« nach.

Oberste Regel beim Tarnen: Nähern Sie sich nie einem Gegner von vorn! Dann steigt die Chance, dass er Sie entdeckt. Wenn Sie sich im Rücken der Gegner getarnt anschleichen, werden Sie sehr selten oder nur von Gegnern, die ein erheblich höheres Level haben als Ihr Charakter, entdeckt.

Die Fähigkeit »Taschendiebstahl« erlaubt einen kleinen Zusatzverdienst bei humanoiden Mobs. Auch wenn es oft nur wenig Geld ist, sollten Sie Gegner vor dem Kampf stets ausrauben. Neben Geld finden Sie oft auch kleine, verschlossene Truhen, an denen Sie die Fähigkeit »Schlösser knacken« trainieren können.

Falls Sie keinen Heiltrank und nur Bandagen haben, können Sie sich auch im Kampf verbinden. Dazu brauchen Sie aber einen kurzen Moment Ruhe. Machen Sie den Gegner also mit »Ausquetschen« oder »Erblinden« kampfunfähig.

Die Fähigkeit »Ablenken« ist sehr nützlich im Kampf gegen Monster. Sie bewirkt, dass Gegner in eine bestimmte Richtung schauen. Das hilft nicht nur beim Anschleichen, es veranlasst patrouillierende Feinde auch zum Anhalten.

PVP

Der Schurke ist eine starke Nahkampfklasse, die in kurzer Zeit mehr Schaden verursacht als jede andere. Eng wird es immer dann, wenn Gegner Abstand gewinnen. Um das zu verhindern, sollten Sie »Verkrüpplungsgift« benutzen, da dieses die Bewegungsgeschwindigkeit des Feindes stark reduziert.

Mit den Fähigkeiten »Tritt« und »Ausquetschen« lassen sich zaubernde Helden gleich auf zwei Arten unterbrechen. Das sollten Sie unbedingt nutzen, gerade gegen Magier reicht das meist schon, um den Kampf erfolgreich zu beenden.

Zu den gefährlichsten Feinden des Schurken gehören im PvP Krieger und Paladine, da diese ab Level 40 Plattenrüstungen tragen. Die erhöhen die Rüstungswerte enorm und reduzieren im Gegenzug den direkten Schaden. Eins-gegen-Eins-Duelle mit diesen Klassen sollten Schurken eher meiden, obwohl Profis mit bestimmten Taktiken, viel Geduld und mit geschickter Verwendung aller Fähigkeiten auch Krieger und Paladine besiegen können.

Die »Verschwinden«-Fähigkeit ist nicht nur bei der Flucht sehr nützlich. Sie erlaubt es auch, einen »Opener« wie »Meucheln« zweimal in einem Kampf anzuwenden. »Verschwinden« befreit Schurken aus Fesseleffekten diverser Zauber wie »Wucherwurzeln« (Druide) und »Frostnova« (Magier). Verwenden Sie die »Verschwinden«-Fähigkeit nie, wenn Sie einen DoT-Effekt auf sich haben, denn dann verschwindet die Tarnung gleich wieder. Es empfiehlt sich, den Gegner mit »Ausquetschen« oder »Erblinden« erst kampfunfähig zu machen und dann erst zu »Verschwinden«. Sonst kann es passieren, dass Sie genau in Moment des Verschwindens getroffen und damit wieder sichtbar werden.

TALENTE

Der Schurke ist in seiner Spielweise extrem variabel. Die vielseitigen Taktiken werden auch durch die unterschiedlichen Talente der drei Zweige Auftragsmord, Kampf und Feingefühl unterstützt. Hier ein Beispiel für eine Punkteverteilung:

AUFTRAGSMORD (30 PUNKTE)

- **Verbessertes Ausweiden** (3/3 Punkte)
- **Bosheit** (5/5 Punkte)
- **Gnadenloser Angriff** (5/5 Punkte)
- **Ruchlosigkeit** (3/3 Punkte)
- **Mord** (2/2 Punkte)
- **Unerbittliche Stöße** (1/1 Punkte)
- **Tödlichkeit** (5/5 Punkte)
- **Kaltblütigkeit** (1/1 Punkte)
- **Schicksal besiegeln** (5/5 Punkte)

KAMPF (8 PUNKTE)

- **Verbessertes Ausquetschen** (3/3 Punkte)
- **Verbesserter Finsterer Stoß** (2/2 Punkte)
- **Verbessertes Meucheln** (3/3 Punkte)

FEINFÜHLIGKEIT (13 PUNKTE)

- **Meister der Täuschung** (5/5 Punkte)
- **Gelegenheit** (5/5 Punkte)
- **Verbesserter Hinterhalt** (3/3 Punkte)

Diese Punkteverteilung ist für hinterhältige Schurken gedacht, die sehr viel mit »Meucheln« sowie »Hinterhalt« arbeiten und einen Dolch als Hauptwaffe benutzen. Der Haupt-Finishing-Move ist hier »Ausweiden«. Dieser wird unterstützt durch das Talent »Kaltblütigkeit«, das »Ausweiden« beim Aktivieren eine hundertprozentige Chance auf einen kritischen Treffer gewährt .

»Verbessertes Meucheln« und »Verbessertes Ausquetschen« erhöht die Chancen auf einen kritischen Treffer mit beiden Fähigkeiten enorm, ihr Schaden wird durch die Talente »Tödlichkeit« und »Gelegenheit« insgesamt um 50 Prozent gesteigert. Das Talent »Schicksal besiegeln« dient als Combopunkt-Generator, denn bei jedem kritischen Treffer mit Skills, die einen Combopunkt bringen, wird ein weiterer hinzugefügt.

*Konrad spielt in der Gilde »Circle of Elements« und ist Moderator bei www.worldof-warcraft.de

MAGIER

Anfangs einer der schwächsten Charaktere, entwickelt sich der Magier im Laufe seiner Karriere zu einer der angriffsstärksten Klassen von World of WarCraft. Er ist eher in den hinteren Reihen der Gruppe anzutreffen und dank seiner mächtigen Schadenszauber und den Möglichkeiten zur Crowd Control ein gern gesehenes Mitglied in jeder Party. Allerdings müssen Magier bedacht mit ihren Zaubern umgehen, denn die erzeugen sehr viel Aggro, und Nahkämpfen sind Magier mangels Rüstungsschutz in der Regel nicht gewachsen.

Folgende Rassen können Magier werden:
MENSCH, **GNOM**, **UNTOTER**, **TROLL**

ROLLE DES MAGIERS

In Gruppen ist der Magier aufgrund seines Intelligenz-Buffs bei allen Klassen, die Mana brauchen, ein beliebter Verbündeter. Seine Hauptaufgaben im Kampf liegen in der Crowd Control: Mit »Verwandlung« kann er Gegner für einige Zeit in harmlose Schafe verwandeln, und auch »Frostnova« macht Feinde kurz kampfunfähig. Natürlich reduziert er mit seinen mächtigen Zauberformeln auch die Lebensenergie der Gegner und ist neben dem Schurken der beste Damage Dealer des Spiels. Ebenfalls erwähnenswert ist die Rolle als mobile Verpflegungsstation, da er Speisen und Getränke herbeizaubern und verteilen kann, sowie seine Fähigkeit, die gesamte Gruppe in Hauptstädte ihrer Fraktion zu teleportieren (ab Level 40).

SOLO UNTERWEGS

Bis Level 20 schlägt sich der Magier noch akzeptabel im Nahkampf. Daher können Sie die Downtimes aufgrund niedrigen Manavorrats relativ gering halten, indem Sie die Mobs mit zwei bis drei Sprüchen pullen und ihnen im Nahkampf den Rest geben. Ab Level 20 sollten Sie Mobs möglichst nicht an sich heran kommen lassen, da sie Ihre wenigen Lebenspunkte mit ein paar Treffern aufbrauchen. Am besten pullen Sie zuerst mit einem Feuerzauber wie Pyroschlag (größere Reichweite als Frostzauber), verlangsamen den Feind danach mit einem »Frostblitz«, benutzen »Feuerball«, »Feuerschlag« und frieren ihn dann per »Frostnova« ein. Anschließend laufen Sie ein paar Meter weg und geben dem Gegner mit »Frostblitz«, »Feuerball« und (falls nötig) »Feuerschlag« den Rest. Um die Downtimes zu reduzieren, können Sie bei humanoiden Gegnern in den Nahkampf wechseln, sobald diese die Flucht ergreifen oder alternativ mit dem Zauberstab schießen. Insgesamt ist der Magier solo eine sehr manaintensive Klasse, die spätestens nach drei Kämpfen gegen Widersacher gleichen Levels trinken müssen.

Lohnenswert für Solo-Magier ist das Talent »Verbesserte Arkane Geschosse«, das Sie so früh wie möglich maximal ausbauen sollten. Damit ist der Zauber »Arkane Geschosse« von Gegnern nicht mehr zu unterbrechen und ein ausgezeichnetes Mittel, um Feinden in Nahkampfreichweite den Rest zu geben. Falls Sie aus einem aussichtslosen Kampf fliehen müssen, empfiehlt sich folgende Spruchkombination: »Manaschild«, »Frostnova« und »Beflügelung«. So schützen Sie sich erst vor Angriffen, halten die Gegner auf und gewinnen mit der kleinen Teleportation sofort einen guten Vorsprung, um erfolgreich zu flüchten.

IN DER GRUPPE

In der Gruppe blüht der Magier erst richtig auf, egal ob als Schadensmaschine oder als Verantwortlicher für die Crowd Control. Primär sollte der Magier auf Adds (Monster, die zusätzlich zu dem gepullten Mob attackieren) achten und diese schnellstmöglich per »Verwandlung« unschädlich machen oder zumindest mit »Frostblitz« und »Frostnova« verlangsamen. Sprechen Sie dabei vorher mit den Partymitgliedern ab, welchen Add Sie in ein Schaf verwandeln. Ansonsten besteht die Gefahr, dass übereifrige Mitstreiter genau diesen Feind attackieren und damit zurückverwandeln. Das kostet den Heiler unnötig Mana und verlangsamt das Vorankommen der Gruppe insgesamt. Flächenzauber sehen zwar hübsch aus, sind aber wenig effektiv, zumal sie die Crowd Control brechen.

Bei einzelnen Gegnern können Sie sich auf das Austeilen konzentrieren und darauf achten, nicht die Aggro zu erhalten. Fangen Sie also nicht gleich mit den stärksten Sprüchen an, und warten Sie am besten einige Sekunden, bis der Tank der Party ausreichend Aggro aufgebaut hat.

BERUFSWAHL

Viele Magier schwören auf die Kombination Schneidern und Verzaubern. Damit können sie sich eigene Rüstungen erstellen und aufwerten. Zudem können sie selbst hergestellte, magische Gegenstände zerlegen und damit die Komponenten zum Verzaubern gewinnen. Auch Kräuterkunde und Alchemie sind empfehlenswert, da Manatränke die Downtimes merklich verkürzen. Als sekundären Beruf sollten Magier Erste Hilfe wählen, um sich notfalls nach dem Kampf schnell heilen zu können.

PRAXISTIPPS VON CABKINIA*

Suchen Sie sich möglichst immer eine Gruppe, da Sie solo aufgrund der häufigen Downtimes nur langsam vorankommen. Zudem widerstehen Gegner auf höheren Stufen den Zaubern mitunter mehrmals in einem Kampf, sodass der Magier um sein Leben bangen muss. Wer allerdings kein Problem damit hat, nach jedem dritten Feind zu rasten und sich nur mit Gegnern anlegt, die maximal die gleiche Stufe haben, kommt auch alleine gut zurecht. Dank der Crowd-Control-Fähigkeiten können es Magier als eine von wenigen Klassen problemlos mit zwei Gegnern auf einmal aufnehmen: Dank des enormen Damage Outputs ist der erste Widersacher meist schon erledigt, ehe der zweite wieder kampfbereit ist.

CROWD CONTROL

Beim Pullen sollten Sie immer alle Feinde im Auge behalten. Am besten sprechen Sie sich mit dem Puller ab, welcher Mob als nächstes an der Reihe ist. Im Idealfall lockt der Jäger die Monster an, da er das Ziel mit einem Pfeil über dem Kopf gut sichtbar markieren kann. Allerdings haben Sie nie diesen Gegner anvisiert, sondern immer den, der ihm am nächsten steht. Falls dieser beim Pullen als Add mitkommt, haben Sie ihn bereits ausgewählt und können »Verwandeln« auf ihn zaubern. Stellen Sie sich

Flächenzauber wie der **»Blizzard«** sehen zwar spektakulär aus, sind aber in PvE vergleichsweise wenig effektiv. Dagegen entfalten sie bei Gegnergruppen in PvP ihre volle Stärke.

*Cabkinia hat uns nicht verraten, bei welcher Gilde sie spielt

»**Verwandlung**« gilt als bester Crowd-Control-Zauber des Spiels. Hier haben wir einen Flachland Streuner in ein harmloses Schaf verwandelt. Der Streuner würde uns normalerweise sofort angreifen.

Feuermagier lernen per Talent den Spruch »Pyroschlag«, der sich super zum Pullen eignet.

Während der **Nahkämpfer** das Monster bindet, zaubert der Magier aus der zweiten Reiher.

am besten etwas seitlich von der Gruppe, um freie Sicht zu haben. Für schnelle Positionswechsel eignet sich der Zauber »Beflügelung«, der Sie ein paar Meter in Sichtrichtung teleportiert (falls kein Hindernis im Weg steht).

Erklären Sie der Gruppe bereits vor dem Kampf, dass Sie mögliche Adds in Schafe verwandeln. Falls ein zweiter Magier dabei ist, sollten Sie sich auch mit ihm absprechen. Ansonsten passiert es immer wieder, dass die Verwandlung gebrochen wird und der Mob auf die Party einprügelt statt als harmloses Schaf durch die Gegend zu laufen. Sobald die Situation unter Kontrolle ist, können Sie die Schadenszauber auf den gepullten Gegner anwenden. Behalten Sie trotzdem immer die Umgebung im Auge, um zusätzliche Adds oder patrouillierende Widersacher rechtzeitig zu bemerken.

RICHTIG AUSTEILEN

Die Offensive erfordert im Gruppenspiel viel Erfahrung. Im Idealfall hat der Magier beispielsweise beim Ableben eines Bossgegners zwar sein gesamtes Mana verbraucht, dabei aber kein einziges Mal die Aggro bekommen. Lassen Sie dem Tank der Gruppe ruhig einige Sekunden Zeit, um genügend Aggro aufzubauen. Fangen Sie dann mit weniger starken Zaubern an und steigern Sie sich allmählich. Die ganz dicken Schadenssprüche sind nur in der Endphase des Kampfes empfehlenswert. Beispielsweise erzeugt »Versengen« deutlich weniger Aggro als »Feuerball«. Wenn Sie allerdings über das Talent »Eisbarriere« verfügen, sind Sie auch vor Nahkämpfern gut geschützt und können die größeren Kaliber auspacken – meist hält die Barriere so lange, bis der Feind erledigt ist.

In »professionellen« Gruppen dürfen Sie nicht mit Heilung rechnen, falls Sie Aggro bekommen: Der Heiler kümmert sich ausschließlich um den Tank. Ihre Aufgabe besteht darin, dosiert Schaden auszuteilen und nicht einzustecken. Gerade neue und unerfahrene Magier schießen vor lauter Begeisterung über ihre Sprüche gleich aus vollen Rohren und wundern sich, warum sie nach drei Sekunden die Aggro haben und nach kurzem Nahkampf mit einem Elite-Mob gleich im Staub liegen.

Falls Sie versehentlich (etwa durch einen kritischen Zauber) die Aggro bekommen, bleiben Sie unbedingt stehen! Wenn Sie wie ein aufgescheuchtes Huhn durch die Gegend rennen, hat es der Tank beziehungsweise der Peeler viel schwerer, den Feind von Ihnen zu ziehen. Gegebenenfalls können Sie den Mob auch per »Frostnova« aufhalten, allerdings generiert dieser Zauber zusätzliche Aggro.

ANMERKUNGEN ZU ZAUBERSPRÜCHEN

Magieverstärker: Verwenden Sie diesen Spruch auf den Tank Ihrer Party, wenn Sie gegen einen starken Nahkampf-Gegner kämpfen und Heiler in der Gruppe haben.

Magiedämpfer: Verwenden Sie diesen Spruch auf den Tank Ihrer Party, wenn Sie gegen einen starken zaubernden Gegner kämpfen und keine Heiler in der Gruppe haben. Der Spruch reduziert auch den Schaden von DoTs (Zauber, die über einen bestimmten Zeitraum hinweg Schaden anrichten).

Teleport: Während Sie die Zauber für den Teleport nach Stormwind und Ironforge (Allianz) beziehungsweise Undercity und Orgrimmar (Horde) bereits mit Level 20 lernen können, erhalten Sie die Zauber für Darnassus (Allianz) und Thunder Bluff (Horde) erst auf Stufe 30. Der Zehn-Level-Unterschied gilt auch für die Portalzauber, die Sie auf Stufe 40 beziehungsweise 50 erhalten.

Beflügelung: Der Zauber hebt Fesselungen wie »Wucherwurzeln« und »Frostnova« sowie Betäubungen wie »Hammer der Gerechtigkeit« des Paladins auf. Allerdings hilft er weder bei verlangsamenden Effekten wie »Achillessehne«, noch bei »Furcht« oder »Verwandlung«.

VERTEILUNG DER TALENTPUNKTE

Anfangs sollten Sie sich primär auf den Feuer-Talentzweig konzentrieren, um maximalen Schaden zu machen und damit effektiver leveln zu können. Das ändert sich im High-Level-Bereich zugunsten des Arkanen-Talentzweigs, da viele Gegner gegen Feuer- und Frostmagie resistent sind. Für PvP-Spezialisten ist die Spezialisierung auf Frostmagie empfehlenswert, da die Verlangsamungseffekte anstürmenden und fliehenden Gegnern übel mitspielen.

FEUER (33 PUNKTE)

- **Verbesserter Feuerball** (5/5 Punkte)
- **Einschlag** (5/5 Punkte)
- **Entzünden** (5/5 Punkte)
- **Flamenwerfen** (2/2 Punkte)
- **Verbrennen** (2/2 Punkte)
- **Pyroschlag** (1/1 Punkt)
- **Verbesserter Flammenstoß** (3/3 Punkte)
- **Druckwelle** (1/1 Punkte)
- **Kritische Masse** (3/3 Punkte)
- **Feuermacht** (5/5 Punkte)
- **Verbrennung** (1/1 Punkt)

ARKAN (18 PUNKTE)

- **Verbesserte Arkane Geschosse** (5/5 Punkte)
- **Arkane Konzentration** (5/5 Punkte)
- **Hervorrufung** (1/1 Punkt)
- **Verbesserte Arkane Explosion** (5/5 Punkte)
- **Verbesserter Gegenzauber** (2/2 Punkte)

Druide

Der Druide ist eine typische Mischklasse: Er beherrscht Angriffszauber, Crowd Control, kann heilen und notfalls auch in den Nahkampf gehen. Die Besonderheit der Naturverbundenen ist aber die Möglichkeit, sich in unterschiedliche Tierformen zu verwandeln und die Rolle des Tanks (Bär) oder des Schurken (Katze) auszufüllen.

Folgende Rassen können Druide werden:
TAUREN und **NACHTELFEN**

DIE ROLLE DES DRUIDEN

Der Druide ist eine sehr vielseitige Klasse, die für fast alle Situationen die entsprechenden Fähigkeiten parat hat. Sie sollten sich relativ früh überlegen, welche Spielweise Sie verfolgen wollen: Die einen setzen auf die so genannte Normalform, andere bevorzugen es, als Bär oder Katze zu agieren. Beide Möglichkeiten haben ihre Vor- und Nachteile, die sich im Großen und Ganzen aufwiegen.

SOLO

In der Normalform können Sie viele Gegner hintereinander ohne Pause erledigen, wenn Sie das Talent »Omen der Klarsicht« (wenn aktiv, verbraucht der nächste Zauber kein Mana) gelernt haben. Pullen Sie den Gegner mit »Zorn« und zaubern Sie anschließend je einmal »Mondfeuer« und »Sternenfeuer«. Dann ist der Gegner in Reichweite, und Sie zücken die Waffe und gehen in den Nahkampf. Wenn das »Omen der Klarsicht« ausgelöst wird, können Sie sich entweder per »Wiederherstellung« heilen oder einen manaintensiven Zauber wie »Sternenfeuer« auf den Gegner wirken. Vor dem Kampf zaubern Sie am besten »Verjüngung« auf sich selbst, damit Ihre Gesundheit auch im Kampf regeneriert. Um Mana zu sparen, sollten Sie auch nach dem Kampf eher auf Regenerations- statt auf direkte Heilzauber setzen. Anmerkung zu »Omen der Klarsicht«: Je langsamer die benutzte Waffe, desto höher ist die Chance, dass es ausgelöst wird. Es bringt also nichts, deswegen mit einem schnellen Dolch anzugreifen.

Normalform im PvP: Dabei wird vornehmlich aus der Distanz gezaubert, da der Nahkampfschaden im Vergleich zu anderen Klassen einfach zu niedrig ist. Der Zauber »Wucherwurzeln» ist ausgesprochen hilfreich, um heranstürmende oder fliehende Feinde aufzuhalten, funktioniert aber nur unter freiem Himmel. Benutzen Sie »Feenfeuer«, um Gegner zu schwächen, sowie »Mondfeuer« zum Unterbrechen von zaubernden Feinden.

Bärenform im PvP: Ein Bär wird sich im PvP schwer tun, da er ziemlich wenig Schaden anrichtet. Dafür kann er mit einem Kampfruf die Angriffsfähigkeit des Gegners deutlich verringern und sie mit einem mächtigen Tatzenhieb betäuben. In der Gruppe übernimmt der Druide in Bärenform die Rolle eines Kriegers: Er zieht die Gegner auf sich und überlässt das Austeilen den offensiven, aber zerbrechlichen Klassen wie Magier und Schurke.

Katzenform im PvP: Die Katze im PvP erfordert oft Geduld, bis sich eine Situation ergibt, in der man optimal angreifen kann. Sie macht nicht ganz soviel Schaden wie ein Schurke, ist aber trotzdem sehr effektiv gegen alle Arten von Zauberkundigen, da sie diese mit ihrer hohen Schlagfrequenz kaum zum Sprüche-Wirken kommen lassen. Gegenüber dem Schurken hat der Druide in Katzenform einen großen Vorteil durch die Fähigkeit »Humanoide entdecken«, die alle menschlichen Wesen als Punkte auf der Minimap anzeigt.

IN DER GRUPPE

Der Druide kann auf jede Gruppenkonstellation reagieren: Fehlt es der Gruppe an einem geeigneten Tank (Krieger, Paladin), verwandelt er sich in seine Bärenform und füllt so die Lücke. Wird ein Heiler gebraucht, bleibt der Druide in der Normalform. Ist der Mangel an Damage Output das Problem, kämpft der Druide in der Katzenform.

Druiden sollten sich auf jeden Fall mit den Taktiken für Krieger und Schurken befassen, da sie in den Tierformen viele adäquate Fähigkeiten haben und sich in den Spielweisen stark ähneln.

NORMALFORM

Wenn Sie die »Normalform« bevorzugen, müssen Sie sich noch entscheiden, ob Sie eher Zauberschaden verursachen wollen, oder die Gruppe lieber als Heiler unterstützen. Zwei Pflichttalente sind unabhängig von der restlichen Verteilung »Verbessertes Mal der Wildnis« und »Naturzugriff«. Der Rest ist ziemlich frei verteilbar und mehr oder weniger Geschmackssache – je nachdem, für welche Richtung man sich entschieden hat. Allerdings sollten Sie sich einen Schwerpunkt setzen: 50 Prozent in Wiederherstellungs-Talente und 50 Prozent in Gleichgewichts-Talente ist nicht sonderlich effektiv.

TIERFORM

Auch hier sollten Sie sich frühzeitig entscheiden, ob Sie die Katzen- oder Bärenform bevorzugen. Die Bärenform ermöglicht es, zu tanken, also in vorderster Reihe zu kämpfen und die Gegner per »Taunt« auf sich zu ziehen. Zwar richtet man in dieser Form sehr wenig Schaden an, hält aber dafür umso mehr aus. Die Fähigkeiten des Bären entsprechen weitgehend denen des Kriegers, auch Rüstungsklasse und Lebenspunkte sind vergleichbar hoch. Und noch eine Gemeinsamkeit: Bären benötigen wie Krieger die im Kampf generierte Wut, um ihre Spezialfähigkeiten einzusetzen.

In der Katzenform beschreitet man den Pfad des Schurken. Die halten zwar nicht viel aus, verursachen aber enormen Schaden am Ziel. Die Spezialfähigkeiten funktionieren wie beim Schurken über Combo-Punkte und Energie, die Angriffsgeschwindigkeit des Druiden in Katzenform ist mit 1,0 sogar schneller als bei den meisten Schurken (schnelle Dolche haben 1,2). Er kann sich unsichtbar machen und getarnt »streunen« Mit »Felinengewandheit« bewegt er sich in Katzengestalt (außer beim Streunen) 30 Prozent schneller als normal.

Der Druide erlernt zwei weitere Tierformen, die allerdings nicht zum Kämpfen ausgelegt sind:

Wasserform (sieht aus wie ein Seehund): ermöglicht es, unendlich lange unter Wasser atmen und erhöht die Schwimmgeschwindigkeit um 50 Prozent, ist allerdings schwach im Angriff

Reiseform (Gepard): erhöht die Laufgeschwindigkeit um 40 Prozent

SOLOTIPPS VON LEGEDRIC*

Sein volles Potenzial als Allrounder entfaltet der Druide, wenn er alleine durch die weite Welt von World of WarCraft wandert und sich den Herausforderungen ohne fremde Hilfe stellen will. Ob Sie sich nun für den Tauren oder Nachtelfen entschieden

BENUTZBARE **WAFFEN**

Waffenart	für Tauren erlernbar in	für Nachtelfen erlernbar in	Kosten
Unbewaffnet	steht von Beginn an zur Verfügung		
Stäbe	steht von Beginn an zur Verfügung		
Dolche	Orgrimmar	steht von Beginn an zur Verfügung	10 Silber
Einhand-Kolben	steht von Beginn an zur Verfügung	Ironforge	10 Silber
Zweihand-Kolben	Thunder Bluff	Ironforge	10 Silber
Faustwaffen (Rechte Hand)	Orgrimmar	Darnassus	10 Silber

In der **Katzenform** teilt der Druide kräftig aus, kann aber deutlich weniger Schaden einstecken.

*Legedric ist in der Gilde »Der dunkle Pakt« und Programmierer bei www.onlinewelten.com; Teile der Tipps stammen von Sinzî von der Gilde »Avantasia«

In der **Bärenform** ist der Druide ein passabler Tank. Falls der Gruppe ein Krieger fehlt oder Sie gegen starke Gegner antreten, ist Meister Petz ideal.

Die **Wasserform** sieht zwar nicht sehr hübsch aus, ermöglicht aber unendlich lange unter Wasser zu atmen. Das hilft bei einigen Quests ungemein.

haben, spielt keine größere Rolle, da die Rassenfertigkeiten kaum über Sieg und Niederlage entscheiden. Einzig das betäubende Stampfen des Tauren kann in einigen Situationen den Kampf zugunsten des Druiden drehen oder ihm die Flucht erlauben.

In den ersten zehn Stufen sollten Sie kaum Probleme haben, alle Quests auf eigene Faust zu lösen – selbst, wenn Sie alleine gefährliche Höhlen erforschen oder die ersten Elitegegner aus dem Weg zu räumen müssen. In dieser Phase gehen Sie am besten wie folgt in den Kämpfen vor: Pullen Sie mit dem Zauber »Zorn«, schicken Sie »Mondfeuer« hinterher und lassen Sie ihn auf dem Weg zu Ihnen noch einmal Ihren »Zorn« spüren. Dann zücken Sie die Nahkampfwaffe und geben dem Feind den Rest. Bei Bedarf heilen Sie sich per »Heilberührung« oder »Nachwachsen«, meist reicht aber auch schon »Verjüngung«, um den Kampf mit annähernd kompletter Lebensenergie zu beenden.

Auch nach Stufe zehn ändert sich am ersten Teil des Kampfes nichts, der Fernkampf mit Zaubern erfolgt nach wie vor in der Normalform. Sobald der Gegner auf Sie einprügelt, verwandeln Sie sich in die neu erhaltene Bärenform. Wenn Sie genügend Wut haben, schwächen Sie den Gegner mit der Fähigkeit »Demoralisierendes Gebrüll« und zwingen ihn anschließend mit »Zermalmen« und normalen Schlägen in die Knie. Sollte man einen Gegner bekämpfen, der sich selbst heilen kann, ist der Einsatz der »Hieb«-Fähigkeit ratsam: Diese lähmt den Gegner, unterbricht den Heilzauber für ein paar Sekunden, und einige Gegner vergessen in der Lähmung sogar, dass sie sich gerade heilen wollten.

Diese Kampftechnik ist auch später noch sehr effektiv und wird ab Stufe 18 beziehungsweise 20 durch die Zauber »Sternenfeuer« und »Feenfeuer« im ersten Teil des Kampfes wunderbar ergänzt. Zudem ermöglicht es diese Art der Kampfaufteilung, mit Geschick und Routine höherstufige Gegner (bis zu vier Levels) und Elitegegner auf derselben Stufe zu bezwingen – das können sonst nur Pet-Klassen.

Wenn Ihre Lebensenergie unter 40 Prozent sinkt und der Gegner nicht in den nächsten Sekunden flüchtet oder umfällt, sollten Sie sich in die Normalform zurück verwandeln und per »Heilberührung« so lange heilen, bis die Gesundheit wieder im grünen Bereich ist. Bevor Sie sich wieder in den Bär verwandeln, um den Gegner den Rest zu geben, sollten Sie den Regenerationszauber »Verjüngung« auf sich wirken. Falls auch dies den Kampf nicht für Sie entscheidet und das Mana aufgebraucht ist, sollten Sie den Gegner wenn möglich mit »Wucherwurzeln« festsetzen oder mit »Hieb« lähmen und anschließend schnellstmöglich das Weite suchen (ab Level 30 in der Gepardenform). Es ist immer noch besser, sich davonzustehlen als in ausweglos Situation zu sterben.

Die Katzenform eignet sich für den Solokampf gegen Gegner höherer Stufen nur bedingt, da sie trotz ihrer hohen Angriffsstärke nur wenig Schaden einstecken kann. Gegen Nahkampf-Mobs haben Sie daher oft das Nachsehen oder müssen lange Downtimes in Kauf nehmen. Gegen NPCs mit schwacher Rüstung (zaubernde Gegner) ist die Katzenform mit der schnellen Schlagfrequenz allerdings genauso gut geeignet wie gegen schwächere Gegner.

DRUIDENSPEZIFISCHE QUESTS

LEVEL 10: BÄRENFORM ERLERNEN

Der NPC (»Großer Bärengeist«) dafür ist nordwestlich vom Questgeber, etwas abseits des Weges.

LEVEL 14: GIFTE HEILEN

Allianz: Zehn kranke Rehe in Darkshore mit einer Salbe heilen. Die dafür benötigte Erdwurzel kann man von Kräutersammlern kaufen, wenn man nicht selber einer ist. Die andere Zutat finden Sie in den Moonkin-Höhlen östlich von Auberdine.

Horde: Zehn schwächliche Gazellen im Brachland mit einer Salbe heilen. Die dafür benötigte Erdwurzel kann man von Kräutersammlern kaufen, wenn man nicht selber einer ist. Das Kodo-Horn erbeuten Sie bei einem beliebigen Kodo, die im nördlichen Brachland umher wandern.

LEVEL 16: WASSERFORM ERLERNEN

Das erste Objekt finden Sie (egal ob Horde oder Allianz) im See in Moonglade in einer kleinen Kiste, die an einer zufälligen Stelle am Boden des Gewässers liegt (meist in der Nähe eines Felsspaltes, aus dem Wasserblasen an die Oberfläche steigen).

Allianz: Die erste Amulettthälfte befindet sich im Norden von Darkshore unter Wasser im Meer zwischen zwei Felssäulen (in der Nähe der Mündung des Cliffspring-Flusses). Die zweite Amulettthälfte liegt an der Küste von Westfall im Wasser (ziemlich mittig auf der Nord-Süd-Achse der Karte, direkt an der Grenze zur offenen See am Meeresgrund neben einer Luftblasenquelle).

Horde: Die erste Amulettthälfte liegt in dem Teich in Schlickermoor (Brachland) in einer kleinen Metallbox. Die zweite Amulettthälfte wartet im Meer an der Küste von Silberwald auf ihren Finder. Schwimmen Sie von dem Schiffswrack aus direkt nach Westen bis zur Grenze zum offenen Meer und tauchen Sie an dieser Stelle.

TALENTPUNKTEVERTEILUNG VON DARKAN**

Die hier gezeigte Variante eignet sich für Druiden, die meist in Normalform in der Gruppe unterwegs sind und je nach Situation mit offensiven Zaubern hantieren oder ihre Kameraden heilen.

GLEICHGEWICHT (20 PUNKTE)

- **Naturgriff** (1/1 Punkt)
- **Verbesserter Naturgriff** (4/4 Punkte)
- **Verbessertes Mondfeuer** (5/5 Punkte)
- **Reichweite der Natur** (2/2 Punkte)
- **Schnellwandlung** (1/3 Punkte)
- **Verbesserte Wucherwurzeln** (1/3 Punkte)
- **Omen der Klarsicht** (1/1 Punkt)
- **Mondschein** (5/5 Punkte)

WIEDERHERSTELLUNG (31 PUNKTE)

- **Verbessertes Mal der Wildnis** (5/5 Punkte)
- **Naturfokus** (5/5 Punkte)
- **Verbesserte Heilberührung** (4/5 Punkte)
- **Geschenk der Natur** (1/1 Punkt)
- **Reflexion** (5/5 Punkte)
- **Verbesserte Verjüngung** (5/5 Punkte)
- **Naturhurtigkeit** (1/1 Punkte)
- **Feingefühl** (2/5 Punkte)
- **Verbesserte Gelassenheit** (1/2 Punkte)
- **Verbessertes Nachwachsen** (1/5 Punkte)
- **Anregen** (1/1 Punkt)

**Darkan ist bei der Gilde »Der dunkle Pakt«

Priester

Priester haben in World of WarCraft eine klar definierte Hauptaufgabe: die Gruppe zu heilen. Da Priester die stärksten Heiler im Spiel sind, haben Sie keine Probleme, Gruppen zu finden. Besonders in High-Level-Instanzen geht ohne Priester kaum etwas. Aber sie sind nicht nur in Gruppen beliebt, sondern kommen auch solo gut zurecht.

Folgende Rassen können Priester werden (in Klammern die für Priester wichtigen Spezialfähigkeiten der Rasse):

MENSCHEN **Wahrnehmung:** erhöht den Erkennungsradius von getarnten Charaktern; **Der Menschliche Geist:** erhöht die Willenskraft, was zu schnellerer Manaregeneration führt

ZWERGE **Steinform:** wenn aktiv, ist man immun gegen Gift, Krankheit und Blutung; **Frostresistenz:** erhöhter Widerstand gegen Frostmagie

NACHTELFEN **Schnelligkeit:** erhöht die Chance, Angriffen auszuweichen; **Naturresistenz:** erhöhter Widerstand gegen Naturmagie

UNTOTE **Wille der Vergessenen:** kurzzeitige Immunität gegen Furcht, Schlaf und Bezauberung; **Schattenresistenz:** erhöhter Widerstand gegen Schattenmagie

TROLLE **Berserker:** sobald man Schaden nimmt, erhöht sich die Zaubergeschwindigkeit

Wenn man die Rasse für den Priester nach den klassenspezifischen Spezialfertigkeiten auswählt, bieten sich auf Seiten der Allianz die Menschen an, bei der Horde eigenen sich die Untoten am besten. Allerdings sollten Sie diese Spezialfähigkeiten auch nicht überbewerten. Auch Level 10 und 20 erhalten Priester jeweils einen rassenspezifischen Zauber.

DIE ROLLE DES PRIESTERS

In der Gruppe übernimmt der Priester je nach Zusammensetzung der Party die Rolle des reinen Heilers. Seltener agiert er als Mischung aus Heiler und Damage Dealer. Als Heiler ist es seine Aufgabe, seine Kameraden am Leben zu halten und nicht in das eigentliche Kampfgeschehen einzugreifen, um nicht mehr Aggro zu erzeugen als durch Heilzauber nötig. Als Damage Dealer teilt er so lange mit aus, bis das Heilen der Gruppenmitglieder notwendig ist – wobei Sie immer genug Mana aufheben sollten, um die Kameraden heilen zu können. Generell ist der Priester eher ein Gruppencharakter. In jedem Fall sollten Sie immer genügen Tränke dabei haben, um Ihr Mana wieder aufzufüllen.

SOLO UNTERWEGS

Bis Sie Level zehn erreicht haben und anfangen können, Ihren Priester mit Talenten auszustatten, erledigen Sie Gegner hauptsächlich mit den Zaubern »Schmettern« und »Gedankenschlag«. Prüfen Sie vor jedem Kampf, ob Ihre Buffs noch aktiv sind und diese gegebenenfalls auffrischen. »Machtwort: Seelenstärke« und »Inneres Feuer« sollten immer aktiv sein. In Kombination mit dem Heilzauber können Priester schon mit einem sehr niedrigen Level problemlos Gegner erledigen, die ein bis zwei Level höher sind als sie. Allerdings kostet dies sehr viel Mana, und man muss zwischen den Kämpfen entweder etwas trinken oder lange warten. »Schattenwort: Schmerz« (ein DoT-Zauber, der über einen bestimmten Zeitraum hinweg Schaden anrichtet) ergänzt »Schmettern« und »Gedankenschlag« und eignet sich anfangs gut zum Pullen.

Mit fortschreitendem Level empfiehlt es sich, Kämpfe mit »Gedankenschlag« zu beginnen, da dieser Spruch den größten Schaden verursacht. Dann mit »Schattenwort: Schmerz« nachsetzen und den Feind mit »Psychoschrei« für einige Sekunden flüchten lassen (das funktioniert allerdings nur, wenn keine anderen Gegner in der Nähe sind, da diese sonst schnell in den Kampf verwickelt werden). Wenn es eng wird, können Sie sich mit »Machtwort: Schild« für einige Zeit vor Angriffen schützen und sich heilen. Sobald Sie das Talent »Gedankenschinden« (Schatten-Talentbaum) erhalten haben, wird »Schmettern« als Offensivzauber überflüssig, da »Gedankenschinden« einfach viel besser ist. Das Talent »Vampirumarmung« (Schatten-Talentbaum) löst auch etwaige Engpässe mit der Lebensenergie, da Sie bei jedem Treffer um 20 Prozent des durch Schattenmagie verursachten Schadens geheilt werden. Ab Level 40 kämpfen Sie grundsätzlich nur noch in der »Schattenform«, an der beschriebenen Taktik ändert sich aber nichts.

IN DER GRUPPE

Wenn Sie ausnahmsweise einmal nicht Heilen sollen, müssen Sie nur darauf achten, stets das Talent »Vampirumarmung« aktiviert zu haben. Der oben beschriebene Heileffekt (20 Prozent des durch Schattenmagie erzeugten Schadens) gilt auch für die Gruppe und spart den einen oder anderen Heilspruch. Ansonsten besteht Ihre Hauptaufgabe natürlich im Heilen. Wichtig ist es dabei, keine Aggro zu bekommen. Dafür zaubern Sie »Machtwort: Schild« am besten schon vor dem Kampf auf den Tank und verwenden nach Möglichkeit lieber mehrere weniger effektive Heilzauber als einmal den stärksten. »Blitzstrahlheilen« erzürnt Gegner beispielsweise deutlich weniger als »Großes Heilen«.

Gerade in Instanzen ist es wichtig, keine Aggro zu bekommen, da sonst der Tod der gesamten Gruppe droht. Dabei hilft der »Verblassen«-Zauber enorm, mit dem Sie angreifende Monster von sich lenken. Allerdings sollten Sie den Spruch bereits anwenden, wenn Sie die Mobs auf sich zukommen sehen – nicht erst, wenn sie schon auf Sie einschlagen. Wenn »Verblassen« einmal nicht zur Verfügung ist, sollten Sie stehen bleiben und nicht etwa versuchen, die Gegner durch Weglaufen abzuschütteln. Wenn Sie an Ort und Stelle bleiben, hat es der Tank beziehungsweise der Peeler viel leichter, den Mob auf sich zu ziehen.

Eine weitere nützliche Fähigkeit des Priesters ist Crowd Control, also die Fähigkeit, Gegner für

Als **Heilspezialisten** frischen Priester schon recht früh über 1.000 Lebenspunkte mit nur einen Zauber auf – in Instanzen ist das auch bitter nötig.

Das Talent **»Vampirumarmung«** heilt die gesamte Gruppe des Priesters für 20 Prozent des verursachten Schadens durch Schattenmagie.

kurze Zeit außer Gefecht zu setzen. Dafür hat der Priester drei Sprüche: »Psychoschrei« lässt bis zu drei Gegner für einige Sekunden flüchten, ist aber insgesamt wenig empfehlenswert, da die Gegner oft unbeteiligte Mobs mit in den Kampf ziehen. »Gedankenkontrolle« ermöglicht es, für eine Minute die Kontrolle über einen menschlichen Gegner zu übernehmen und ihn beispielsweise von anderen Mobs erledigen zu lassen. Beachten Sie, dass Sie in dieser Zeit keine anderen Zauber wirken können. Außerdem sollten Sie bedenken, dass Gedankenkontrolle sehr viel Aggro erzeugt und Sie sofort angegriffen werden, wenn der Zauber bricht. »Untote fesseln« funktioniert, wie der Name schon sagt, nur gegen Untote. Der Spruch hält einen Gegner bis zu 40 Sekunden an Ort und Stelle fest, wird aber gebrochen, sobald er Schaden nimmt.

Wenn eine Party nur einen Priester hat und keinen anderer Charakter mit Wiederbelebungszauber, ist es in Notsituationen oft sinnvoller, sich selbst zu heilen, auch wenn dafür jemand aus der Party stirbt. Ein toter Priester muss wieder herbei laufen, ein lebender kann die Gefallenen wiederbeleben.

BERUFSWAHL

Bei der Berufswahl ist der Priester sehr frei. Wenig sinnvoll sind Schmiedekunst, Kochen, Erste Hilfe und Lederhandwerk. Kräuterkunde in Verbindung mit Alchemie ist genauso empfehlenswert wie Schneidern und Verzaubern. Da Priester keinen Intelligenzbuff haben, bevorzugen viele die erstgenannte Variante, um sich selbst Manatränke zu brauen sowie »Elexiere der Weisheit« (steigern das Attribut Intelligenz) herzustellen. Wer einfach nur Geld braucht oder die Handwerker seiner Gilde unterstützen will, kann auch einfach zwei Sammelberufe wie Kürschnerei und Bergbau wählen.

PRAXISTIPPS VON HAKU*

Sammelquests: Bei vielen Aufträgen müssen Sie Gegenstände an einer bestimmten Stelle benutzen oder einsammeln. Oft dauert das einen Moment. Als Priester hat man den Vorteil, dass man Gegner in der Nähe nicht erledigen muss, sondern einfach per »Psychoschrei« fliehen lässt. Die Zeit reicht in der Regel, um Behälter zu öffnen, Schalter zu drücken und so fort. Allerdings sollten Sie sich dann auch schnell aus dem Staub machen, bevor die Gegner Sie angreifen.

Bossgegner: Bei manchen Quests müssen Sie Bossgegner erledigen, die in Begleitung anderer Mobs unterwegs sind. Als Untoten-Priester haben Sie damit aber recht leichtes Spiel: Den Hauptgegner mit »Gedankenschlag« pullen, dann »Schattenwort: Schmerz« und »Verschlingende Seuche« auf ihn zaubern, und Gegner mit »Psychoschrei« wegschicken. Während der Boss flieht, noch einmal einen Gedankenschlag hinterher schicken. Bis alle Gegner wieder kommen, sollte der Boss fast tot und mit ein bis zwei Schadenszaubern zu erledigen sein (notfalls »Machtwort: Schild« benutzen). Zaubern Sie auf die übrigen Gegner noch einmal »Psychoschrei«, looten Sie den Bossgegner und rennen Sie davon.

PvP: Im PvP gelten generell dieselben Taktiken wie gegen Bossgegner. Allerdings sollten Sie mehr Wert auf die DoTs setzen und versuchen, Nahkämpfer gar nicht erst an einen rankommen zu lassen. Die meisten Klassen kann ein guter Priester relativ leicht besiegen. Allerdings ist PvP gegen Schurken schwieriger als bei anderen Klassen. Gegen Schurken sollten Sie erst DoTs zaubern, sie dann mit »Psychoschrei« fliehen lassen, und wenn sie weit genug weg sind, mit »Gedankenschlag« nachsetzen. Unter Verwendung von »Machtwort: Schild« können Sie sich auch im Kampf heilen. Allerdings sollten Sie das erst tun, wenn Sie kaum noch Lebenspunkte haben. Außerdem sollte man am besten während des ganzen Kampfes den »Erneuern«-Zauber (regeneriert schrittweise die Lebensenergie) auf sich wirken lassen.

VERTEILUNG DER TALENTPUNKTE

Bevor Sie anfangen, Talentpunkte zu verteilen, sollten Sie sich überlegen, in welche Richtung sich Ihr Priester entwickeln soll. Konservative Spieler sollten sich auf »Heilig« oder »Schatten« spezialisieren. Da Sie die Talentpunkte allerdings gegen Bares beim Trainer auch neu vertreilen können, sollten Sie zum Leveln alles in »Schatten«-Talente stecken. So können Sie solo besser austeilen, aber auch in Instanzen noch immer noch gut genug heilen. Zwischen Level 50 und 55 kämpfen Sie vermehrt gegen so heftige Gegner, dass Heilspezialisten klar im Vorteil sind. In diesem Zeitraum lohnt es sich, von »Schatten« auf »Heilig« umzulernen.

Schattenpriester sollten ihre ersten Punkte in »Geistzapfer« investieren. Damit erhalten Sie für erledigte Gegner einen temporären Bonus auf das Attribut Willenskraft, was die Manaregeneration beschleunigt und damit die Downtime zwischen den Kämpfen verkürzt. Die meisten anderen Fertigkeiten können Sie nach eigenem Ermessen wählen. Für Instanzen und Elite-Gegner empfiehlt sich das Talent »Verbessertes Schattenwort: Schmerz«, da DoTs im Gegensatz zu normalen Angriffen gegen Elite-Gegner genauso wirkungsvoll sind wie gegen normale Feinde. Das Ziel dieses Talentzweiges ist es, mit Level 40 die »Schattenform« zu erhalten. Diese erhöht den Schaden von Schattenmagie um 15% und reduziert den Schaden, den Sie erleiden, um den gleichen Wert. Kehrseite des Ganzen: In der Schattenform können Sie keine Heilzauber mehr sprechen. Trotzdem ist sie für das Solospiel unentbehrlich, in der Party ist Heilen natürlich wichtiger. Eine solide Talentpunktverteilung für Heil-Priester sieht wie folgt aus:

HEILIG (30 PUNKTE)

- **Verbessertes Erneuern** (5/5 Punkte)
- **Spirituelle Heilung** (5/5 Punkte)
- **Feingefühl** (5/5 Punkte)
- **Verbesserte Heilung** (5/5 Punkte)
- **Verbesserte Blitzstrahlheilung** (2/2 Punkte)
- **Verbessertes Gebet der Heilung** (2/2 Punkte)
- **Geist der Erlösung** (1/1 Punkt)
- **Meisterheiler** (5/5 Punkte)

DISZIPLIN (21 PUNKTE)

- **Unbezwingbarer Wille** (5/5 Punkte)
- **Verbessertes Machtwort: Schild** (3/3 Punkte)
- **Verbessertes Machtwort: Seelenstärke** (2/2 Punkte)
- **Mentale Beweglichkeit** (5/5 Punkte)
- **Mentale Kraft** (5/5 Punkte)
- **Innerer Fokus** (1/1 Punkt)

Während Nahkämpfer diesen heftigen Gegner auf sich ziehen, steht der **Priester** (rechts) in sicherer Entfernung und heilt seine Kollegen.

Dank des Zaubers »Machtwort: Schild« und offensiver Sprüche wie »Schmettern« kommen Priester auch im **Alleingang** ganz gut zurecht.

*Haku spielt bei der Gilde »Xanadu«

Paladin

Paladine eignen sich sehr gut als Anführer von Gruppen und können aufgrund ihrer vielseitigen Fähigkeiten unterschiedliche Rollen übernehmen. Sie sind der Fels in der Brandung und schwerer zu besiegen als alle anderen Klassen. Paladine sind keine Damage Dealer wie Schurken oder Magier, können aber auch in der ersten Reihe kämpfen. Die größte Stärke des Paladins liegt in der Fähigkeit zur Unterstützung der Gruppe. Solo gehört der Paladin zu den durchschnittlichen Charakteren, aber eine Party profitiert ungemein von einem heiligen Krieger.

Folgende Rassen können Paladin werden:
MENSCHEN, ZWERGE

ROLLE DES PALADINS

Der Paladin steht sozusagen zwischen den Stühlen, denn die meisten Klassen erfüllen einfach ihre Rolle. Der Paladin ist frei. Er muss dafür aber mehr als jeder andere Held im Sekundentakt die richtigen Entscheidungen treffen – und genau deswegen macht es so viel Spaß, ihn zu spielen. Vom Paladin hängt oft das Leben der Party ab, denn er macht das, was er am besten kann: überleben und die Gruppe notfalls wiederbeleben. Keine andere Klasse hat so viele Fähigkeiten und Talente, einen Kampf zu überstehen. Es wird oft behauptet, dass der Paladin noch steht und kämpft, während die gefallenen Kameraden bereits wieder zu ihrem Leichnam zurückgekehrt sind und sich wiederbelebt haben. Das ist zwar etwas übertrieben, aber gar nicht so weit weg von der Wahrheit.

ALS TANK

Als Tank sollten Sie sehr viel Mana und Ausdauer (also Lebenspunkte) haben. Einen Tank zu spielen ist recht schwer, da man Probleme hat, Magiern und Schurken die Aggro zu nehmen. Wenn Krieger in der Party sind, sollten Sie diesen die Tank-Rolle überlassen und als Supporter agieren. Das ist aber nicht immer der Fall, und als Tank sollten Sie besonders auf folgende Dinge achten:

Der Paladin sollte selbst pullen und das nicht Magiern oder Jägern überlassen. Mit einem »Heiligen Schock« erzeugt man dabei gleich zu Beginn viel Aggro. Falls Sie das Talent »Siegel des Befehls« haben, sollten Sie dieses statt »Siegel des Furors« benutzen. Auch das Talent »Weihe« hilft ungemein, die Aggro zu halten. Da es einen Flächeneffekt hat, ist es besonders gegen mehrere Gegner empfehlenswert. Wenn Sie die Mobs sicher auf sich gezogen haben und der Manavorrat bereits unter 50 Prozent gesunken ist, sollten Sie »Siegel der Weisheit« und eventuell sogar »Segen der Weisheit« aktivieren.

Wenn ein schwächeres Partymitglied, etwa ein Magier, die Aggro eines Monsters bekommt, sollten Sie den Gegner sofort mit »Hammer der Gerechtigkeit« betäuben und so lange schlagen, bis Sie die Aggro haben. Allerdings darf der Magier diesen Feind nicht mehr attackieren. Benutzen Sie einen Manatrank im Kampf, sobald Sie weniger Zauberenergie haben, als der Trank auffüllen kann. So verkürzen Sie die Zeit, bis Sie wieder einen benutzen können – außerdem kommt »Segen der Weisheit« in der Cooldowntime des Tranks effektiver zur Geltung.

Wenn Ihre Lebensenergie in den Keller rutscht, sollten Sie erstmal keinen Heiltrank benutzen. Zaubern Sie »Göttlicher Schutz« und heilen Sie sich mit »Heiliges Licht« ein bis zwei Mal. Falls die Gegner währenddessen auf schwache Gruppenmitglieder ausweichen, zaubern Sie »Segen des Schutzes« auf diese Kameraden. Falls die Gegner danach immer noch stehen, Sie aber kaum noch Mana und Lebensenergie haben, können Sie die Situation retten, indem Sie »Handauflegung« auf sich benutzen. Zu diesem Zeitpunkt ist »Segen der Weisheit« noch aktiv, und Sie sollten gleich das »Siegel der Weisheit« aktivieren, um genügend Mana für einen letzten Heilzauber zu erhalten und den Kampf siegreich abzuschließen.

ALS SUPPORTER

Wenn ein Krieger in der Party ist, übernimmt er die Rolle des Tanks, und mit der Unterstützung des Paladins kämpft er wesentlich effektiver. Bei dieser Konstellation sollten Sie immer genügend Mana haben, also »Segen der Weisheit« und »Siegel der Weisheit« auf sich anwenden. Achten Sie immer auf die Lebensenergie des Kriegers und heilen Sie ihn gegebenenfalls. Sinnvoll ist auch, »Siegel des Lichts« zu benutzen und anschließend gleich per »Richturteil« auf den momentanen Gegner des Kriegers loszulassen. Während das »Richturteil« aktiv ist, wechseln Sie wieder zum »Siegel der Weisheit«.

ALS DAMAGE DEALER UND ZWEITER HEILER

Falls Sie zusammen mit Kriegern und einem Priester in der Gruppe spielen, sollten Sie auf jeden Fall mit der Zweihandwaffe angreifen (sofern diese mehr Schaden anrichtet als die Einhandwaffe). Benutzen Sie Ihr Mana hauptsächlich dazu, Schaden anzurichten und zu verstärken, also für Sprüche und Talente wie »Segen der Macht«, »Siegel des Kreuzfahrers«, »Siegel des Befehls«, »Weihe«. Wenn zwei Priester in der Party sind, können Sie getrost das komplette Mana für die Offensive verbraten.

BERUFSWAHL

Bergbau und Schmiedekunst sind eine sehr gute Kombination, da sich der Paladin damit eigene Rüstungen und Waffen herstellen kann. Alchemie und Kräuterkunde bringen wie bei allen Klassen dank zahlreicher Tränke (Buffs, Mana, Heilung) ebenfalls große Vorteile. Einige Paladine bevorzugen auch Bergbau und Ingenieurskunst, da letztere die Herstellung von Bomben und Dynamit erlaubt – damit kann der Paladin aus der Entfernung pullen.

PRAXISTIPPS VON THAGOR*

PROBLEME UND NACHTEILE

Aggro-Management: Paladine und Magier können kaum effektiv zusammenspielen, da der zaubernde Mitstreiter so viel Schaden macht. Um überhaupt eine Chance zu haben, die Aggro zu bekom-

Ähnlich wie in Diablo 2 verwendet der Paladin unterschiedliche **Auren**, von deren positiven Effekten oft die gesamte Gruppe profitiert.

Für klassenspezifische Quests müssen sich Paladine oft in **Instanzen** wagen und beweisen, dass sie würdige Kämpfer der guten Sache sind.

*Thagor spielt bei der Gilde »Zakarum«

men, müssen Sie auf jeden Fall mit einer Zweihandwaffe attackieren und möglichst einige Sekunden vor dem Magier in den Kampf eingreifen. Das Talent »Siegel des Befehls« ist besonders in höheren Levels das beste Offensiv-Siegel, da sein Schaden mit der Waffenstärke steigt. Auch das Talent »Weihe« hilft, die Aggro zu halten.

Schaden: Paladine machen deutlich weniger Schaden als andere Kämpferklassen wie Schurke und Jäger. Auch Magier teilen mit ihren Offensivsprüchen deutlich kräftiger aus. Der Paladin braucht vergleichsweise lange, um Gegner alleine zu besiegen.

Pullen: Die einzigen Möglichkeiten zum Pullen aus der Distanz sind »Exorzismus« (was nur bei Untoten funktioniert) und das Talent »Heiliger Schock«, das man frühestens auf Level 40 bekommt.

Priester: Mit einem Priester in der Party verblassen die Heil-Fähigkeiten des Paladins, da er zu wenig und zu langsam heilt.

Keine Spezialisierung: Der Paladin kann heilen, austeilen und vor allem einstecken. Die beiden erstgenannten Sachen können andere Klassen aber viel besser. Und dass er am meisten einstecken kann, bringt nicht viel, wenn die Gegner auf die anderen Gruppenmitglieder eindreschen.

EIN- ODER ZWEIHANDWAFFE?

Die Antwort auf diese häufig gestellte Frage lautet: Man kommt nicht umhin, beides zu benutzen. Allerdings wird es im späteren Spiel immer wichtiger, viel Schaden zu verursachen und Mobs beziehungsweise feindliche Spieler schnell zu erledigen. Der Paladin hält dank seiner Fähigkeiten und Plattenrüstung so viel aus, dass er auch mal auf den Schild verzichten kann. Da der Waffenskill schnell steigt, werden Sie keine Probleme haben, die gewählten Einhand- und Zweihandwaffen am Maximum zu halten. Vom Talent »Einhandwaffen-Spezialisierung« ist abzuraten, da es beim Kampf mit Waffe und Schild um die Defensive geht. Dagegen ist das Talent »Zweihandwaffen-Spezialisierung« sehr empfehlenswert und außerdem früh erlernbar.

RICHTIG SEGNEN

Grundsätzlich gilt: »Segen der Macht« auf alle Kampfklassen (beziehungsweise Kampf-Pets), »Segen der Weisheit« auf zaubernde Helden wirken. Falls zwei Paladine in der Gruppe sind, sollten Sie sich mit dem Kollegen absprechen und die jeweils anderen Segen auf die Gruppenmitglieder zaubern. Sollte der andere Paladin als Tank spielen, ist »Segen des Lichts« eine gute Wahl, um ihn effektiver zu heilen.

WANN NEHME ICH WELCHE AURA?

Hingabe-Aura: bei starken Nahkampf-Mobs mit langsamerer Schlagfrequenz

Vergeltung-Aura: gegen schwache Gegner oder bei Feinden mit schneller Schlagfrequenz

Widerstand-Auren (Feuer, Kälte, etc.): bei Mobs mit starken magischen Angriffen

Heiligung-Aura: nur nützlich, wenn mehrere Paladine zusammen spielen (hauptsächlich um den Schaden des Talents »Weihe« zu steigern)

Konzentration-Aura: wichtig, wenn Feinde den Paladin oft beim Zaubern unterbrechen (andere Zauberklassen wie Magier und Priester sollten erst gar keine Aggro bekommen, so dass diese Aura nötig wäre)

SINNVOLLE KAMPF-COMBOS

Segen des Refugiums - Siegel der Weisheit - Weihe: Zaubern Sie erst »Segen des Refugiums« auf sich selbst, um den Schaden zu reduzieren. Aktivieren Sie danach das »Siegel der Weisheit« für eine höhere Manaregeneration. Benutzen Sie danach alle acht Sekunden »Weihe«. Wenn Ihnen dabei das Mana ausgeht, trinken Sie einen entsprechenden Trank (immer genug dabei haben!).

Bei dieser wirkungsvollen Taktik verbraucht man sehr viel Zauberenergie. Ideal ist es, wenn ein zweiter Paladin Sie mit »Segen der Weisheit« ausstattet und ein Zauberer einen Intelligenz-Buff spendiert. Der zweite Paladin oder ein Priester sollte Sie ständig heilen. Erst wenn Sie die Aggro haben, sollten die anderen Gruppenmitglieder in den Kampf eingreifen. Verwenden Sie bei dieser Vorgehensweise Einhandwaffe und Schild, um den höchstmöglichen Rüstungsschutz zu haben.

Segen der Weisheit - Siegel des Lichts (Richtspruch) - Siegel des Befehls: Eine sehr gute Combo für ein Paladin-Schurke-Team. Schurken haben eine sehr hohe Schlagfrequenz und werden daher immer die Aggro haben, egal wie fest der Paladin drauf drischt. Wirken Sie deshalb den Richtspruch von »Siegel des Lichts« auf den Gegner, damit der Schurke nebenbei geheilt wird. Zaubern Sie dann »Siegel des Befehls« und attackieren Sie den Feind mit der Zweihandwaffe. »Segen der Weisheit« sollte aktiv sein, da Sie den Schurken regelmäßig heilen müssen. Diese Combo eignet sich allerdings nur für starke Einzelgegner oder Bosse, da sie im Dauerbetrieb zu viel Mana frisst.

Siegel des Befehls (Richtspruch) - Siegel der Gerechtigkeit: Eine feine Sache gegen Feinde mit starken Zaubern, denn die sollten ohnehin immer betäubt werden, um ihre Sprüche zu unterbinden. Benutzen Sie den Richtspruch für »Siegel des Befehls«, denn dies erzeugt zusätzlichen Schaden bei jeder Betäubung. Aktivieren Sie dann das »Siegel der Gerechtigkeit«, das die Chance hat, den Feind bei Nahkampftreffern zu betäuben, sprich: Jedes Mal, wenn dieser so genannte Stun-Proc losgeht, wird der Zaubernde unterbrochen. Zwischendurch können Sie zum Betäuben auch den »Hammer der Gerechtigkeit« benutzen, nur hat der eine sehr lange Cooldowntime.

Segen der Macht - Siegel des Kreuzfahrers (Richtspruch) - Siegel des Befehls/Rechtschaffenheit: Die Standard-Combo für maximalen Nahkampfschaden als Paladin; erhöht den Schaden von »Heilige Magie« durch den Richtspruch von »Siegel des Kreuzfahrers«. Dann aktivieren Sie das »Siegel des Befehls«, was den Schaden durch »Heilige Magie« nochmals erhöht. Mit dem »Segen der Macht« als zusätzliche Nahkampfschadens-Steigerung erzielen Sie den höchstmöglichen Damage-Output.

FÜR DEN NOTFALL

Göttlicher Schild: Falls der Paladin kaum noch Lebensenergie hat, rettet dieser Zauber oft sein Leben. »Göttlicher Schild« macht den Paladin nämlich für zwölf Sekunden gegen jegliche Angriffe unverwundbar – Zeit genug, sich mit ein paar Heilsprüchen aufzupäppeln oder zu fliehen.

Segen des Schutzes: Macht Sie (oder ein befreundetes Ziel) für sechs beziehungsweise acht Sekunden immun gegen Nahkampfschaden.

Handauflegung: Dieser Spruch heilt den Paladin (oder ein befreundetes Ziel) augenblicklich um die maximale Lebensenergie des Paladins – der Lebensretter-Spruch schlechthin.

Dank der besten **Defensive** aller Klassen des Spiels können es routinierte Paladine notfalls mit mehreren Gegnern gleichzeit aufnehmen.

Der Schutzzauber **»Göttlicher Schild«** macht den Paladin für einige Sekunden immun gegen jeden Schaden – seine Gegner hassen ihn dafür.

Schamane

Der Schamane ist eine der flexibelsten Klassen. Er ist nicht nur auf den Nahkampf beschränkt, sondern kann mit seinen Zaubern auch aus der Distanz angreifen. Darüber hinaus verwendet er als Besonderheit unterschiedliche Totems, um sich und Verbündeten zu helfen oder Feinden zu schaden.

Folgende Rassen können Schamane werden:
ORCS, **TAUREN**, **TROLLE**

ROLLE DES SCHAMANEN

Schamanen sind in Gruppen immer sehr gerne gesehen. Sie können viele Rollen übernehmen, auch wenn sie nicht so effektiv agieren wie die entsprechenden Klassenexperten. Die Stärke eines Schamanen kommt dann zum Vorschein, wenn ein Kampf eben nicht nach Plan verläuft. Falls der Priester keine Mana hat, kann der Schamane das Heilen für gewisse Zeit übernehmen. Wenn ein Monster den Magier angreift, zieht der Schamane es blitzschnell auf sich und kann es einige Zeit tanken. Auch fliehende Gegner sind leichte Beute, da Schamanen sie verlangsamen können.

WAFFENBUFFS

Schamanen lernen im Laufe ihrer Karriere folgende Zauber, um ihre Waffe aufzuwerten: »Felsbeißer«, »Feuerzungen-Buff«, »Frost-Buff« und »Windfuror-Buff«. In den ersten 30 Leveln benutzt man hauptsächlich »Felsbeißer«, da er den höchsten Schadensbonus bringt. Lediglich in Instanzen sollte man den »Feuerzungen-Buff« wählen, da er weniger Aggro erzeugt. Ab Level 30 ist der »Windfuror-Buff« eine gute Alternative, für Schamanen mit Zweihandwaffen sogar ein Muss. Der »Frost-Buff« ist nur theoretisch gut für PvP geeignet. Da man Gegner aber effektiver mit anderen Mitteln verlangsamen kann, können Sie »Frost-Buff« vernachlässigen.

SOLO UNTERWEGS

Als Solospieler mit dem Hauptaugenmerk auf Elementarmagie ist man auf manaregenerierende Items angewiesen, da man sehr viel Zauberenergie verbraucht. Man kann auch immer einen Magier freundlich nach Wasser fragen, da diese es kostenlos herbeizaubern können. Der Nahkampf-Schamane verzichtet größtenteils auf Angriffszauber und zieht es vor, den Hauptteil seines Schadens durch Waffen zu verursachen. Der Magie-Schamane hingegen traut sich auch allein an größere Gegner, nimmt dafür aber mehr Downtime in Kauf, und benutzt auch noch seine Zaubersprüche, wenn der Gegner schon bei ihm ist. Je nach Gegnertyp sollte man also seine Taktik verändern. Beide Spielweisen starten einen Kampf in der Regel gleich:

1. **Aktivierung des Blitzschlagschilds**
2. **Pullen per Blitzschlag**
3. **Instant-Zaubern eines Schock-Spruches**
4. **Bei Bedarf Totems beschwören (Steinhaut-Totem, etc.)**
5. **Angriff mit der Waffe**
6. **Instant-Zaubern eines Schock-Spruches**

Die Punkte fünf und sechs wechseln sich bei Magie-Schamanen so lange ab, bis der Gegner erledigt ist – danach wird das Mana regeneriert. Nahkampf-Schamanen hören nach Punkt 6 mit dem Zaubern auf und lassen fortan das Mana regenerieren. Sie erledigen den Feind ab diesem Zeitpunkt nur noch mit der Nahkampfwaffe.

GRUPPENSPIEL

Da der Schamane vielseitig einsetzbar ist, muss vorher in der Gruppe geklärt werden, welche Aufgabe er übernehmen soll. Hauptheiler kann er nur dann sein, wenn die Party sehr gut und koordiniert zusammenspielt und auf den Manavorrat des Schamanen achtet.

In den Instanzen übernehmen Schamanen oft die Rolle der Bodyguards (»Peeler«) für schwach geschützte Stoffträger. Magier, Priester und Hexenmeister halten einem Nahkampf nur kurze Zeit stand; der Schamane ist dafür da, bei solchen Gelegenheiten die Aggro der Angreifer auf sich zu ziehen, um die Stoffträger zu schützen.

SOLO-PVP TAKTIKEN

GEGEN KRIEGER

Per »Erdbindungstotem« wird der Krieger auf Distanz gehalten. Es ist sehr wichtig, dass der Krieger seine Fähigkeit »Sturmangriff« nicht benutzen kann, sonst greift er im Nahkampf an und ist kaum noch zu besiegen. Bleiben Sie außer Reichweite und zaubern Sie immer wieder »Frostschock«, bis er umfällt.

GEGEN PRIESTER

Falls der Priester seinen Schildspruch benutzt, setzt man »Reinigen« ein, um den Effekt aufzuheben. Den Rest erledigen Sie mit einer starken Zweihandwaffe, wobei Sie die versuchten Heilsprüche des Priesters mit »Erdschock« unterbrechen.

GEGEN HEXENMEISTER

Ignorieren Sie das Pet und verwickeln Sie den Hexenmeister sofort in den Nahkampf. Der Hexenmeister wird versuchen, Sie mit Flüchen zu belegen und dann per »Furcht«-Zauber kampfunfähig zu machen. Um dies zu vermeiden, sollten Sie ein »Bebentotem« setzen, bevor er den Furchtspruch anwenden kann. Ansonsten zwingen Sie den Gegner wie üblich mit zahlreichen »Frostschocks« in die Knie.

GEGEN DRUIDEN

Wenn der Druide Sie mit »Wucherwurzeln« fesselt, um aus der Distanz anzugreifen, benutzen Sie Blitzschlag-Zauber. Falls er jedoch als Bär beziehungsweise Katze kommt, haben Sie den Kampf praktisch schon gewonnen: Da der Druide einfach zu wenig Schaden in seinen Tierformen macht, muss er sich nach kurzer Zeit zurück verwandeln. Unterbrechen Sie die Heilversuche per »Erdschock« und geben Sie ihm mit der Waffe den Rest.

GEGEN MAGIER

Zunächst sollten Sie dem Magier per »Reinigen« die Frostrüstung deaktivieren, sodass Ihr Schamane im Nahkampf nicht mehr verlangsamt wird. Der Magier wird gleich zu Beginn versuchen, Sie in ein Schaf zu

Die typische **Spielweise** des Schamanen: Mit Zaubern pullen, Totems zur Unterstützung aufstellen, und den Gegner im Nahkampf erledigen.

Das **Magmatotem** beschießt alle Gegner in Reichweite und eiget sich daher wunderbar, um getarnte Schurken im PvP aufzuspüren.

verwandeln. Unterbinden Sie dieses Bestreben mit »Erdschock«-Zaubern. Setzen Sie auch unbedingt ein »Bodentotem«, das einige der Schadenszauber des Magiers absorbiert, bis Sie in Nahkampfdistanz sind. Den Rest erledigen Sie mit der Waffe.

GEGEN SCHURKEN

Schurken sind zu Beginn des Kampfes unsichtbar. Sie versuchen meist, mit einer verheerenden Attacke von hinten anzugreifen. Falls das gelingt, ist der Kampf fast schon zugunsten des Gegners gelaufen. Stellen Sie ein Magmatotem auf, wenn Sie den Schurken in Ihrer Nähe vermuten. Sobald der Schurke sichtbar wird, nutzen Sie »Frostschocks« und ein »Erdbindungstotem«, um ihn auf Distanz zu halten. Auch die »Sprinten«-Fähigkeit des Schurken sollte Sie nicht beirren: einfach weiter »Frostschock« benutzen und ihn so besiegen.

GEGEN PALADINE

Gegen Paladine haben es Schamanen sehr schwer. Da dieser eine hohe Rüstungsklasse hat (bis hin zur Plattenrüstung), sich unverwundbar machen und heilen kann, laufen die meisten Kämpfe darauf hinaus, wer das meiste Mana hat. Da der Paladin nicht in der Lage ist, seine Laufgeschwindigkeit zu erhöhen, kann man ihn per »Frostschock« gut auf Distanz halten. Jedoch muss man unbedingt darauf achten, immer »Reinigen« zu wirken, wenn er einen seiner Stärkungszauber auf sich anwendet. Falls dem Paladin das Mana ausgeht, hat man eine Chance, ansonsten verliert man meist gegen diese übermächtigen Feinde.

GEGEN JÄGER

Hier gilt es, sofort den Nahkampf zu suchen. Der Jäger sollte unbedingt per »Frostschock« verlangsamt werden, um ihn anschließend mit der Waffe zur Strecke zu bringen. Wenn sich der Jäger jedoch außerhalb der Reichweite von »Frostschock« halten kann, wird man durch die starken Distanzangriffe und sein Haustier sehr schnell getötet. Man sollte also keine Zeit mit dem Pet des Jägers verschwenden.

BERUFSWAHL

Lederverarbeitung ist in Verbindung mit Kürschnerei eine gute Variante. Bis Level 40 trägt der Schamane nur Leder. Diese Berufskombination ermöglicht es, sich selbst Rüstungen herzustellen beziehungsweise diese zu verkaufen. Auch Rüstungssets finden im Auktionshaus immer wieder regen Absatz. Wenn Sie sich später spezialisieren, können Sie mit Lederverarbeitung auch schwere Rüstungen erstellen, die Schamanen ab Level 40 benutzen können.

Alchemie und Kräuterkunde ist die zweite empfehlenswerte Kombination. Da Schamanen keine Buffs haben, die Attribute verbessern, helfen die Tränke ungemein. Besonders das Elixier der Weisheit, das den Intelligenzwert und damit den Manavorrat erhöht.

PRAXISTIPPS VON GHASH* ALLGEMEINES UND FÄHIGKEITEN

Es gibt sehr viel Wissenswertes über den Schamanen und seine Fähigkeiten, das man im täglichen Heldenleben beachten sollte. Nachfolgend finden Sie die besten Tipps.

»Felsbeißer«: Dieser Waffenbuff erzeugt sehr viel Aggro. Das macht es dem Krieger der Gruppe schwer, die Monster auf sich zu halten. Jedoch hilft dies in Notfallsituationen sehr, da man die Aggro von den schwächeren Partymitgliedern schnell auf sich ziehen kann.

»Bebentotem«: Erweckt Sie aus »Furcht« und anderen Crowd-Control-Effekten. Das entsprechende Zeitintervall beträgt allerdings nur vier Sekunden; in dieser Zeit hat man als Opfer von »Furcht« oft schon den Wirkungsradius des Totems verlassen.

»Magmatotem«: Getarnte Gegner, die in Reichweite des Totems kommen, nehmen Schaden und werden wieder sichtbar. Das ist im PvP gegen Schurken enorm wichtig, kostet aber auch sehr viel Mana.

»Windfury-Totem«: Hilft dem Krieger in der Party, seine Wut zu erhöhen, so dass er besser die Aggro der Mobs auf sich halten kann.

»Frostschock«: Besitzt eine Cooldownzeit von sechs Sekunden, ohne Talente jedoch bereits eine Wirkungsdauer von acht Sekunden. Man kann damit also Gegner auf Distanz halten kann, die keine Form von erhöhter Laufgeschwindigkeit haben.

»Erdschock« + »Bodentotem«: Gegen Klassen und Gegner mit starken Schadenszaubern kann man durch die Kombination des Spruches mit dem Totem die Magie nahezu komplett unterbinden (Schock verhindert das Zaubern von Sprüchen für drei Sekunden. Das Totem schluckt einen Schadensspruch. Bis ein Gegner den zweiten Spruch losgelassen hat, ist der Schock normalerweise wieder aufgeladen und kann erneut gewirkt werden).

Manaregeneration: Nach dem Wirken eines Spruchs setzt die Manaregeneration für fünf Sekunden aus. Das sollte man vor allem im PvE bedenken.

Wetz- und Gewichtssteine: Diese können zwar auf die Waffen gelegt werden, ihr Effekt wird jedoch aufgehoben, sobald ein Waffenbuff des Schamanen gewirkt wird.

Orc-Axtbonus: Orc-Schamanen sollten unbedingt eine Axt verwenden, da sie über den passiven Rassenskill einen Bonus auf den Kampf mit Äxten erhalten, wodurch sie Gegner spürbar besser treffen und seltener verfehlen.

BEISPIEL FÜR EINE TALENTPUNKTEVERTEILUNG

ENHANCEMENT (40 PUNKTE)

- **Wissen der Vorfahren** (5/5 Punkte)
- **Schild-Spezialisierung** (5/5 Punkte)
- **Verbessertes Steinhaut-Totem** (1/3 Punkte)
- **Donnernde Stöße** (5/5 Punkte)
- **Verbesserter Gespensterwolf** (2/2 Punkte)
- **Zweihandäxte und -kolben** (1/1 Punkt)1/1
- **Erwartung** (5/5 Punkte)
- **Hagel** (5/5 Punkte)
- **Parieren** (1/1 Punkte)
- **Verbesserte Windfuror-Waffe** (2/2 Punkte)
- **Zähigkeit** (5/5 Punkte)
- **Verbessertes Erdung-Totem** (2/2 Punkte)
- **Sturmschlag** (1/1 Punkt)

ELEMENTAL (11 PUNKTE)

- **Erschütterung** (5/5 Punkte)
- **Konvektion** (5/5 Punkte)
- **Elementargeistfokus** (1/1 Punkte)

Bei diesem Talentbaum erkennt man sofort, dass er auf Nahkampf-Schamanen ausgelegt ist. Die Angriffsstärke wird erhöht, ebenso die Chance auf kritische Treffer. Darüber hinaus wird auch der Rüstungswert gesteigert. Als Heiler ist man mit dieser Variante natürlich nur bedingt einsatzfähig, aber um den Hauptheiler zu unterstützen, reicht es allemal.

Georg Valtin

Schamanen, die viel mit **Totems** arbeiten, können die Manakosten für die Beschwörung über Talente reduzieren und so Downtimes verkürzen.

Das **Steinklaue-Totem** zieht Gegner per Taunt-Fähigkeit auf sich. Nützlich, um zu flüchten oder Feinde in Notsituationen abzulenken.

*Ghash spielt bei der Gilde »Xanadu«

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Die Macht ist mit Ihnen: Mit unseren detaillierten Karten bleibt kein Geheimnis der Galaxis ungelüftet. Böse Sith und noble Jedis versorgen wir außerdem mit den besten Profi-Tipps.

WELCHE KLASSE SOLL ICH WÄHLEN?

Der Wächter ist nach unserer Erfahrung die ausgewogenste Klasse mit der besten Mischung aus Fähigkeiten, Talenten und Macht-Eigenschaften. Sein einziger Nachteil: Im Reparieren ist er eine totale Niete. Machen Sie dieses Manko wett, indem Sie schon bei der Charaktererschaffung das Talent »Klassenfähigkeit: Reparieren« auswählen.

STÄRKE? WEISHEIT? ODER LIEBER CHARISMA?

Geschicklichkeit ist der mit Abstand nützlichste Charakterwert. Der verschafft Ihnen nicht nur Boni auf Ihre Rüstungsklasse, sondern wird in Verbindung mit dem Talent »Geschick: Lichtschwerter« auch auf Ihre Angriffsfähigkeit addiert. Ebenfalls wichtig: Konstitution und Intelligenz. In der Praxis haben sich folgende Startwerte bewährt:

- Stärke **12**
- Konstitution **14**
- Weisheit **12**
- Geschicklichkeit **15**
- Intelligenz **14**
- Charisma **10**

Erhöhen Sie bei der ersten sich bietenden Gelegenheit Ihr Geschick auf 16 Punkte und steigern Sie im Laufe des Spiels Ihre Konstitution auf 18. Denken Sie daran: Nur gerade Werte bringen einen Bonus.

WELCHE FÄHIGKEITEN BRAUCHE ICH UNBEDINGT?

Ausgesprochen nützlich sind Überreden, Verletzungen Heilen, Reparieren und Sicherheit. Investieren Sie auch ein paar Punkte in Bewusstsein. Die übrigen Fähigkeiten übernehmen nach Möglichkeit Ihre Mitstreiter – achten Sie aber darauf, dass Sie jede Fähigkeit bei wenigstens einem Partymitglied maximieren. Computerkentnisse benötigen Sie nur, wenn Sie T3-M4 aufrüsten wollen.

TALENTFRAGE

Die besten Kampftalente sind Unruhe, kritische Treffer sowie der Kampf mit zwei Waffen. Maximieren Sie diese so schnell wie möglich und steigen Sie bald auf ein Schwert mit Doppelklinge um (spätestens ab Dantooine). Konzentrieren Sie sich dann auf Jedi-Verteidigung und den Umgang mit dem Lichtschwert. Verschwenden Sie keine Punkte auf Talente, die lediglich Ihre Fähigkeiten erhöhen (Empathie, Vorsicht und Technik-Experte). Generell gilt: Machen Sie aus Ihrem Helden einen Nahkämpfer!

WELCHE MACHT BRINGT'S?

Geschwindigkeit und Energiewiderstand sollten keinem Jedi fehlen. Gute Ritter nutzen zudem Heilung, Betäuben und Machtmut. Böse Sith setzen hingegen auf Verwunden, Schock, Lebensentzug und Angst.

WIE KOMME ICH AN DIE PRESTIGE-KLASSEN?

Um in eine Prestige-Klasse aufzusteigen, müssen Sie drei Vorraussetzungen erfüllen: Sie brauchen mindestens Erfahrungsstufe 15, müssen die helle bzw. dunkle Seite maximiert haben (oder kurz davor stehen) und Visas besiegt haben. Sprechen Sie dann mit Kreia auf der Ebon Hawk und entscheiden Sie sich für eine Prestige-Klasse. Der Waffenmeister und der Marodeur sind zweifellos die besten; wenn Sie unserem Rat gefolgt sind und sich zu Beginn für einen Wächter entschieden haben, haben Sie die fehlenden Fähigkeitspunkte dieser beiden Klassen schon lange wett gemacht.

GUT ODER BÖSE?

Entscheiden Sie sich zu Beginn für eine Seite und bleiben Sie auch konsequent dabei – Neutralität bringt nur Nachteile. Achten Sie darauf, dass Sie nur die Macht-Fähigkeiten einsetzen, die Ihrer Gesinnung entsprechen. Von Zeit zu Zeit kann es aber durchaus sinnvoll sein, entgegengesetzte Seiten-Punkte in Kauf zu nehmen – etwa, wenn Sie bei einem Ihrer Mitstreiter Einfluss erlangen wollen. Den Malus können Sie in der Regel in kurzer Zeit wieder gutmachen. Beim ersten Durchspielen ist es übrigens sinnvoller, die helle Seite zu wählen – das macht es leichter, der komplexen Storyline zu folgen.

KAUFEN ODER ZERLEGEN?

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen ist es bei Knights of the Old Republic 2 nicht sinnvoll, überschüssigen Krempel sofort an die Händler zu verkaufen. Sämtliche Gegenstände lassen sich nämlich an der Werkbank in Komponenten zerlegen, aus denen Sie eine Reihe von nützlichen Sachen basteln können. Wie viele Komponenten Sie gewinnen können, entscheidet die Reparieren-Fähigkeit Ihres Hauptcharakters. Verkaufen Sie daher Gegenstände nur dann, wenn Sie dringend Kohle brauchen.

KAMPFTRICKS

Geschwindigkeit und Energiewiderstand (gerade gegen Feinde mit Blastern) machen oft den entscheidenden Unterschied – setzen Sie diese Mächte stets ein, bevor Sie in die Schlacht ziehen. Stehen Sie einer Übermacht gegenüber, wirkt die dunkle Fähigkeit Machtblitz (bzw. Machtsturm) Wunder. Eine Cryoban-Granate kann manchen Kampf in ein Kinderspiel verwandeln. Wenn alle Stricke reißen, legen Sie einfach ein Minenfeld, in das Sie Ihre Gegner anschließend hineinlocken – diese Taktik funktioniert im Solo-Modus am Besten. Da bösen Jedi die Heilungs-Fähigkeit verwehrt bleibt und sich gegen Droiden mit Lebensentzug nichts reißen lässt, sollten Sie insbesondere auf einen hohen Wert in Verletzungen Heilen achten. Wenn Sie Medkits einsetzen, dann grundsätzlich nur im Inventarbildschirm – so geht Ihnen keine Runde verloren.

PROLOG

EBON HAWK – INNERES

EBON HAWK – AUSSENSEITE

ANMERKUNG Anhand der Zahlen in den Karten erkennen Sie, in welcher Reihenfolge Sie vorgehen sollen. Knifflige Stellen erklären wir im Folgenden.

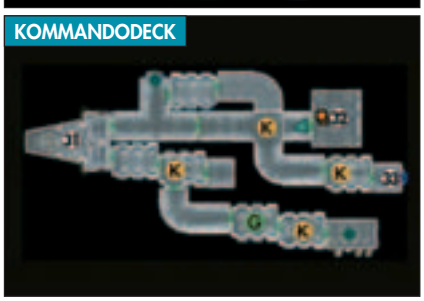
Die meisten Rätsel des Prologs werden durch Text- und Sprachmitteilungen erklärt. Schwierig wird's erst an der Werkstatttür (10). Bevor Sie die öffnen, sollten Sie an der Außenseite der Ebon Hawk die Tür der Steuerbordkojen überbrücken (8). Nun schalten Sie in den Solo-Modus, öffnen mit einem Droiden im Hauptraum (3) die äußere Tür, fahren den zweiten Droiden hinein, schließen die äußere Tür wieder und öffnen dann die innere. In den Steuerbordkojen finden Sie nun einen Flammenwerfer. Sämtliche Erfahrungspunkte, die Sie im Prolog sammeln, werden nicht übernommen.

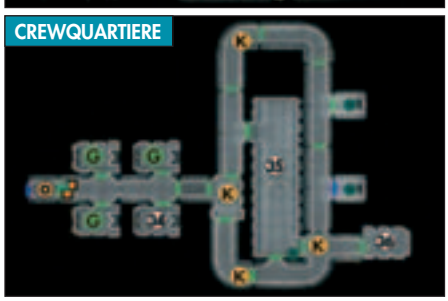
LEGENDE

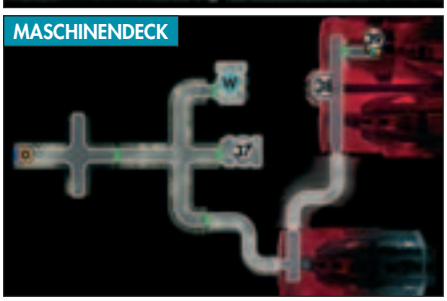
G Gegenstände	W Werkbank	H Händler	P Pazaak	R Rekrutierbare NPCs
K Kämpfe	L Laborstation	Xx Nebenquests	S Swoop-Rennen	A Abgestürzte Schiffe

PERAGUS

Haben Sie sich bis zu Atton vorgekämpft, benutzen Sie das Terminal im Kommunikationsraum erneut, um mit Hangar 25 Kontakt aufzunehmen. So können Sie mit T3-M4 die Notluke (15) öffnen und Ihren Hauptcharakter in die Minenschächte führen. Dort passieren Sie den überhitzten Tunnel (17) am Besten mit einem Energieschild oder Energiewiderstand. Sind Sie zu HK-50 vorgestoßen, wird's knifflig. Bringen Sie den Droiden dazu, den Sprachcode des toten Offiziers zu wiederholen. Nun holen Sie sich den Schalldrucksensor aus dem Nachbarraum (21) und lassen HK-50 den Code noch einmal wiederholen, um ihn aufzuzeichnen. So können Sie an Punkt (22) die Schleuse öffnen und den Außenbereich von Peragus betreten. In den Schlafräumen brauchen Sie erneut einen Code. Die richtige Kombination am Terminal (28) lautet 7, 5, 13,17, 3. Bevor Sie die Harbinger betreten können, kommt es zum Kampf mit HK-50 (29). Schalten Sie die Treibminen aus der Distanz aus und kümmern Sie sich dann um den Roboter. Haben Sie ihm ordentlich zugesetzt, schaltet er in den Selbstzerstörungsmechanismus – nix wie weg! An Bord der Harbinger müssen Sie mit Angriffen von Sith-Killern rechnen, ansonsten verläuft hier alles linear. Zurück auf Peragus kämpfen Sie sich erneut in Richtung Hangarkontrolle, ersetzen dort die Leitung mit der Hangar-25-Kontrollleitung, die Sie bei T3-M4 gefunden haben, und flüchten mit der Ebon Hawk.



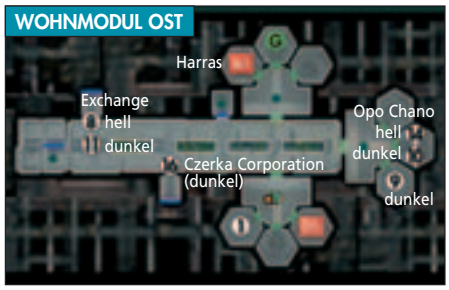


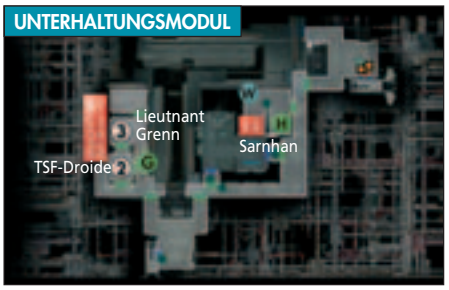


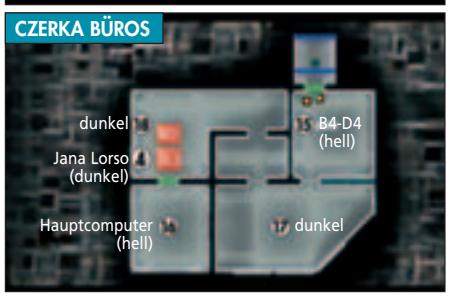
EBON HAWK

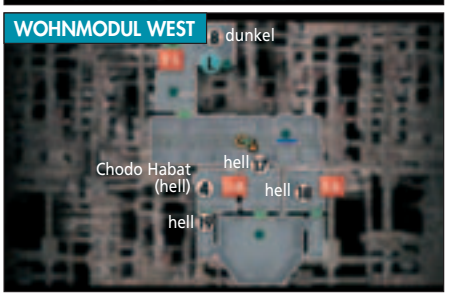
Feuern Sie nicht mit dem Bordlaser auf die Sith! Lassen Sie die Bande lieber das Schiff stürmen und nehmen Sie sie persönlich auseinander – so verdienen Sie mehrere tausend Erfahrungspunkte! Danach feuern Sie entweder auf den Asteroiden (dunkle Seiten-Punkte) oder Sie zeigen sich ehrlich besorgt, dass noch jemand am Leben sein könnte (helle Seiten-Punkte). Bevor Sie sich nach Telos aufmachen, sollten Sie das Schiff erkunden und den HK-Vokabulator von HK-50 in die defekte HK-Einheit einsetzen. Auf den nächsten Planeten wird sich die Ebon Hawk nach und nach mit Mitstreitern füllen. Grundsätzlich gilt: Speichern Sie unbedingt ab, bevor Sie sich mit einem der Begleiter unterhalten. Mit vielen Dialogoptionen lassen sich Einfluss und Seiten-Punkte gewinnen – oder verlieren. Machen Sie es sich zur Gewohnheit, nach jedem Planeten mit allen Gruppenmitgliedern zu plaudern und probieren Sie sämtliche Gesprächsoptionen aus. Mit einem hohen Einfluss lässt sich allerhand anstellen: Bao-Dur, Atton, Mira und Dienerin lassen sich etwa zu Jedi ausbilden. HK-47 und T3-M4 bekommen nützliche Upgrades, während Kreia und Go-To für interessante Hintergrundstories sorgen. Noch ein paar vorausgreifende Worte: Wenn Sie Telos verlassen haben, wird Visas auf der Ebon Hawk platziert. Speichern Sie daher das Spiel ab, wenn Sie auf dem zweiten Planeten (in unserer Lösung Nar Shadaa) gelandet sind und betreten Sie das Schiff erneut – es kommt zu einem Kampf, nach dem sich Visas Ihrer Gruppe anschließt.

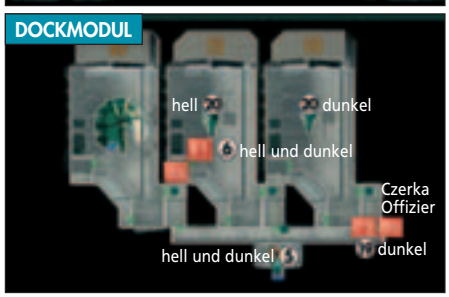
TELOS

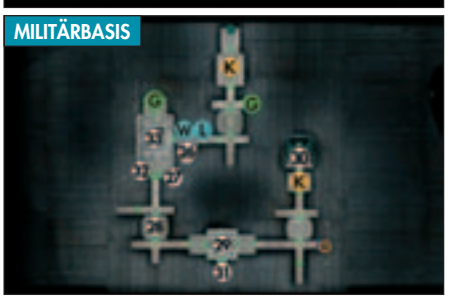


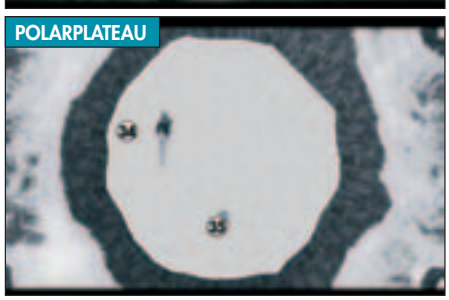


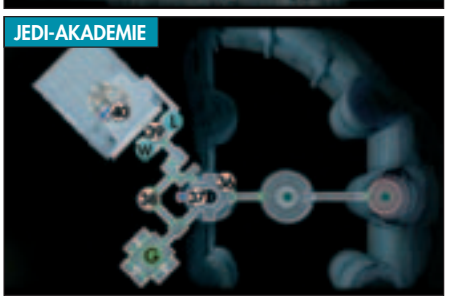












Um die Hauptstory voranzutreiben, müssen Sie sich für eine Seite entscheiden; gute Jedi helfen den Ithorianern, böse heuern bei Czerka an. Früher oder später müssen Sie sich für beide Lager um die Exchange kümmern. Dazu ist zunächst ein Gespräch mit Luxa (7) nötig – haben Sie sich der dunklen Seite verschrieben, kommen Sie nicht umhin, der guten Dame erst Ihre Fähigkeiten zu beweisen. Speichern Sie das Spiel unbedingt ab, bevor Sie das Büro der Exchange betreten. Überreden Sie dann die Rezeptionistin und schalten Sie die Leibwächter von Slusk aus (Energiewiderstand ist in diesem Gefecht sehr nützlich). Reden Sie nun mit der Türwache, nehmen Sie die beiden Droiden auseinander und schlagen Sie sich im folgenden Dialog zunächst auf Luxas Seite. Als schwarzer Ritter müssen Sie nun die Meuterei bei Czerka beenden (speichern Sie den Spielstand, bevor Sie zu Jana Lorso zurückkehren), während sich Verfechter der guten Sache in den Hauptcomputer von Czerka hacken. Sprechen Sie dazu mit Corrun Falt in der Cantina und statten Sie anschließend Opo Chano einen Besuch ab – die 2.500 Credits, die er für den Ausweis will, streckt Chodo Habat gerne vor. Haben Sie die Identifikationskarte in der Tasche, müssen Sie nur noch mit B4-D4 reden und sich anschließend die Daten herunterladen.

Auf der Oberfläche angekommen, stellt zunächst nur das Minenfeld (22) ein Problem dar – entweder nehmen Sie die beiden Türme mit Fernwaffen unter Beschuss oder Sie entschärfen die Minen im Tarnmodus mit Bao-Dur. Bei der Czerka-Basis wird's haarig: Halten Sie Ihre Gruppe unbedingt zusammen (KI auf stationär schalten), sonst greifen Ihre Mitstreiter alle Feinde in Reichweite an. Sind alle Gegner erledigt, benutzen Sie das Terminal (24) und betreten die Militärbasis. Achten Sie hier auf die Bodengitter – diese lösen bei Kontakt Giftfallen aus. Sammeln Sie auf dem Weg die ID-Karte ein und schalten Sie die lästigen Fallen bei (27) ab. Den Czerka-Angestellten (28) bringen Sie entweder zurück zum Eingang (helle Seiten-Punkte) oder bringen ihn einfach um die Ecke (dunkle Seiten-Punkte).

Fahren Sie erst bei Punkt (30) den Reaktor hoch. Danach greifen Sie sich bei Punkt Nummer (31) die Codes und öffnen Sie am Terminal (32) die Tore. Der Endgegner hat keine Chance, wenn Sie ihn unablässig mit Unruhe traktieren. Nach dem Shuttle-Trip müssen Sie sich wieder einmal mit HK-50-Droiden herumschlagen; auch hier wirkt Energiewiderstand wahre Wunder. Durchsuchen Sie nach dem Kampf unbedingt die Überreste (den Kontrollcluster können Sie später in die defekte HK-Einheit auf der Ebon Hawk einbauen) und betreten Sie dann die Akademie (35). Wenn Sie im folgenden Dialog sofort die Waffen ablegen, ist das helle Seiten-Punkte wert, weigern Sie sich, erhalten Sie dunkle Punkte. Im nächsten Dialog ist der dunkle Weg recht offensichtlich (wählen Sie einfach die unverschämtesten Antworten), für helle Seiten-Punkte wählen Sie die Optionen 1, 1, 8, 1, 1, 1, 3, 4, 3, 3, 2, 1, 1. Reden Sie ausgiebig mit allen Dienerinnen und befreien Sie dann Ihre Kameraden (38) und (39). Vorsicht: Wollen Sie sich mit den Dienerinnen messen, tun Sie das, bevor Sie sich zu Punkt (38) begeben, sonst droht ein Bug. Mit der Ebon Hawk geht's weiter nach Nar Shaddaa.

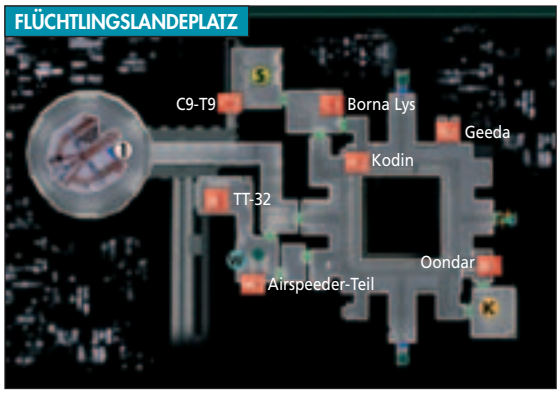
NAR SHADDAA

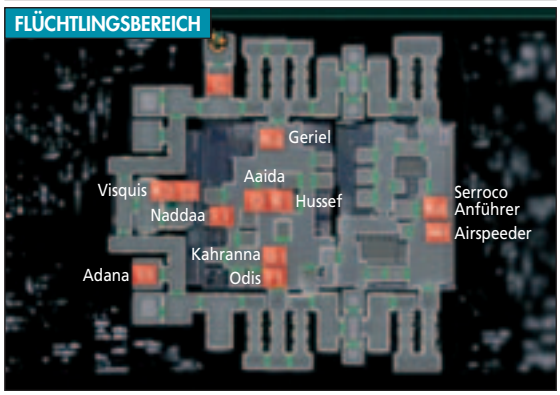
Nachdem Sie gegen Visas gekämpft haben (siehe »Ebon Hawk«), fehlt Ihnen nur noch ein Bauteil für Ihr Lichtschwert. Reden Sie mit Domo in der Cantina (2) und belauschen Sie anschließend im Tarnmodus das Gespräch der beiden Gauner (3). Ebenfalls getarnt geht's nun in den ersten Raum des Hotels (auf der Karte bei der (4)), wo Sie erneut die Ohren spitzen. Kaufen Sie beim Barkeeper in der Cantina Jumasaft und lassen Sie Dienerin bei Domo vortanzen. Wenn Vogga eingeschlafen ist, füllen Sie den Saft in den Napf der Kath-Hunde und knacken die Tür zu Voggas Lagerraum (8). Hier gibt es endlich das letzte Bauteil.

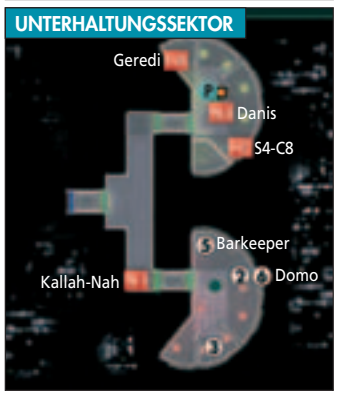
Um auf Nar Shaddaa weiterzukommen, müssen Sie die Exchange auf sich aufmerksam machen – erfüllen Sie dazu sämtliche Nebenquests (ob Sie gut oder böse vorgehen, spielt keine Rolle). Haben Sie die Jungs ausreichend beeindruckt (oder genervt), werden Sie Zeuge, wie die Red Eclipse Ihr Schiff übernimmt. Diese Sequenz wird nur ausgelöst, wenn Sie genügend Nebenaufgaben gelöst haben; geschieht das bei Ihnen nicht, kann Ihnen Kallah-Nar die Aufmerksamkeit der Exchange für 2.000 Credits erkaufen. Nachdem Sie sich Ihr Schiff zurückgeholt haben, lädt Visquis Sie in Jekk'Jekk Tar ein. Dort angekommen schaltet das Spiel auf Atton um. Mit einem kleinen Trick ist der Kampf gegen die Zwillinge ein Kinderspiel: Rennen Sie einfach hinter den Barkeeper und nehmen Sie die beiden von dort unter Beschuss. So lange Sie sich eng an der Wand halten, bewegen sich die Damen nicht und geben leichte Ziele ab.

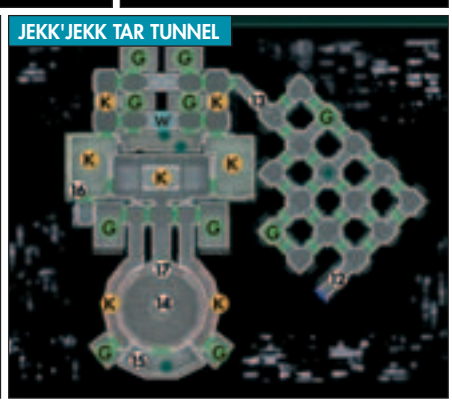
Weiter geht's mit Mira (leveln Sie sie nur auf, wenn Sie den hellen Pfad spielen) in die Privatlounge (10). Zurück in der Rolle des Verbannten begeben Sie sich erneut in die Bar. Nutzen Sie eine Atemmaske und schalten Sie sämtliche Aliens mit Unruhe aus. An Punkt (11) betreten Sie die Tunnel; das Labyrinth sollte mit unseren Karten kein Problem darstellen. Je nach Gesinnung übernehmen Sie nun Hanhaar oder erneut Mira. Als Wookiee ist der Kampf kein Problem, mit Mira müssen Sie schon trickreicher vorgehen. Locken Sie Hanhaar zunächst in die Minen und ballern Sie ihn anschließend unter Zuhilfenahme von Medkits um. Holen Sie sich bei (15) die Zugangskarte und bedienen Sie dann die Notfallsteuerung (16). Ihr Hauptcharakter muss jetzt nur noch ein paar Takte mit Whiskas ... äh ... Visquis reden (17). Weiter geht's mit T3. An der Tür drehen Sie zunächst den mittleren und linken Block gegen den Uhrzeigersinn und zum Abschluss den rechten Block im Uhrzeigersinn. Rüsten Sie T3 mit allen Upgrades aus – so ist der Kampf gegen die HK-50-Droiden, bei denen sich übrigens das vorletzte HK-Bauteil findet (das letzte kaufen Sie bei Kodin), kein Problem.

Für die Stürmung von Gotos Jacht brauchen Sie einen Charakter mit einer hohen Computer-Fähigkeit. Laden Sie sich am Terminal (21) das Überladen-Programm herunter, spielen Sie bei (22) auf und öffnen Sie die Isolationszellen (23). Dort finden Sie einen Code, mit dem Sie am Terminal die Geschütztürme abschalten. Bei (24) laden Sie am Hilfscomputer weitere Codes. Auf der Brücke müssen Sie das primäre Energiesystem abschalten und mit der Ebon Hawk flüchten. Um endgültig den bösen Weg einzuschlagen, ist es nötig, Zez-Kai Ell nach dem folgenden Dialog zu töten.







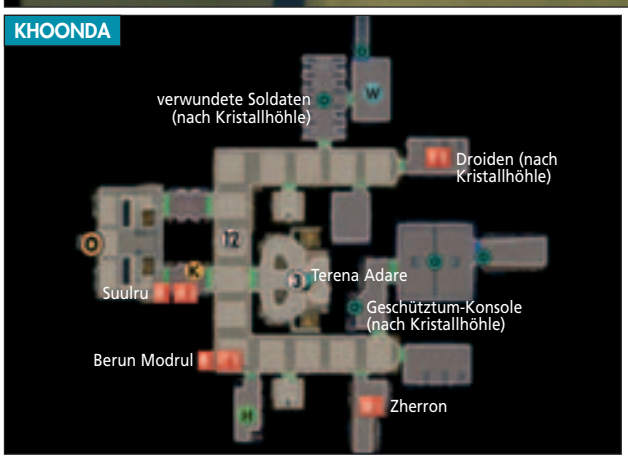


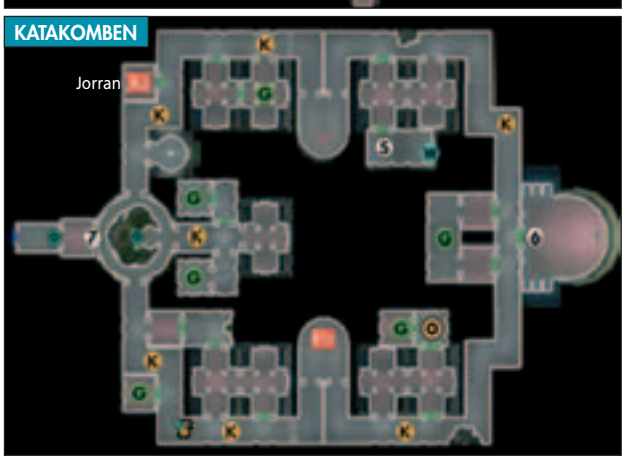
DANTOOINE

Holen Sie sich bei Administratorin Adare die Erlaubnis, die Katakomben der Jedi-Enklave betreten zu dürfen. Betreten Sie die Enklave durch den nördlichen Eingang (5); die Schrottsammler dort können Sie für dunkle Seiten-Punkte töten. In den Katakomben müssen Sie sich eigentlich nur zu den toten Söldnern (7) durchschlagen – es ist allerdings empfehlenswert, den kompletten Level systematisch zu durchkämmen, da Sie hier viele nützliche Gegenstände und haufenweise Erfahrungspunkte sammeln können. An Punkt (5) aktivieren Sie auf jeden Fall die Droiden und lassen diese patrouillieren; so werden die lästigen Laigreks ohne Ihr Zutun aus dem Weg geräumt. Wenn Sie die toten Söldner erreicht haben, plaudern Sie zunächst ausgiebig mit dem Jünger (sofern Sie einen weiblichen Helden erschaffen haben, schließt er sich Ihnen an) und durchsuchen dann die Überreste – stellen Sie unbedingt sicher, dass Sie das Datenpad lesen. Da Sie nun wissen, wo sich Meister Vrook aufhält, geht's direkt weiter in die Kristallhöhle. Vorsicht: Hier wimmelt es von Gegnern und die giftigen Kinrath sind nicht ohne.

Wenn Sie so richtig böse sein und dunkle Punkte verdienen wollen, nehmen Sie Ahrnell die Duftdrüse ab. Kämpfen Sie sich bis zum Lager der Söldner (10) vor und befreien Sie Vrook. Anschließend machen Sie noch einen Abstecher in die Kristallkammer (11). Speichern Sie unbedingt ab und aktivieren Sie alle schützenden Mächte, bevor Sie die Kammer betreten – Sie werden sofort von einer ganzen Horde Kinrath attackiert, und die Matriarchin teilt fiese Hiebe aus. Sammeln Sie danach alle Kristalle ein und vergessen Sie keinesfalls den Kristall, der den Namen Ihres Helden trägt – dabei handelt es sich um einen der besten Gegenstände im gesamten Spiel. Ach ja: Die Sensoren, die Sie im Geröllhaufen am Eingang finden, können Sie entweder Saedhe oder Berun geben – beide Quests lassen sich aber nicht lösen. Vor der Höhle (12) wartet schon der Anführer der Söldner auf Sie. Böse Helden verbünden sich mit ihm, gute machen seinen kleinen Trupp platt und retten Khoonda. Kehren Sie dann zurück zu Adare und reden Sie erneut mit Zherron.

Ganz unabhängig davon, für welche Seite Sie sich entschieden haben, treffen Sie nun sämtliche Vorbereitungen für die Schlacht. Entschärfen Sie alle Minen, heilen (oder vergiften) Sie die verwundeten Soldaten, aktivieren Sie die Droiden und programmieren Sie die Geschütztürme neu. Vergessen Sie auch nicht, die NPCs zu rekrutieren, die wir auf der Karte mit R gekennzeichnet haben. Wichtig ist in erster Linie Akkere. Geben Sie ihm die 1.000 Credits für seinen Sprengstoff – der wird später noch nützlich. Ist alles erledigt, sagen Sie Zherron, dass die Schlacht beginnen kann. Wenn Sie sich für Khoonda entschieden und unseren Tipps gefolgt sind, ist der Kampf gegen Azkul ein Kinderspiel. Böse Jedi müssen hingegen gegen Meister Vrook ran und der ist alles andere als ein leichter Gegner. Halten Sie ständig einen Energieschild aufrecht und heilen Sie sich immer wieder mit Medikits (im Inventarbildschirm benutzen!). Wenn Sie Ihre Hitpoints zu schnell verlieren, setzen Sie Granaten ein.





DXUN

Abgeschossen zu werden entwickelt sich so langsam zur lästigen Angewohnheit. Auf Dxun haben sich Visas und HK-47 als Mitstreiter bewährt. Kämpfen Sie sich bis zum Schiffswrack (2) vor und bringen Sie dort das Terminal wieder in Gang. Nun können Sie sämtliche Droiden auf Ihrem Weg reparieren. So erhalten Sie nicht nur Erfahrungspunkte, sondern auch willkommene Unterstützung im Kampf gegen die aggressive Fauna des Dschungels. Weiter nach Norden: Bei (3) warten Kopfgeldjäger auf Sie – egal, was Sie in diesem Dialog antworten, ein Kampf ist unvermeidlich. Das mandalorianische Lager (4) können Sie nur mit den Sprengsätzen öffnen, die Sie auf Dantooine von Akkere erhalten haben. Sobald Sie sich den Spähern nähern (5) werden Sie automatisch ins Camp der Mandalorianer gebracht – es sei denn, Sie legen es unbedingt auf einen Kampf (und dunkle Seiten-Punkte) an.

Sprechen Sie ausgiebig mit Mandalore. Er besitzt ein Shuttle, mit dem Sie nach Onderon gelangen können, will Ihnen das aber erst zur Verfügung stellen, wenn Sie ihn ausreichend beeindruckt haben. Erfüllen Sie dazu einfach sämtliche Nebenaufgaben, die Sie von den Soldaten des Camps bekommen und reden Sie dann mit ihm. Verzwickt ist eigentlich nur die Reparatur-Quest. Um an alle nötigen Teile zu gelangen, müssen Sie so gut wie alle Cannocks verdreschen – es besteht eine zufällige Chance, dass einer von ihnen ein Teil bei sich trägt. Statten Sie auch unbedingt dem Lager im Norden (7) einen Besuch ab. Um an sämtliche Kisten zu kommen, greifen Sie einfach einen der Droiden an und erledigen nun die ganze Bande. Damit Sie es im Kampzirkel zum Champion bringen können, müssen Sie nach den ersten drei Kämpfen zunächst Kelborn bei seiner Suche nach den Spähtrupps von Onderon helfen. Anschließend warten zwei weitere Kontrahenten im Zirkel auf Sie.

Haben Sie alle Aufgaben im Camp erledigt, ist Mandalore so fasziniert von Ihnen, dass er Sie nicht nur nach Onderon bringt, sondern sich auch Ihrer Gruppe anschließt. Er ist übrigens der einzige Mitstreiter, bei dem es sich nicht lohnt, Einfluss zu sammeln – Sie können ihn leider nicht upgraden oder zu einem Jedi machen.

DSCHUNGELLANDUNG

DSCHUNGEL

MANDALORIANISCHES CAMP

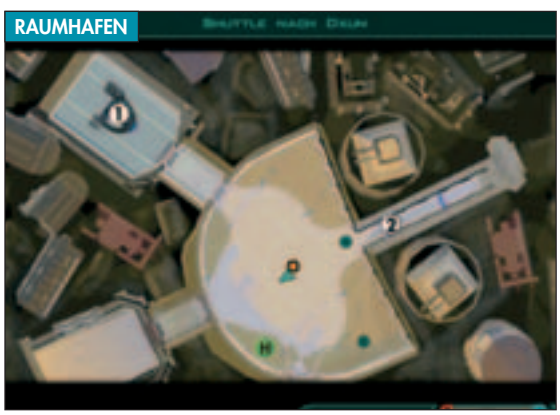
ONDERON

Im politischen Trubel von Onderon müssen Sie sich wieder einmal für eine Seite entscheiden. Gute Charaktere helfen der Königin, böse unterstützen hingegen General Vaklu. Bei (3) wird Ihre Gesinnung auf eine erste Probe gestellt. Wenn Sie dem Journalisten helfen, bringt das helle Seiten-Punkte, erklären Sie ihn für schuldig (Dialogoptionen 2, 1, 2) erhalten Sie dunkle Punkte. An Punkt (4) laufen Sie einem Agitator über den Weg, bei dem Sie erneut für eine Seite Partei ergreifen können. Speichern Sie ab, bevor Sie dieses Gebiet verlassen (5), da Sie anschließend von einer Gruppe Kopfgeldjäger aus dem Hinterhalt attackiert werden.

Im weiteren Verlauf finden Sie übrigens zwei überschüssige Visa – für helle Seiten-Punkte geben Sie diese an Xaart und Terlyn, dunkle Punkte (und eine gute Belohnung) gibt's, wenn Sie Sakarie und Tolas mit den Ausweisen beglücken. Reden Sie mit dem Gauner vor Dhagons Praxis (7) und statten Sie anschließend dem guten Captain Riiken bei (8) einen Besuch ab. Den Mord klären Sie problemlos auf, wenn Sie sich an unsere Reihenfolge halten.

Ist Dhagon frei, arrangiert er sogleich ein Treffen mit Kevar, das allerdings gründlich in die Hose geht. Kämpfen Sie sich durch die Soldaten bei (20) zurück zum Shuttle und verlassen sie das ungastliche Onderon einstweilen. Es dauert nun einige Zeit, bevor sie von T3-4M eine Nachricht zugeschickt bekommen, dass Sie auf Oderon zurückkehren können. Machen Sie daher so lange erst einmal mit Korriban – und der folgenden Seite – weiter.

RAUMHAFEN



HÄNDLERVIERTEL

WESTPLATZ

CANTINA

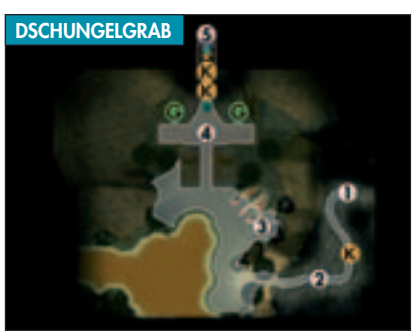
KORRIBAN

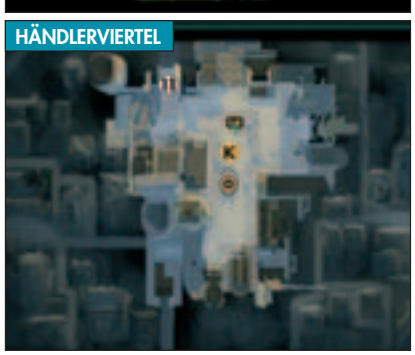
Wenn Sie die verstreuten Leichen untersuchen, tauchen automatisch mehrere Hssiss auf, die zum gegenwärtigen Zeitpunkt aber kein Problem mehr darstellen sollten – wenn doch, dann wird es dringend Zeit, Ihre Kampftalente zu verbessern. Ansonsten gibt es hier wenig zu sehen; betreten Sie daher die alte Akademie (2) und erkunden Sie alle Gänge nach nützlichen Gegenständen. Die Tür bei (5) können Sie nur passieren, wenn Sie zunächst am hypermegamodernen Trainingscomputer (3) die Tür zur Bücherei (4) öffnen. Dort finden Sie Sprengsätze, gegen die kein Sith-Kraut gewachsen ist. Am Computer können Sie übrigens auch den Sith-Test absolvieren – die richtigen Antworten lauten »Freedon Nadd«, »20«, »Gizka«, »Ich lüge immer« und »Leidenschaft-Stärke-Macht-Sieg«.

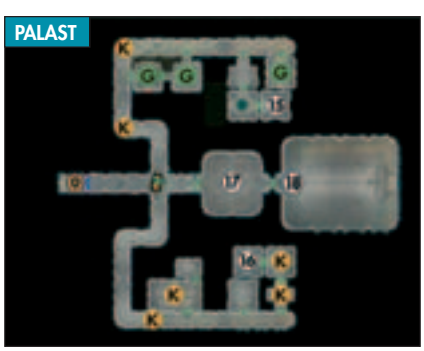
Ihr eigentliches Ziel ist aber die Leiche von Meister Vash (6). Lesen Sie das Datenpad und machen Sie sich anschließend auf einen fetten Kampf gefasst (7), wenn Sie die Akademie verlassen wollen. Sie können Sion hier (noch) nicht töten; fügen Sie ihm ausreichend Schaden zu, und die Schlacht wird automatisch beendet. Weiter geht's in die Shyrackhöhlen (8), die aber optional sind. Erkunden Sie alle Gänge und sammeln Sie sämtliche Gegenstände ein. Sollten Sie das Grab (9) nicht betreten dürfen, müssen Sie entweder noch helle bzw. dunkle Seiten-Punkte sammeln oder ein paar Level aufsteigen. Im Inneren treffen Sie auf Malak. Nichts, was Sie hier sagen, hat eine Auswirkung. Es kommt in allen Fällen zum Kampf. Töten Sie Malak, verschwinden auch die anderen Gegner. Bei (11) steht Ihnen ein Kampf gegen sehr viele Shyracks bevor – vorher also abspeichern. Die Soldaten (12) können Sie entweder in den Tod schicken (dunkle Seiten-Punkte) oder Sie entschärfen die Minen selbst (helle Seiten-Punkte). Interessant wird's bei der Jedi-Leiche (13): Wenn Sie diese untersuchen, tauchen Hssiss auf – immer wieder. Theoretisch können Sie unendlich Erfahrungspunkte sammeln. Zum Abschluss müssen Sie gegen Revan antreten (15), der zwar Schaden anrichtet, aber kaum Hitpoints hat.

RÜCKKEHR NACH ONDERON

Halten Sie sich erst gar nicht lange mit dem Minenfeld (2) auf – es macht überhaupt nichts, wenn Sie den Alarm auslösen. Am Terminal bei Punkt (3) aktivieren Sie das Defensivszenario; so ballern die Geschütztürme auf alles, was sich bewegt, und Sie können sich ganz entspannt zurücklehnen. Beseitigen Sie die überlebenden Sith (4) und betreten Sie das Grab. Die Lösung für das rechte Terminal (6) lautet »(6x2)-8+9x1«, am linken Terminal (7) ist »C« die korrekte Antwort. Die zentrale Tür bei (9) wird mit dem Hebel bei (8) geöffnet. Vorsicht: Dahinter warten drei Sith-Lords auf Ihr Erscheinen (10), denen Sie sich nur mit Energieschilden nähern sollten. Sonst gibt's auch mit viel HP Saures.







Wieder in der Rolle des Verbannten, deaktivieren Sie das Energieschild (13) am Terminal (12) und kämpfen sich in den Palast vor. Gute Jedi treffen bei (15) auf Kadron, den Sie natürlich ausquetschen, böse Helden töten hier die Soldaten und benutzen das Terminal. Der Code für den Lagerraum lautet 66, 45, 39. Weiter zu Kiph (15), den helle Jedi laufen lassen, während dunkle ihn selbstverständlich umlegen. Benutzen Sie die Konsole, erledigen Sie die Bestie (17) mit Ihren besten Nahkampf-Helden und nehmen Sie im Endkampf (18) Vaklu (helle Seite) bzw. Kevar dunkle Seite) auseinander. Danach geht's zurück in die altbekannte Jedi-Enklave von Dantooine.

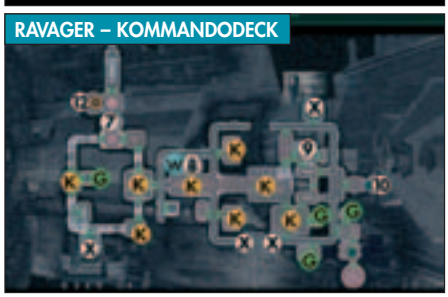
DAS FINALE

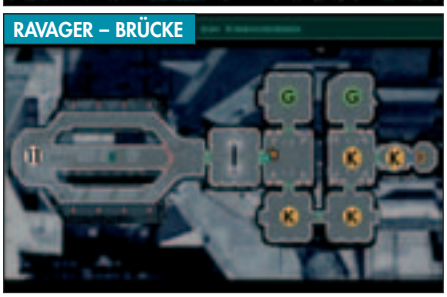
Egal, was Sie im Hof der Enklave (2) und bei der anschließenden Konfrontation mit Atris sagen – es lassen sich weder Seiten-Punkte verdienen, noch können Sie die Handlung in irgendeiner Form beeinflussen. Auf der Citadel-Station angekommen, müssen Sie sich nur zu Mandalore (6) durchschlagen, der Sie automatisch an Bord der Ravager bringt. Hier machen Sie an den mit (X) gekennzeichneten Punkten die Protonenkerne scharf. Haben Sie drei davon aktiviert, müssen Sie sich bei (8) einen weiteren Kern abholen. Wenn Sie über Tobin stolpern (9), können Sie ihn entweder laufen lassen (helle Seiten-Punkte) oder töten (dunkle Punkte). Ist der vierte Kern scharf, geht's auf die Brücke.

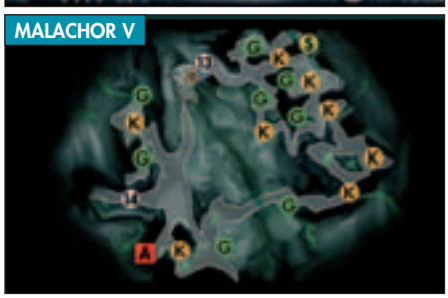
Speichern Sie unbedingt das Spiel, bevor Sie sich mit Darth Nihilus anlegen (11). Wenn Sie ihm vor dem Kampf mitteilen, dass Kreia ihn belogen hat, wird er geschwächt. Setzen Sie ihm nun mit Ihren besten Attacken zu. Hat er erst einmal die Hälfte seiner Hitpoints verloren, wählen Sie im folgenden Dialog die dritte Option, um ihn noch weiter zu schwächen. Ist er besiegt, verlassen Sie die Ravager mit dem Shuttle (12). Auf der Oberfläche von Malachor meiden Sie nach Möglichkeit die grünen Bereiche – diese lösen bei Kontakt Giftfallen aus. Kämpfen Sie sich einfach an den Sturmbestien vorbei zum nächsten Level (14). Auch hier gibt es zunächst wenig zu tun. Speichern Sie das Spiel, bevor Sie das offene Tor (15) passieren, da es kurz danach zu einem Kampf gegen eine große Sturmbestie kommt. Das Vieh teilt mächtig aus – setzen Sie Ihre besten Macht-Fähigkeiten ein und halten Sie notfalls mit Hilfe von Geschwindigkeit Distanz und setzen es mit Granaten sowie Fernwaffen außer Gefecht.

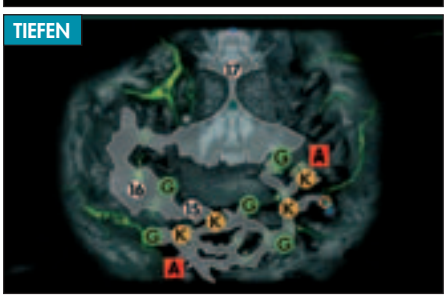
An Punkt (17) blendet das Geschehen automatisch zu Mira über, sofern Sie sie in Ihrer Gruppe haben. Der einfachste Weg, mit Hanharr fertig zu werden, besteht darin, Abstand zu halten und ihn mit Fernwaffen unter Beschuss zu nehmen. Ist das Fellknäuel endgültig erledigt (was Sie nach dem Kampf mit ihm machen, bleibt sich übrigens völlig gleich), müssen Sie mit Remote auf die Computer der vier abgestürzten Schiffe – mit A auf unseren Karten markiert – zugreifen, bevor das Spiel zurück auf den Verbannten schaltet. In der Akademie wimmelt es von Sith. Kämpfen Sie sich bis zum Umgang (19) vor – achten Sie hier vor allem auf die Marodeure und Sith-Lords. Bereiten Sie sich auf einen Kampf vor, bevor Sie die Halle (21) betreten. Sion ist kein leichter Gegner, aber gegen Unruhe ist auch hier kein Kraut gewachsen. Geht Ihre Lebensenergie zur Neige, heilen Sie sich am Besten mit Lebenserhaltungskits. Wenn Sie möchten, können Sie nun noch das Gefängnis (22) säubern und dort an der Werkbank Ihre Ausrüstung für den Endkampf in Schuss bringen. Es wird Zeit für das Finale!

Sobald Sie bereit sind, betreten Sie den Kern (23) und speichern ein letztes Mal den Spielstand. Kreia wartet schon auf Sie. Es kommt zur finalen Schlacht. Hauen Sie raus, was Sie da haben! Rücken Sie der Dame mit Unruhe zu Leibe und heilen Sie sich mit Lebenserhaltungskits, sobald Ihre Hitpoints unter 50 Prozent sinken. Nach der ersten Runde schalten Sie die drei Lichtschwerter der Reihe nach aus – greifen Sie auch hier auf Lebenserhaltungskits zurück und genießen Sie den Abspann.









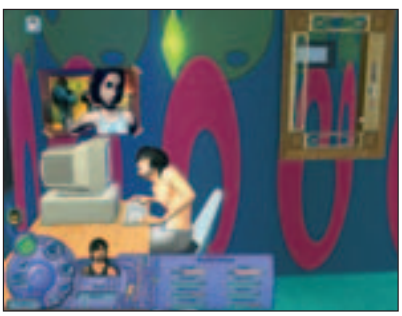
DIE SIMS 2 WILDE CAMPUS-JAHRE

Studieren mit den Sims fällt Ihnen noch schwerer als im echten Leben? **Unsere Tipps helfen beim erfolgreichen Abschluss von Wilde Campus-Jahre.**

WOHNEN

WOHNHEIME Wählen Sie möglichst ein Wohnheim mit vielen Zimmern. Je mehr Studenten Sie um sich haben, desto einfacher schließen Sie neue Freundschaften. Die sind nicht zuletzt für das neue Einfluss-System immens wichtig.

DAS WOHNKLO Soweit möglich, sichern Sie sich ein Zimmer, in dem bereits ein Computer steht. So haben Sie jederzeit die Möglichkeit, Seminararbeiten zu schreiben oder eine Runde zu spielen. Computer, Spielkonsolen und Flipper-Automaten in den Gemeinschaftsräumen sind oft belegt. Durch die Warterei verlieren Sie wertvolle Zeit.



SPIEGLEIN AN DER WAND Solange Sie in einem Wohnheim hausen, ist es ziemlich egal, wie Ihr Zimmer aussieht. Einen Spiegel sollten Sie sich allerdings unbedingt zulegen. Für viele Studiengänge wird ein bestimmter Wert »Charisma« benötigt, und den trainiert man am Besten vor einem Spiegel. Die hängen zwar auch in Badezimmern, sind aber häufig in Benutzung. In den eigenen vier Wänden haben Sie Ruhe.

AMOURÖSE STUNDEN Vorbei die Zeiten, da Studenten auch in kleinen Bettchen kuscheln konnten und zur Sache kamen. Mittlerweile sind die Pennäler anspruchsvoll geworden. Wer in Wilde Campus-Jahre eine Beziehung zum anderen Geschlecht aufbauen will, muss sich schon ein Doppelbett in die beengten Räumlichkeiten stellen. Erst dann geht's richtig rund.

STUDIUM

STUDENTEN IM ALLEINGANG Sie sollten den Schwierigkeitsgrad von Wilde Campus-Jahre nicht unterschätzen. Ist es im Hauptprogramm problemlos möglich, mit mehreren Sims gleichzeitig zu spielen, artet das hier in puren Stress aus. Unsere Empfehlung: Wagen Sie nur mit einem Sim das Studium. So können Sie sich besser auf ihn konzentrieren und vernünftig zum Abschluss führen. Davon profitieren Sie dann auch, wenn Ihr Schützling irgendwann ins Berufsleben einsteigt. Erst wenn Sie ausreichend Erfahrungen mit Wilde Campus-Jahre gesammelt haben, sollten Sie sich an einer kleinen Studenten-WG versuchen.

VORLESUNGEN Es sei den Sims gegönnt, sich hin und wieder auf die faule Haut zu legen. Aber nicht zu lange. Einen Tag pro Semester kann man getrost schwänzen. Ab zwei Tagen ist der Notendurchschnitt stark in Gefahr, was entsprechend abgefangen werden muss. Und das kostet letztendlich mehr Zeit als die Vorlesung.

SAUBERMÄNNER UND TECHNIKFREAKS Achten Sie darauf, in jedem Semester die erforderlichen Fähigkeitspunkte zu sammeln. Das mag zwar nervig sein, ist aber wichtig. Durch diese Punkte steigern Sie nämlich den möglichen Notendurchschnitt. Erfüllen Sie die Anforderungen nicht, können Sie Hausarbeiten schreiben soviel Sie wollen. Und ein hoher Notendurchschnitt mit Stipendium ist die beste Möglichkeit, an Bargeld zu kommen.

FRÜH INS BETT Achten Sie darauf, dass Ihr Sim nicht zu sehr am Energie-Limit lebt. Die Abschlussprüfungen liegen oftmals mitten in der Nacht, und verschlafen sollten Sie die Tests nicht. Bewegen Sie die Maus rechtzeitig über die Anzeige für Ihre Studienzeit. Dort können Sie ablesen, wie viele Stunden noch bis zur Abschlussprüfung verbleiben und sich entsprechend darauf vorbereiten.

DAS LIEBE GELD

MUSIKANTENSTADL Wer Geld braucht, sollte Musik machen. Wer vor Publikum spielt, bekommt Trinkgelder, und die bringen wesentlich mehr ein als Jobs in der Kantine. Vor allem, wenn man mit anderen Sims zusammen spielt. Zwar stellt jeder Musiker seine eigene Spendenbüchse auf, aus denen erhält man aber immer einen kleinen Anteil. Weiterer Vorteil: Während man spielt, sammelt der Sim Kreativitätspunkte.

ÜBEN VERBOTEN Die Möglichkeit, an Musikinstrumenten zu üben, sollten Sie ignorieren. Wie im vorherigen Tipp beschrieben, gibt's auch für das tatsächliche Spielen Kreativitätspunkte und obendrein noch eine Stange Geld.

NACHHILFE Wenn Sie keine Lust aufs Musizieren haben, empfehlen wir Ihnen Nachhilfe als Alternative. Sobald Sie im Wohnheim ein herren- oder damenloses Hausarbeits-Heftchen herumliegen sehen, klicken Sie es an. Sofern der Besitzer noch im Wohnheim ist, bietet Ihr Sim ihm oder ihr kosten-

pflichtige Nachhilfe an. Je nachdem, wie weit die Hausarbeit bereits fortgeschritten war, bekommen Sie meist einen Betrag zwischen 10 und 75 Dollar.

PFÄNDUNG Die Kohle ist ausgegangen und Sie brauchen schnellstens Bargeld? Kein Problem. Wechseln Sie einfach in den Baumodus und verhökern Sie Mobiliar aus den Gemeinschaftsräumen oder Zimmern Ihrer Kommilitonen. Das ist zwar unfein, füllt aber die Portokasse.

ALLTAG

KLÖNSCHNACK Versuchen Sie immer dann zu essen, wenn die Kantine möglichst voll ist. Ihr Sim unterhält sich dann während des Essens mit Kommilitonen – auch, wenn diese nicht an seinem Tisch sitzen. So stillen Sie nicht nur den Hunger Ihres Studenten, sondern pflegen Freundschaften, lernen neue Sims kennen und füllen den Freundschaftsbalken. So bleibt mehr Zeit für andere Dinge.

JE MEHR, DESTO BESSER Die voll besetzte Kantine ist zwar die beste Gelegenheit, Treffen mit den Kommilitonen mit einer Tätigkeit zu verbinden, aber nicht die einzige. Ob beim Schachtraining, beim Flippern, oder beim Recherchieren fürs Studium ... soweit möglich, sollten Sie immer andere Studenten einladen, mitzumachen. So sorgen Sie stets für einen hohen »Freunde«-Wert. Außerdem schließen Sie Freundschaften, die Sie für einen hohen Einflusswert benötigen.

FLOTTER DREIER Auf Grund der beengten Wohnlage ist es in Wilde Campus-Jahre extrem schwer, mit mehreren Kommilitonen auf einmal anzubandeln, ohne dass diese voneinander erfahren. Wenn Ihnen eine feste Beziehung nicht reicht, sollten Sie beim Süßholzraspeln deshalb aufpassen. Ansonsten hagelt's nicht nur Ohrfeigen, sondern Sie verlieren auch Freundschaften. Und das senkt den Einfluss-Wert, der enorm wichtig ist.

SPEZIELLE EREIGNISSE

STUDENTENVERBINDUNG Wenn Sie auf ein Telefon klicken, haben Sie die Möglichkeit, einer Studentenverbindung beizutreten. Wählen Sie diese Option aus, kommen einige Abgesandte der Verbindung in Ihr Wohnheim, mit denen Sie in einem festgelegten Zeitraum Freundschaft schließen sollen. Nehmen Sie sich dazu einen nach dem anderen vor und versuchen Sie nicht, alle gleichzeitig abzufertigen. Wählen Sie in den Gesprächsoptionen vorrangig »Reden«, »Witz erzählen« und »Schul-Schlachtruf«. Diese Varianten gehen am seltensten schief, und Sie laufen nicht Gefahr, gerade erst gemachte Fortschritte wieder zu verlieren. Während Sie mit einem Mitglied der Verbindung sprechen, sollten Sie außerdem die anderen Abgesandten stets im Blick behalten. Die Knilche verschwinden nämlich gerne in den Zimmern der Studenten. Da Sie die nicht einsehen können, verschenken Sie wertvolle Zeit, wenn Sie nicht aufpassen.

PARTY Wenn Sie eine Party geben, kaufen Sie vorher unbedingt eine Bar und ein Büffet. Ohne Bar können Sie keinen Barkeeper engagieren, und ohne Büffet knurrt den Gästen schnell der Magen. Sie könnten sich auch selbst um alles kümmern, aber das ist ein hoffnungsloses Unterfangen. Denken Sie aber daran, dass Sie das Büffet erst einmal auffüllen müssen. Für eine richtig gelungene Party brauchen Sie außerdem ein paar Sims mit musikalischem Talent und Instrumente. Nur dann bekommen Sie eine gute Wertung für die Fete.

David Bergmann

CHEATS

Wenn Ihnen das Studieren zu anstrengend wird, helfen diverse Cheats weiter. Über Nacht reich werden, mit der Größe der Sims herumspielen oder ganze Nachbarschaften verschwinden lassen – alles kein Problem. Drücken Sie während des laufenden Spiels die Tastenkombination STRG-Taste + Shift + C und geben Sie die Befehle ein. Danach schließen Sie die Konsole mit Esc wieder.

CHEAT	WIRKUNG
kaching	Sie erhalten 1.000 Dollar
moveobjects on/off	eigentlich nicht veränderbare Objekte können verschoben und gelöscht werden
slowmotion X	lässt das Spiel um den Wert X in Zeitlupe ablaufen – fügen Sie für X einen Wert zwischen 0 (schnell) und 8 (langsam) ein
boolprop displayNeighborhoodRoadsWithModel true/false	steht der Wert auf „false«, können Sie Brücken aus Nachbarschaften löschen
boolprop displayLookAtBoxes true/false	schalten Sie auf „true«, sehen Sie, welche Objekte Ihre Sims fokussieren
boolprop displayNeighborhoodRoads true/false	steht der Wert auf „false«, können Sie Straßen aus Nachbarschaften löschen
boolProp displayPaths true/false	„true« zeigt die Pfade an, denen die Sims entlang laufen
intprop censorgridsize 0	entfernt die Zensurpixel
aging off/on	deaktiviert das Altern der Sims

MEHR AUSWAHL Drücken Sie während der Charaktererschaffung Shift + N – so stehen Ihnen Hauttöne, Klamotten und Frisuren zur Verfügung, die eigentlich NPCs vorbehalten sind.

ACT OF WAR

Krieg dem Terror! Unsere Experten zeigen, wie Sie spielend die schwierigsten Schlachten gewinnen und geben Ihnen **überlebenswichtige Taktiken** im Kampf gegen das Konsortium.

EXPERTEN-TIPPS

WACHSAME EINHEITEN Fahrzeuge sollten niemals ohne Befehl am oder im Lager verweilen. Beauftragen Sie Baufahrzeuge mit dem Befehl »Zone verteidigen«, denn so reparieren sie ohne Ihr Zutun beschädigte Gebäude automatisch. Fahrzeuge, Helikopter oder Fußtruppen, die zur Wache abgestellt wurden, sollten ebenfalls stets diesen Befehl erhalten. Ansonsten reagieren sie viel zu spät auf herannahende Feinde.

Auch in Angriffssituationen sollten Sie die Einheiten nicht einfach per rechtem Mausklick losschicken. Hierdurch rennen die Truppen unaufmerksam in feindliche Hinterhalte. Erteilen Sie den Einheiten während ihrer Märsche deshalb den Befehl »Zone verteidigen«, damit sie die Umgebung mit äußerster Vorsicht erkunden.

Effektive Mittel gegen Hubschrauber: Um die extrem starken Hubschrauber der US Army spielend zu zerlegen, sollten Sie während der Multiplayer-Schlachten in der Rolle des Konsortiums unbedingt »SA7 Grail Luftabwehr«-Soldaten bauen.

Auf der Seite der Task Force Talon ist hingegen das »Spinner«-Fahrzeug im Luftabwehrmodus oder der Wachturm ein effektives Mittel gegen die angreifenden Feindhelikopter.

SCHNELLER FLIEGEN Soll ein Hubschrauber in einer brenzligen Situation möglichst schnell seinen Zielort erreichen, dann schicken Sie ihn nicht in einem Verband mit Fußtruppen oder anderen Bodenfahrzeugen los. Der Hubschrauber passt sich stets der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit an und wird hierdurch nur unnötig ausgebremst.

LUFTWAFFEN-KONTROLLTURM SPART GELD Diese Einrichtung sollten Sie so früh wie möglich bauen. Wurde hier ein Flugzeug hergestellt, so kann es immer wieder eingesetzt werden, ohne dass weitere Kosten entstehen – vorausgesetzt, es bleibt bei seinem Einsatz unzerstört. Da nur drei Flieger in einem Kontrollturm landen können, sollten Sie unbedingt mindestens drei der Einrichtungen bauen. Vor allem die US Army hat hier mit dem B2-Tarnkappenbomber eines der durchschlagkräftigsten Argumente des gesamten Spiels.

DIE SCHWIERIGSTEN KAPITEL

19 – »SCHON MAL IN RUSSLAND GEWESEN?« Erledigen Sie die Sandsackstellung und die gegnerischen Einheiten vor der Brücke. Nutzen hierzu die Bäume als Deckung. Das Geschütz links vor der Brücke ist zu vernichten, indem man Fußtruppen gleich neben dieses postiert. Das Geschütz kann nun nicht mehr auf die Soldaten schießen. Zerstören Sie die Kaserne (Sekundärziel). Folgen Sie dazu dem linken Straßenverlauf, gleich nachdem Sie die Brücke überquert haben. Nutzen Sie Ihre Hubschrauber, um die gegnerischen Helikopter zu zerstören. Treffen Sie sich dann mit Ihren Verbündeten im Osten. Besetzen Sie dabei unbedingt die Gebäude entlang des Weges.

20 – STARK GENUG Gleich zu Beginn sollten Sie Ihrer Reparatur-Einheit befehlen, Ihre Fahrzeuge zu reparieren. Anschließend ist das Gebäude am Ende der Straße einzunehmen, die Sie in Richtung des Zielpunktes führt. Diese Situation bietet eine gute Gelegenheit, viele Gefangene zu machen, was die Erfahrungspunkte und die Lebensleisten Ihrer Einheiten erhöht. Zerstören Sie mit Hilfe der Panzer die Straßensperre und den Sandsackschutz. Schicken Sie gleichzeitig Fußtruppen in das angrenzende Gebäude. Nutzen Sie die Infanterie, um den hinter der ersten Sperre lauernden Helikopter zu vernichten.

Beim Zerstören der Tokamaks (Sekundärziel) im Norden sollten Sie sich vor den Helikoptern in Acht nehmen. Lassen Sie Soldaten die Gebäude an den Anlagen infiltrieren, um die gegnerischen Hubschrauber problemlos zu vernichten. Gehen Sie nun unbedingt über den unbefestigten Weg im Norden weiter, um den Feind hinterrücks anzugreifen (weiteres Sekundärziel). Am Ende des Weges angelangt, vernichten Sie zunächst die Helikopterplattform und zerlegen dann den Rest der Basis.

21 – UNTER DER SONNE VON TVER Bauen Sie zunächst eine Raffinerie und zwei zusätzliche Tankfahrzeuge. Befreien Sie die Ingenieure ganz im Westen (Sekundärziel). Zwei Hubschrauber reichen aus, um die Feinde dort zu beseitigen. Bauen Sie links Ihrer Basis einen Geschützturm und bewachen Sie die rechte Brücke mit drei bis vier Shield-Einheiten. Sammeln Sie nun eine schlagkräftige Truppe (mindestens ein Dutzend Einheiten), und greifen Sie über die linke Brücke an. Hier ist der Eingang zur feindlichen Basis deutlich schlechter verteidigt: Bauen Sie Ihr zweites Camp gut aus und befestigen Sie die Eingänge mit Wachtürmen.

Errichten Sie zwei Luftwaffen-Kotrolltürme und erkunden Sie die beiden Zielpunkte. Nehmen Sie sich nun zunächst den rechten Komplex vor. Etwa sechs Helikopter und ebenso viele Shield-Einheiten sollten ausreichen, die Basis niederzuwalzen. Ziehen Sie noch ein paar Soldaten nach, die gegnerische Fußtruppen gefangennehmen. Schicken Sie während der Angriffe immer wieder »Global Hawk«-Drohnen und Jagdflieger los, die Ihren Angriff aus der Luft unterstützen.

22 – DIE FEINDLICHEN SICHERUNGEN DURCHBRENNEN Ziehen Sie nun nach Norden, um die vier Komplexe zu schützen. Setzen Sie auch

Zeit zum Luftholen haben Sie während der Aufträge selten. Da hilft es ungemein, wenn die im Lager postierten Einheiten **automatisch Gebäude reparieren** und feindliche Angriffsschläge abwehren.

hier verstärkt Drohnen ein, um feindliche Panzerfahrzeuge zu zerstören und Ihren Bodentruppen das Vorankommen zu erleichtern. Setzen Sie zudem verstärkt auf Spinner-Einheiten im Bombendrohnen-Modus, um das Gebiet relativ gefahrlos zu erkunden und schwere Panzerfahrzeuge des Gegners auszuschalten.

24 – OPERATION UNDERCOVER Nehmen Sie zunächst die Insel ein, und schicken Sie erst im Anschluss daran die Baufahrzeuge zu den Ölquellen, um ein Lager zu errichten. Sichern Sie nun die beiden nördlichen Brücken mit Panzerfahrzeugen und rüsten Sie kräftig auf. Immer wieder kommt der Feind zunächst über die linke Flanke. Erbauen Sie entsprechend Wachtürme. Reparieren und erweitern Sie nun die Basis im Südosten. Erhöhen Sie die Alarmstufe auf Defcon 2, um die Tiefbohrtechnologie an der Ölquelle entwickeln zu können.

Sichern Sie den östlichen Teil der Halbinsel. An der dort befindlichen Helikopterlandestelle werden immer wieder feindliche Einheiten abgesetzt. Nachdem Sie etwa ein Dutzend Panzerfahrzeuge und die gleiche Anzahl Soldaten und Scharfschützen produziert haben, gilt es die Infanteriebasis im Norden einzunehmen. Nutzen Sie hier erneut Bäume als Deckung und besetzen Sie die Türme. Produzieren Sie derweil Hubschrauber, »Global Hawk«-Drohnen und Jagdflieger, um im Anschluss die MiG-Flugzeuge des Gegners zu erledigen.

27 – DER AMERIKANISCHE WEG Bauen Sie ein leichtes Waffendepot. Nutzen Sie auch hier wieder Bäume zur Deckung, und befreien Sie die Polizisten. Verschanzen Sie sich nun in dem großen Gebäude, das sich direkt an den feindlichen Kasernen befindet. Vernichten Sie den Porcupine-Geschützturm, in dem Sie den Checkpoint darunter besetzen. Dann den Alarmstatus auf Defcon 2 erhöhen. Nun bauen Sie einen Heliport. Stellen Sie vier Helikopter zur Verteidigung Ihres Lagers ab.

Zerstören Sie auf Ihrem Weg zu den SAM-Abwehrsystemen die beiden feindlichen Vorposten. Nehmen Sie unbedingt die Bank ein, die sich hinter dem südlichen Vorposten befindet. Das Besetzen der Kirche erleichtert die Vernichtung des nördlichen Vorpostens. Bauen Sie einen Feldgenerator und einen Luftwaffenkontrollturm. Geschütztürme wehren Luftangriffe effektiv ab. Bekämpfen Sie nun die beiden feindlichen Kontrolltürme samt der Basis mit starken Luft- und Bodenattacken.

28 – VIPS RETTEN Bauen Sie weitere zwei bis drei Luftwaffen-Kotrolltürme, erhöhen Sie den Alarmstatus auf Defcon 1, und produzieren Sie »B2 Spirit«-Bomber. Bomben Sie nun alle Einrichtungen des Gegners rund um das Kapitol nieder. Konzentrieren Sie sich zunächst auf die Energieanlagen, so dass die Geschütztürme ihre Arbeit nicht mehr verrichten können. Auch die feindlichen Truppen, die vor dem Kapitol postiert sind, können gefahrlos mit Hilfe der Bomber zerstört werden. Stürmen Sie nun das Kapitol, um die Geiseln zu befreien.

29 – VERSTECKSPIEL Häuserkampf pur – setzen Sie immer wieder Scharfschützen in die Gebäude, um Ihre Truppen sicher zur Absturzstelle zu bringen. An der ersten Kreuzung warten einige gepanzerte Fahrzeuge auf Sie. Setzen Sie hier primär auf Ihre Shield-Einheiten. Nachdem Sie der nächsten Straße nach rechts gefolgt sind, lauern hier weitere feindliche Verbände. Setzen Sie wieder primär auf Ihre stärksten Einheiten. Der Weg vom Hubschrauber zum Präsidenten gleicht dagegen einem Spaziergang; hier erwartet Sie kaum Widerstand.

Kapitel 33: Hier muss das Patriot-Geschütz **unmittelbar vor dem Weißen Haus** platziert werden. Ansonsten deckt der Schutzradius des Abwehrsystems das Gebäude nicht komplett ab.

30 – ESKORTE Stürmen Sie gleich in das erste Gebäude an den Polizeifahrzeugen vorbei und säubern Sie die Straße. Stellen Sie dem Präsidenten einige Truppen zum Schutz zur Seite, und lassen Sie ihn erst mal zurück. An der nächsten Kreuzung sollten Sie gleich Schutz im oberen Eckhaus suchen. Nachdem Sie der rechten Straße in Richtung Zielpunkt gefolgt sind, treffen Sie auf gepanzerte Einheiten. Setzen Sie hier wieder Ihre Shield-Einheiten ein. Am Parkplatz angelangt, stürmen und säubern Sie das große Gebäude im Süden. Jetzt können Sie den Präsidenten nachziehen. Er sollte auf seinem Weg zum Zielort aber gut bewacht sein.

32 – ZU DEN VÖGELN Errichten Sie zwei Feldgeneratoren sowie ein schweres Waffendepot, und produzieren Sie einige MLRS-Fahrzeuge, nachdem der Sicherheitsstatus auf Defcon 1 erhöht wurde. Der Feind greift immer wieder mit Bodentruppen aus östlicher Richtung an. Errichten Sie daher hier mindestens zwei Wachtürme. Schicken Sie vier MLRS-Fahrzeuge in Richtung der westlichen Bank und besetzten Sie diese dann mit Fußtruppen (Sekundärziel). Hier sollten weitere Truppen (auch außerhalb) zum Schutz postiert werden. Bauen Sie eine Kaserne, und setzen Sie Delta-Force-Soldaten gegen die gegnerischen Hubschrauber ein. Zerstören Sie beide Kontrollgebäude, so dass der Gegner seine Lufthoheit verliert. Besetzen Sie die Bank im Osten. Errichten Sie nun mindestens drei Luftwaffen-Kontrolltürme. Zerstören Sie mit Hilfe Ihrer Bomber das Reparaturzentrum (Sekundärziel) und den Kontrollturm des Gegners im Norden, und greifen Sie die Energiereaktoren im Osten an. Nachdem die Generatoren (Sekundärziele) und die feindlichen Installationen rund um das Weiße Haus gefahrlos mit Hilfe der Bomber vernichtet wurden, senden Sie Ihre Bodentruppen los, die hier alle restlichen Gegner ausschalten.

33 – DIE LETZTE BASTION Errichten Sie einen Feldgenerator und eine Patriot-Abwehrstellung am Weißen Haus. Ziehen Sie weitere Baufahrzeuge nach Norden, und bauen Sie drei bis vier Wachtürme, um die ständigen Luftangriffe abzuwehren. Nehmen Sie nun mit Delta-Force-Einheiten das nördliche Bankgebäude ein. Schicken Sie anschließend Bomber in den Nordosten, um die »Falling StarUplink«-Anlage zu zerstören.

Die zweite Anlage nordwestlich ist deutlich besser geschützt, daher sollten Sie hier keine Angriffsflüge riskieren. Bauen Sie ein Wolverine-Raketensilo und schalten Sie mit einer Atomrakete die Energieanlagen im Norden aus. Somit haben Sie nicht nur die Gefechtstürme der Gegner lahm gelegt, sondern auch seine kompletten weiteren Installationen wie die Luftwaffenkontrolltürme oder seine Superwaffe. Nachdem die zweite »Falling StarUplink«-Anlage zerstört wurde, muss ein zusätzliches Wolverine-Raketensilo gebaut werden. Jagen Sie zwei Sprengköpfe auf die elektromagnetische Raketenabwehr des Feindes, und stürmen Sie die Gebäude entlang der Basis. Zerlegen Sie nun den Rest der Basis mit Bombern und Cruise Missiles.

Martin Deppe

Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.

Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.

Willkommen zu einer neuen Ausgabe unseres Hardwareteils! Zusammen mit dem Testcenter des Fachmagazins »Chip« versorgen wir Sie mit fundierten Berichten aus den Bereichen Tests, Technik und Tipps.

Liebe PC PowerPlay-Leser,

unsere PC-Welt ist voller Abkürzungen. Seien es berühmte wie AMD, eher unbekannte wie IrDA oder schlicht nervige wie *lol*: Ohne sie kommt man einfach nicht mehr aus, sie begegnen einem auf Schritt und Tritt. Eines dieser Kürzel ließ anno 1998 hardwareinteressierten Spielern das Wasser reihenweise in die Augen treten: SLI.

3Dfx' 1.000 Mark teures Grafikkarten-Duo war damals das Beste, was einem Spielerechner passieren konnte. Da lag es nahe, dass Nvidia (immerhin Käufer der 3Dfx-Leiche) für seine neu entdeckte Lust am 3D-Karten-Duo auch den Begriff SLI wieder aufleben ließ. Warum aber SLI nicht gleich SLI ist und wie sich Nvidias Versuch im Praxistest schlägt, können Sie ab Seite 172 nachlesen.

Eines wurde dabei auf jeden Fall klar: Die beste Grafikkarte hilft nichts, wenn es bei der Software hapert. Deshalb haben wir uns zehn der derzeit beliebtesten und aufwändigsten 3D-Spiele zur Brust genommen und präsentieren Ihnen für jedes eine ausführliche Konfigurations- und Tuninganleitung – Problemlösungen inklusive.

intensiv mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen in einem der angesehensten Testcenter Europas sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund eintausend Produkte auf Herz und Transistor zu testen – künftig auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können essenzielle Daten für eine Kaufentscheidung jedenfalls kaum ermittelt werden – wenn wir Ihnen aufgrund der Chip-Daten eine Empfehlung aussprechen, können Sie die ruhigen Gewissens befolgen.

Doch nicht nur im Chip-Testcenter, sondern auch in der Redaktion wird einiges an Hardware getestet. So jagen wir zum Beispiel alle getesteten Grafikkarten durch einen sorgfältig ausgewählten Benchmark-Parcours. Der deckt ein großes Spielespektrum ab – denn was helfen dem Strategen oder Rollenspieler schon seitenweise **Doom 3**-Messwerte. Darüber hinaus haben nicht nur echte Mäuse prinzipiell wenig in einem Labor zu suchen. Wir testen die Nager deshalb ebenso wie Lenkräder, Gamepads, Joysticks und Tastaturen vornehmlich im harten Alltagsbetrieb eines Spieleredakteurs. Damit bei den Tests nichts dem Zufall überlassen bleibt, verwenden wir bei den insgesamt vier Test-PCs (plus Uralt-PC für »wie gut läuft's auf alten Kisten«-Tests) nur edle, als Referenzen anerkannte Standardkomponenten: Mainboards von Asus, Abit und Aopen, 485-Watt-Netzteile von Enermax, Speicher von Kingston, Corsair und TwinMOS, DVD-Laufwerke von Plextor, Festplatten von Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Unser Testsystem im Detail

Um einzelne Produkte innerhalb ihrer Kategorie tadellos miteinander vergleichen zu können, haben wir uns ein aufwändiges, dennoch einfach nachzuvollziehendes Testsystem ausgedacht. Die Gesamtwertung (im gleichen 100er-System wie bei den Spieletests) ergibt sich aus vier unterschiedlich gewichteten Einzelwertungen. Die variieren je nach Art des Gerätes, um der jeweiligen Produktsparte bestmöglich gerecht zu werden – so würden etwa für Grafikkarten zutreffende Einzelwertungen bei Joysticks oder DVD-Brennern überhaupt keinen Sinn machen. Selbst bei Kopfhörern legen wir andere Kriterien an als bei Lautsprecherboxen.

Michael Galuschka

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den bestmöglichen Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir

SCHREIBEN SIE UNS

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

GENAU ERKLÄRT: DER PC POWERPLAY **HARDWARE-WERTUNGSKASTEN**

RADEON X800 XL

Typ	3D-Grafikkarte über 300 Euro
ca. Preis	340 Euro
Hersteller	Sapphire
Internet	www.sapphiretech.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	82
Bildqualität	(25%)	85
Technik	(15%)	82
Ausstattung	(10%)	72
Preis/Leistung		sehr gut

Bestenliste **Platz 3** (von 3 getesteten Grafikkarten über 300 Euro)

FAZIT

»Dank der ausnehmend attraktiven Preisgestaltung ist die Sapphire Radeon X800 XL eine der zur Zeit günstigsten PCIe-Offerten mit echten Spitzenklasse-Leistungen.«

82

Das Testobjekt: Der exakte Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

Einzelwertungen: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der bisher getesteten Modelle einer Kategorie ein.

Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

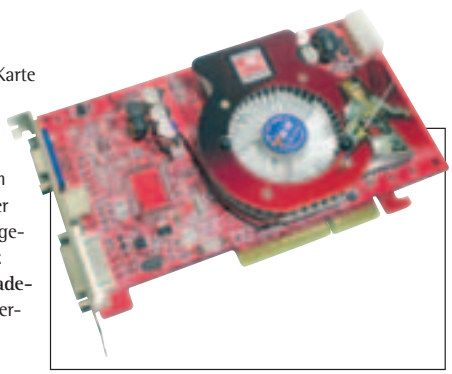
Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.

HARDWARE NEWS

DELL INSPIRION XPS 2
NOTEBOOK-REIHE FÜR SPIELER

Der **Inspirion XPS 2** von Dell ist das erste in großen Stückzahlen produzierte Notebook speziell für Spieler. Dementsprechend reichhaltig ist die Ausstattung: Wahlweise ein **Pentium M 760**- oder **770**-Prozessor; die mobile Spitzen-Grafikkarte **Geforce Go! 6800 Ultra** mit 256 MByte RAM und schneller DDR2-Speicher sind standardmäßig mit an Bord. Das 17-Zoll-Display gewährt ein ausreichend großes Sichtfeld. Besonderer Clou: Der Deckel des Geräts lässt sich durch ein wechselbares Cover optisch anpassen. Drei für Spieler ausgelegte Motive liegen bei, es können aber auch eigene Bilder verwendet werden. Damit das Notebook aktuell bleibt, lässt sich die Grafikkarte gegen ein besseres Modell austauschen – Dell bietet dafür einen Vor-Ort-Service an. Der **Inspirion XPS 2** ist ab 2.195 Euro erhältlich. In unserer nächsten Ausgabe widmen wir dem Notebook einen ausführlichen Test.
Hersteller: Dell | Termin: erhältlich

RADEON X700 AGP
9800 PRO WIRD ABGELÖST

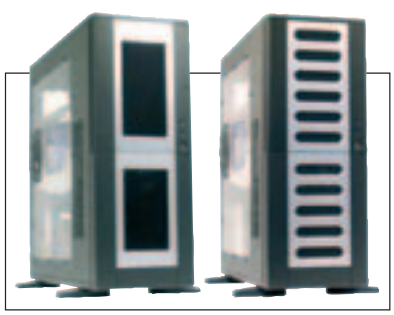


Als frische Alternative zur beliebten Midprice-Karte **Geforce 6600** bringt Ati seine **Radeon X700** auch für den AGP-Port. Damit löst der Hersteller die betagte **Radeon 9800 Pro** ab, die sich im selben Preissegment um voraussichtlich 200 Euro bewegt. Der Hersteller Tul hat mit der **Powercolor X700** bereits ein erstes Modell angekündigt, das mit einem Chiptakt von 425 MHz und einem Speichertakt von 860 MHz einer **Radeon X700 Pro** entspricht. Einen Preis hat der Hersteller noch nicht genannt.
Hersteller: Tul | Termin: März 2005

DOPPELTER SPEICHER
GRAFIKKARTEN MIT 512 MBYTE RAM

Der Trend geht zu mehr Speicher. Egal ob Ati oder Nvidia, führende Hersteller wollen die derzeit üblichen 256 MByte RAM pro Karte verdoppeln. Nachdem Ati bereits hinter verschlossenen Türen die **X950 XT Platinum** mit 512 MByte RAM gezeigt haben soll, will Hersteller Gainward zur Cebit die 512-MByte-Version einer **Geforce 6800 Ultra** präsentieren. Der mögliche Leistungssprung ist zwar beeindruckend, allerdings profitieren aktuelle Spiele nicht davon. Lediglich **Doom 3** hat mit dem Ultra-Quality-Modus eine Unterstützung für 512 MByte Grafikspeicher integriert. Daher sind die Karten eher im Hinblick auf die Zukunft eine echter Fortschritt.
Hersteller: Gainward
Termin: 1. Halbjahr 2005

CHIEFTEC LCX
NEUE GEHÄUSE-SERIE VORGESTELLT

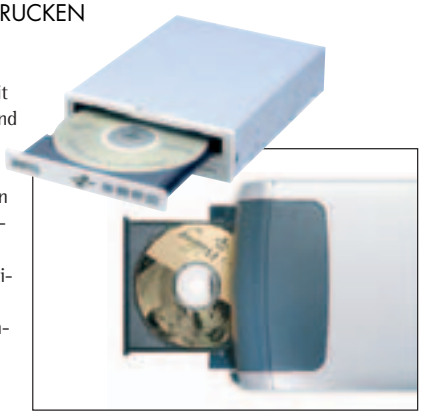


Der beliebte Gehäuse-Hersteller Chieftec hat seine neue Produktreihe mit dem Titel **LCX** vorgestellt. Dank einer großzügig dimensionierten Tiefe von 540 Millimetern finden auch Mainboards mit EATX-Bauweise genügend Platz. Wie in früheren Modellen des Herstellers lassen sich Laufwerke mit einem ausgeklügelten Schienensystem befestigen – eine feste Verschraubung mit dem Gehäuse ist unnötig. Somit ist ein schneller Wechsel kein Problem mehr. Bis zu vier 5,25- und zwei 3,5-Zoll-Laufwerke können eingebaut werden. Die Festplatten werden quer in einem internem Käfig befestigt. An der Front finden sich zwei USB-2.0-Anschlüsse, eine Mikrofonbuchse und ein Firewire-Port. Case-Modder dürfen sich freuen: Das Gehäuse ist mit verschiedenen Front-Designs und Seitenfenstern erhältlich. Ab 79 Euro ist der **LCX** zu haben.
Hersteller: Chieftec | Termin: erhältlich

USB-KOPFHÖRER MIT 5.1-SOUND
SPEEDLINK MEDUSA USB GEGEN SHARKOON MAJESTIC 5.1

Speedlink und Sharkoon stellen auf der Cebit die USB-Varianten ihrer hochklassigen 5.1-Headsets **Medusa** und **Majestic** vor. Die Soundkarte befindet sich jeweils in den Fernbedienungen der Kopfhörer. Die normalen Varianten ohne USB-Stecker sind baugleich, mit rund 80 Euro ist das Gerät von Speedlink aber im Durchschnitt um 20 Euro teurer als der Konkurrent von Sharkoon. Voraussichtlich werden sich die USB-Varianten ebenfalls nur im Preis voneinander unterscheiden.
Hersteller: Speedlink, Sharkoon | Termin: 2. Quartal 2005

LIGHTSCRIPE-DVD-BRENNER
OBERFLÄCHE DIREKT IM BRENNER BEDRUCKEN



Mit der neuen Lightscripe-Technologie könnten CD-Stifte oder CD-Drucker bald der Vergangenheit angehören. Entsprechend ausgerüstete Brenner sind in der Lage, die Oberseite eines geeigneten DVD- oder CD-Rohlings in Siebdruck-Qualität zu beschriften. Philips macht mit dem **DVDR16LSK** den Auftakt, Hewlett-Packard hat den **DVD640I** angekündigt, und Hersteller Benq zieht mit dem **DW1625** nach. Technisch und preislich unterscheiden sich die Geräte kaum: Für knapp unter 100 Euro können Sie auf den Lightscripe-Zug aufspringen und ihre Selbstgebrannten verschönern.
Hersteller: Philips, Hewlett-Packard, Benq
Termin: 1. Halbjahr 2005

NFORCE 4 INTEL EDITION
CHIPSATZ NUN FÜR PENTIUM-CPU

Mit dem **Nforce 4 Intel Edition** steht den Mainboard-Herstellern nun auch eine Lösung für Intel-Prozessoren zur Verfügung. Als neues Feature ist ein vorgeschalteter Prozessor integriert, welcher ähnlich wie der aus 386er-Zeiten bekannte Mathe-Coprozessor den Speicherzugriff beschleunigen soll. Der Frontsidebus verträgt Taktraten bis zu 1.200 MHz. Weitere Ausstattungsmerkmale: zehn USB-2.0-Anschlüsse, vier S-ATA2- und vier PATA-Schnittstellen, eine Hardware-Firewall fürs integrierte LAN und SLI-Fähigkeit. Ein Preis steht noch nicht fest.
Hersteller: Nvidia | Termin: 2. Halbjahr 2005

SAMSUNG: DDR3-SPEICHER
CHIPS ERST FÜR 2006 ERWARTET

Samsung hat der Öffentlichkeit den ersten DDR3-Speicherbaustein vorgestellt. Die mit einer Speicherschnittstelle von 512 MBit (64 MByte) laufenden Chips sind in der Lage, Daten mit einer Geschwindigkeit von 1.066 Mbps verarbeiten. Zum Vergleich: DDR2-Speicher schafft nur 667 Mbps, Vorgänger DDR gerade mal 400. Samsung reduziert außerdem den Stromhunger der Bausteine von 1,8 auf 1,5 Volt. Der Hersteller rechnet damit, dass sich DDR3-Speicher aber erst 2007 richtig durchsetzen wird. Die neuen Module sind ab dem kommenden Jahr erhältlich.
Hersteller: Samsung | Termin: 2006

ALTE KRÜCKE
286ER LEGT BAHNHOF LAHM

Die Meldung sorgte für Erheiterung: Ein altersschwacher C64, der seit 20 Jahren für die Steuerung der Anzeigetafeln auf dem Dortmunder Hauptbahnhof zuständig war, hatte den Geist aufgegeben und somit für Chaos auf den Bahnsteigen gesorgt. Tatsächlich handelte es sich dabei aber um einen PC mit dem ebenfalls hoch betagten 286er-Prozessor von Intel. Zahlreiche Bastler meldeten sich daraufhin bei der Deutschen Bahn und boten Ihre Hilfe an. Mittlerweile laufen die Anzeigetafeln wieder – hoffentlich mit einem aktuelleren System.

INFINIUM LABS PHANTOM
KOMMT DIE KONSOLE NOCH?

Bislang machte die vor zwei Jahren angekündigte Konsole **Phantom** ihrem Namen alle Ehre. Hersteller Infinium Labs versprach ein aus hochklassigen PC-Komponenten zusammengesetztes Gerät, das auf klassische Datenträger verzichtet. Neue Spiele lassen sich nach den Plänen der Entwickler nur über Internet auf die Konsole laden. Bisher hat Infinium Labs es nicht geschafft, auch nur ein Gerät in Aktion zu zeigen. Gegenüber der Presse gab die unter großen Verlusten leidende Firma an, dass man für die Produktion und die Vermarktung der ersten 10.000 Exemplare Zuschüsse in Höhe von 12 Millionen Dollar benötige. Ob diese fließen werden, ist offen – mittlerweile gibt es mit einem guten Barebone etwa von Shuttle genügend Alternativen für einen Wohnzimmer-PC, und Spiele lassen sich bei vielen Herstellern immer öfter auch per Download beziehen. Infinium Labs sollte sich also beeilen.
Hersteller: Infinium Labs | Termin: unbekannt

PENTIUM D UND EXTREME EDITION
P4-NACHFOLGER MIT ZWEI KERNEN

Auf dem hauseigenen Developer Forum hat Intel seine kommenden Prozessoren mit zwei Kernen enthüllt. Die Chip-Entwickler stellten zwei Versionen vor: Der **Pentium Extreme Edition** verfügt über einen Frontsidebus von 800 MHz und ist auf 3,2 GHz getaktet. Zudem unterstützt er die Hyper-Threading-Technologie, welche den Prozessor theoretisch in bis zu vier virtuelle Chips aufteilt, die sich gleichzeitig um unterschiedliche Aufgaben kümmern können. Der »kleine« Bruder mit dem Namen **Pentium D** muss auf diese Funktion verzichten, besitzt aber ebenfalls einen 2,0 MByte großen Level-2-Cache sowie Intels 64-Bit-Erweiterung EM64T.
Hersteller: Intel | Termin: 2. Quartal 2005

HARDWARE-TICKER

Albatron K8SLI
Albatrons Mainboard-Platine K8SLI ist mit Nvidias SLI-fähigem Chipsatz Nforce 4 ausgestattet und geht damit auf Konfrontationskurs mit den Konkurrenten Asus, MSI und Gigabyte. Einziger Unterschied: Das Board ist kleiner und besitzt lediglich zwei statt drei PCIe-Steckplätze. Das K8SLI ist demnächst erhältlich, ein Preis wurde noch nicht genannt.

LCDs: Preissteigerung befürchtet
LCD-Monitore sind beliebt wie niemals zuvor: Im nächsten Quartal wird der Verkauf von rund 23 Millionen LCDs erwartet. Die sinkenden Lagerbestände könnten den Preis deutlich in die Höhe treiben. Unentschlossene, die bislang auf einen LCD-Monitor verzichtet haben, sollten also möglichst bald zugreifen.

Windows XP 64 Bit vor der Tür
Die 64-Bit-Version von Windows XP steht kurz vor der Veröffentlichung. Das gab Microsoft auf der Intel Developers Conference bekannt. Im April dieses Jahres wird das neue System erhältlich sein. Ob herkömmliche 32-Bit-Spiele von der neuen Technik profitieren können, klären wir mit einem Power-Test in einer unserer nächsten Ausgaben.

W-LAN: Störquellen ausschließen
Die Firma Trendware hat mit dem TEW-T1 ein nützliches Gerät im Angebot, das Frust beim Netzwerkaufbau vermeiden kann. Der W-LAN-Scanner identifiziert Störquellen, etwa Mikrowellen oder GSM-Handys. Das Ergebnis lässt sich direkt am Gerät ablesen. Der TEW-T1 kostet gut 50 Euro.

SPIELE-TUNING LEICHT GEMACHT

Pimp my game: Wir **motzen zehn aktuelle Spitzentitel** für den ultimativen Spielegenuss auf.

Das Bankkonto ist ratzeputz leer, dafür ziert nun ein neuer Spiele-PC den Schreibtisch. Aufgeregt startet man das erste Spiel, gespannt auf die volle Spielepracht. Minuten später die Enttäuschung: Mister Vin Diesel gibt eine Vorstellung als Ruckel-**Riddick**, der Sprint-Showdown in **Need for Speed Underground 2** verkommt zum Zeitlupen-Duell.

Doch Fluchen auf Grafikkarte und Prozessor bringt da ebenso wenig wie stundenlanges Herumsuchen in den Rechner-Eingeweiden nach dem vermeintlichen Fehler: Nicht immer ist die Hardware schuld, wenn ein Spiel nicht so gut läuft wie man es gerne hätte. Auch am ebenso oft wie gerne ersatzweise verdächtigten Windows muss es nicht zwingend liegen. Das Geheimnis steckt oft genug im Spiel selbst. Mal verträgt es sich nur mit bestimmter Hardware richtig gut, mal sind die Grafik-Optionen ein einziger Graus (und noch dazu »serienmäßig« falsch eingestellt), mal wurden sie schlicht und ergreifend schlampig programmiert.

Qualität vs. Leistung

Das alles ist zwar höchst ärgerlich (und wirft auf viele Entwicklerteams ein schlechtes Licht), aber nicht unbehebbar. Wir haben uns zehn aktuelle Spitzentitel herausgepickt und zeigen bei jedem in aller Ausführlichkeit, wie Sie ihn für Ihr System optimieren und ideal einstellen. Und klären zum Beispiel auch, ob es denn immer die maximale Detailstufe sein muss, oder ob manche Optionen zwar kaum die Qualität verbesserern, dafür aber den Spielfluss gehörig einbremsen.

Gemeinsames Merkmal aller Spiele ist ihre Popularität: Alle waren oder sind in den Top 3 der Verkaufscharts platziert und gehören zudem zu den absoluten Highlights ihres Genres. Darüber hinaus reagieren die meisten Probanden auf bestimmte Einstellungen empfindlich, neigen immer wieder zu geheimnisvollen Rucklern oder sind im Allgemeinen einfach sehr anspruchsvoll.

DIE KANDIDATEN IM ÜBERBLICK

Half-Life 2

Der beste Ego-Shooter der letzten Jahre überrascht mit vergleichsweise harmlosen Hardware-Anforderungen. Selbst etwas ältere Grafikkarten kommen noch mal richtig auf Touren. Trotzdem bleibt auch hier noch Platz für Optimierungen; speziell wenn mit höchstmöglichen Grafikoptionen gespielt werden soll, kann man jeden Frame dringend brauchen.

Die Sims 2

EA traut sich was: **Die Sims** waren bisher der erfolgreichste Versuch, mit einem originellen Konzept den wie auch immer aussehenden »Massenmarkt« zu knacken. Angesichts dessen sind die Hardware-Anforderungen beim Nachfolger **Sims 2** erstaunlich knackig. Höchste Zeit also, der virtuellen Lebenssimulation ordentlich das Laufen beizubringen.

World of WarCraft

Ein Spiel, das sogar auf einem Mac Mini passabel läuft, hat eh keinen Bedarf an Tuning und Optimierung? Weit gefehlt! **World of WarCraft** ist ein absolutes Massenphänomen und muss dementsprechend auch mit unterschiedlichster Hardware zurechtkommen. Wir geben Tipps, wie man es auch auf weniger potenten Systemen optimal anpasst.

Knights of the Old Republic 2

Spielerisch gewohnt stark, kann der zweite Teil des **Star Wars**-Rollenspiels nicht unbedingt mit besonders vielen Innovationen auftrumpfen. Auch die Grafik-Engine wurde recycelt; trotz sparsam eingesetzter Spezialeffekte sollte die verwendete Hardware nicht allzu betagt sein.

GTR

Mit der überragenden Fahrphysik, einer realistischen Grafik und Top-Sound seien nur einige Vorzüge von Simbins exzellenter Rennsimulation genannt. Auf der anderen Seite nervt **GTR** mit einigen technischen Schwächen: Die Framerate etwa schwankt nicht nur stark, sondern bricht auch immer wieder mal unnachvollziehbar ein oder kommt urplötzlich für kurze Zeit ins Stottern.

Die Siedler 5

Auch der Schwenk vom Wuselaufbauspiel zum kampfbetonten Basisbau-Strategiespiel konnte den Erfolg der **Siedler**-Reihe nur wenig mindern. Das mag nicht zuletzt an der wunderschönen 3D-Grafik liegen, die nach ordentlicher Hardware schreit. Da die bei der traditionellen **Siedler**-Klientel aber nicht immer vorzufinden sein dürfte, geben wir aufschlussreiche Tuning-Tipps.

Doom 3

Spielerisch mag ids aktuelles Werk höchst umstritten sein. Grafisch gehört es nach wie vor zu den schönsten Titeln auf dem Markt. Zudem zeigt es sich in Sachen Hardware sehr anspruchsvoll, lässt aber dank der Shooter-üblichen, umfangreichen Grafikoptionen viel Raum für effektives Tuning.

Splinter Cell – Chaos Theory

Der Held mag farblos sein, von der 3D-Engine kann man das nicht behaupten: Ubisofts neuer **Splinter Cell**-Teil fährt in Sachen Technik schwere Geschütze auf. Dementsprechend gefordert wird die Hardware – ideale Voraussetzungen für nützliche Tipps.

Chronicles of Riddick

Kurz, aber heftig: Vivendis **Riddick** gehörte zu den positiven Action-Überraschungen des vergangenen Jahres. Für eine auch grafisch angemessene PC-Umsetzung sorgten die schwedischen 3D-Künstler des Starbreeze Studios. Die effektreiche Optik verlangt nach halbwegs dicker Hardware und schreit geradezu nach einem ausführlichen Ratgeber.

Chronicles of Riddick: Die Kunst liegt in der **richtigen Mischung** aus fps und Bildqualität.

Need for Speed Underground 2

EAs höchst erfolgreiche, neongrelle Innenstadtraserei ist technisch alles andere als ein Wunderwerk. Zwar geriet die Grafik ebenso bunt wie hübsch, doch das alleine ist kein triftiger Grund für die bereits vom Vorgänger her bekannten, zähen Frameraten. Aus dieser 3D-Engine lohnt es sich also, das letzte Quäntchen herauszuholen, wozu die ausufernden Video-Optionen auch ordentlich Gelegenheit geben.

ALLGEMEINE TIPPS

Im Folgenden geben wir Ihnen allgemeine Tipps, die unabhängig vom Spiel für jeden Rechner nützlich sind beziehungsweise eine Selbstverständlichkeit sein sollten. Versierten oder sorgfältigen PC-Usern mag der ein oder andere Hinweis lapidar vorkommen; grundsätzlich kann man die folgenden Ratschläge aber gar nicht oft genug wiederholen.

Die meisten Tipps haben nicht direkt etwas damit zu tun, wie flüssig eine 3D-Engine läuft oder in welcher Qualität Sie die Optik genießen dürfen. Sie dienen eher der allgemeinen Systempflege und minimieren den Ärger, der im Umgang mit gerade etwas zickigen Spielen gerne aufkommt.

Unnötige Programme entfernen!

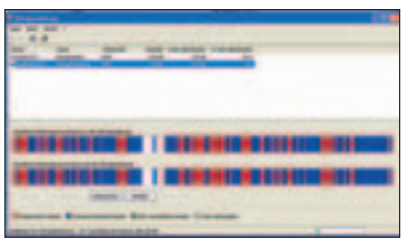
Ob es sich nun um Spiele-Demos, Freeware-Anwendungen oder allerlei pseudo-nützliche Tools handelt: Im Laufe der Zeit müllen Tausende kleine und auch größere Programme einen Rechner zu. Dabei belegen sie nicht einfach nur Festplattenplatz; viele tragen sich in die Systemregistrierung ein oder nisten sich, unbemerkt vom Nutzer, gleich in den Autostart-Ordner ein. Die negativen Folgen sind mannigfaltig. Der tatsächlich verfügbare Speicher wird ständig kleiner, das komplette System lahmer, und unerklärbare Probleme können sich häufen.

Fegen Sie also regelmäßig nicht wirklich benötigte Programme von Ihrer Festplatte. Löschen Sie dabei aber nicht einfach den Ordner, sondern benutzen Sie die Deinstallations-Routine des Programms oder entfernen Sie es über Start/Systemsteuerung/Software.

Festplatte sauber halten!

Auch oder gerade wenn Sie Ihr System sauber von unnötigem Tand halten: Je mehr Programme, Daten und Dateien kommen und gehen, desto stärker fragmentiert sich mit der Zeit die Festplatte. Denn die ist in so genannte Sektoren (Cluster) mit einer festen Speichergröße aufgeteilt. Werden nun mehrere Programme gelöscht, entstehen quer über die Festplatte Lücken in Form von freien Sektoren.

Installiert man nun zum Beispiel ein neues Programm, verteilt das seine Daten über die Lücken; es ist jetzt »fragmentiert«. Sollen größere Dateien geladen werden, muss der Rechner sie über die ganze Platte verstreut erst mal suchen. Dadurch kann nicht nur die Systemleistung merklich in den Keller gehen, auch die Festplatte ist über diese permanente mechanische Mehrbelastung nicht gerade erfreut.



Die **roten Bereiche** in der Grafik deuten auf fragmentierte Abschnitte der Festplatte hin.

Führen Sie also hin und wieder eine Defragmentierung der Harddisk durch. Das entsprechende Tool finden Sie unter Start/Programme/Zubehör/Systemprogramme/Defragmentierung. Das kann bei den modernen Speichergiganten schon mal Stunden dauern, zudem sollten Sie darauf achten, dass im Hintergrund keine anderen Programme laufen.

Speicher freischaufeln!

Sind in Ihrem Rechner zum Beispiel 512 MByte RAM eingebaut, heißt das bei weitem nicht, dass ein Spiel auch auf die gesamten 512 MB Zugriff hat. Öffnen Sie mal den Task-Manager und gehen dort dann auf »Prozesse«. Sie werden staunen, wie viele Prozesse aktiv sind und wie viel Speicher sie abzwacken. Selbst bei abgestürzten oder scheinbar beendeten Programmen kann es vorkommen, dass sie weiterhin eine MByte-fressende Exe am Laufen haben.

Schließen Sie also, bevor Sie ein Spiel starten, so viele Programme wie möglich. Es kann für die Performance eines Spiels einen gehörigen Unterschied machen, ob es auf 350 oder 400 MByte zugreifen kann. Beenden Sie allerdings nur Prozesse, von denen Sie sicher sind, dass sie nicht benötigt werden.

Auf Treiberversionen achten!

Es ist der Klassiker-Tipp schlechthin und hat auch im Jahre 2005 nichts von seiner Bedeutung verloren: Achten Sie auf die Version des Grafikkartentreibers! Dabei gilt nach wie vor, dass »neuer« in der Regel auch »besser« heißt. Immer noch laufen viele Spiele mit der aktuellsten Version von Catalyst oder Forceware am schnellsten – oder überahupt erst problemlos.

Auf Alternativtreiber ausweichen!

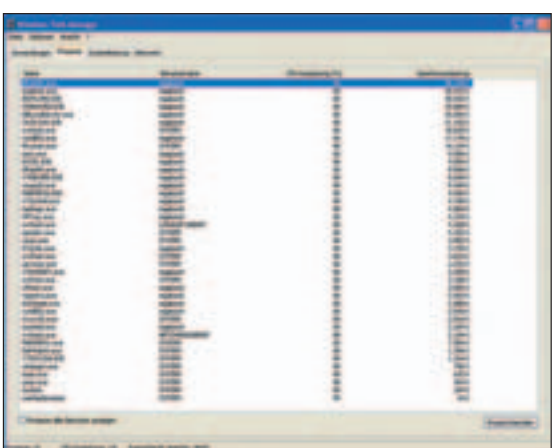
Auf Dauer kommen engagierte Spieler darum herum, alternative Grafikarten-Treiber zumindest mal auszuprobieren. Die bekanntesten sind sicherlich die Omega-Treiber (www.omegadrivers.net), die sowohl für Radeon- als auch Geforce-Modelle erhältlich sind. Aber für beide Chip-Familien gibt es auch noch etliche Alternativen wie DNA oder UniAn.

Die Alternativ-Treiber bieten dem Anwender deutlich mehr Optionen, Spiel und Grafikkarte aneinander anzupassen, sind flexibler und dazu noch in Sachen Performance und Bildqualität optimiert.

Raus aus dem Internet!

Nicht selten machen Spiele oder deren Kopierschutz Probleme mit Virenscannern und Firewalls. Wollen Sie sich bei einer längeren Zock-Session eh nur im Singleplayer-Modus vergnügen, so lautet der ebenso radikale wie effektivste Tipp: Internetverbindung kappen, anschließend die dann nicht mehr benötigten Virenscanner und Firewall deaktivieren.

Michael Galuschka



So ungefähr sieht üblicherweise die Liste der **aktiven Prozesse** aus: Da schrumpft der verfügbare Speicher schnell zusammen.

Aktuelle **Grafikkartentreiber** erlauben dem Spieler jede Menge Einstellungen. Bei vielen muss er sich entweder für mehr Leistung oder Bildqualität entscheiden.

Bei vollen Modelldetails sind die **Charaktere** echte Augenweiden.

Fast gleich: minimale (links) und volle (rechts) **Wasserreflektionen**.

HALF-LIFE 2

Valves Edel-Shooter bietet in seinen Einstellungsoptionen viele Möglichkeiten, um auch langsamere Systeme **optimal an den Edel-Shooter anzupassen**. Wir gehen sie Schritt für Schritt durch.

Wunder-Shooter, Mega-Seller, Bestenlisten-Anführer. Während es um Konkurrenten wie **Doom 3** oder **Chronicles of Riddick** bald wieder ruhig wurde, sonnt sich Valves umjubeltes Ballerspiel immer noch im gleißenden Rampenlicht. Dazu trägt auch die Technik ihren Teil bei: Die Source genannte 3D-Engine schafft unerreicht lebensecht wirkende Szenarien und Levels, vom gelungenen Beleuchtungssystem und stilvollen Texturen unterstützt.

Technischer Tiefstapler

Dabei ist die Source-Engine technisch »nur« Spitzenklasse. Mit besonderen Kabinettstückchen hält sie sich bei **Half-Life 2** vornehm zurück. Deshalb sind die Hardwareanforderungen noch halbwegs moderat, allerdings werden CPU und Grafikkarte gleichermaßen gefordert. Durchschnittlich 40 bis 50 fps schaffen selbst Systeme, die nicht mal die allerneueste und -teuerste Hardware verbaut haben.

AUFLÖSUNG EINSTELLEN Das Einstellen der Auflösung ist zunächst die unter »Grafik« einzige Performance-relevante Einstellung. Die anderen sind dafür unbedeutend, der Rest versteckt sich unter »Erweitert«. Im Vergleich zu anderen optisch hochkarätigen, aktuellen Shootern gibt sich **HL2** in Sachen Auflösung recht handzahm. Highend-Karten schaffen sogar 1.600x1.200 Pixel ohne große Leistungseinbrüche; selbst die preislich im Mittelfeld angesiedelte Geforce 6600 GT kommt dabei ohne großes Ruckeln und Stottern aus. Für eine signifikante Verbesserung der Framerate ist die Auflösung bei **Half-Life 2** deshalb nur bei Grafikkarten der Unter-200-Euro-Klasse ein probates Mittel.

Die **Texturqualität** gehört nicht zu den HL2-Stärken und sollte deshalb auf Hoch stehen.

SOUND ANPASSEN Ein paar Prozentchen Performance lassen sich bei **Half-Life 2** auch über die Soundeinstellungen herausholen. Achten Sie zum einen darauf, dass bei der Lautsprecherkonfiguration nicht mehr Boxen angegeben sind, als Sie tatsächlich benutzen. Das kostet nur unnötigerweise CPU-Rechenzeit. Und gehen Sie mit einer nicht ganz so tollen Soundbestückung ruhig bei der Tonqualität auf »mittel« oder gar »niedrig« herunter. Die Unterschiede sind nämlich eher fein als riesig, bringen aber wiederum ein paar Bilder pro Sekunde.

AA UND AF Sowohl Antialiasing als auch die anisotropische Filterung stellen Sie direkt im Kontrollpanel ein. Beide Techniken sorgen für eine deutliche Verbesserung der Bildqualität. Zumindest 4-faches AA und 8-faches AF schaffen moderne Grafikkarten bis 1.280x1.024 Pixel recht locker. Bei schwachen oder älteren Karten mit mangelnden Datendurchsatzraten sollten Sie hingegen diese Features als erste deaktivieren, um die Frameraten im halbwegs flüssigen Bereich zu halten.

Achten Sie auch darauf, dass Antialiasing und anisotropische Filterung nur in **Half-Life 2** selbst zum Zuge kommen. Im Grafikkartentreiber sollten Sie beide Funktion deaktivieren beziehungsweise auf »Anwendungsgesteuert« stellen.

WASSER MARSCH! In drei Stufen können Sie hier angeben, was auf der Wasseroberfläche alles gespiegelt wird. »Alles spiegeln« ist extrem rechenaufwändig und drückt in Gegenden mit viel Wasser und dementsprechend vielen Spiegelungen die Framerate erheblich. Mit einer X800 oder Geforce 6800 lassen die Luxusvariante trotzdem ruhig eingestellt – es sieht einfach umwerfend aus. Bei 3D-Karten der Unter- und Mittelklasse empfehlen wir alternativ »Welt spiegeln«: grafisch immer noch lecker und deutlich schneller. Der Unterschied zu den »einfachen Refelexionen« ist dann sowohl optisch als auch bei den zusätzlichen Frames eher vernachlässigbar.

AUF DIE DETAILS KOMMT ES AN Die drei Punkte »Modelldetails«, »Texturdetails« und »Schattendetails« lassen sich gut zusammenfassen. Sie können bei allen dreien mit der Einstellung »mittel« bzw. »niedrig« einiges an Bildern pro Sekunde herausholen, müssen dafür aber auch deutlich sichtbare optische Abstriche hinnehmen. Bevor Sie sich an diese Optionen ranwagen, sollten Sie es deshalb zuerst mit den anderen Tipps probieren.

Etwas anders sieht es beim Punkt »Shader-Details« aus. Hier stellen Sie den Grad an Spezialeffekten ein, der von den Shadern moderner Grafikkarten berechnet wird. Vertretern der Ober- und Spitzenklasse macht das leistungsmäßig wenig aus. Andersherum ist der Unterschied in der Bildqualität fast nicht bemerkbar, weshalb man zumindest bei schwächeren Karten auf »niedrig« gehen kann.

V-SYNC Bei der V-Sync-Einstellung verhält sich **Half-Life 2** normal. Die Framerate geht mit deaktiviertem V-Sync stark nach oben, allerdings steigt auch die Gefahr des Tearings. Beim V-Sync wartet die Grafikkarte bei einem fertig berechneten und gezeichneten Bild nicht, bis der Monitor das vorhergehende komplett dargestellt hat (Monitorbilder werden zeilenweise aufgebaut), sondern schickt sofort das neue los. Dadurch kann das Bild zerrissen wirken, was man Tearing nennt. Da sich die meisten Spieler daran nicht stören, empfehlen wir, es zuerst mit deaktiviertem V-Sync zu versuchen.

Michael Galuschka

Der Unterschied zwischen niedrigster (links) und höchster **Sichtweite** fällt sowohl optisch als auch in Sachen Performance riesig aus.

WORLD OF WARCRAFT

Wenn es bei WoW mal stottert, ist nicht immer eine schlechte Internetverbindung schuld: Wir geben nützliche Konfigurations- und Einstellungstipps für ein auch **grafisch ruckelfreies Online-Vergnügen**.

Dass man beim ersten Spielstart von einer dahin schleichenden, ruckelnden Online-Welt negativ überrascht wird, ist unwahrscheinlich. **World of WarCraft** ermittelt die Hardwarekomponenten und konfiguriert daraufhin die Grafikoptionen automatisch. Dabei geht das Programm ziemlich vorsichtig vor: Bei unseren Stichproben waren die Einstellungen eher zu niedrig angesetzt und ließen noch einigen Raum für Qualitätsverbesserungen.

ANZEIGE Das übliche Spiel: Die Auflösung bestimmt maßgeblich die Grundperformance von **World of WarCraft**. Das Absinken der Framerate in Relation zur gewählten Pixelzahl hielt sich bei unseren Tests dabei in Grenzen. Mit einigermaßen aktueller Hardware sollten 1.280x1.024 oder sogar 1.600x1.200 Punkte drin sein. Dank des »blockigen« Grafikstils von Blizzard bleiben andererseits die Qualitätseinbußen im Rahmen, falls man doch auf 1.024x768 Pixel oder noch weiter heruntergehen muss.

Über die UI-Skalierung stellen Sie ein, wie viel Platz das Benutzerinterface samt Anzeigen und Icons auf dem Bildschirm einnehmen soll. Das bleibt reine Geschmackssache, auf die Leistung hat es praktisch keinen Einfluss: Zwischen größter und kleinster Einstellung lag weniger als 1 fps.

WELTDARSTELLUNG Unter »Weltdarstellung« findet man die sowohl für Bildqualität als auch erzielbare Framerate entscheidenden Optionen.

Geländeentfernung

Die »Geländeentfernung« ist der wichtigste Einzelpunkt. Zwischen ganz linker und ganz rechter Position des Reglers können gemäß unserer Messungen mehr als 100 Prozent Unterschied in der Framerate liegen. Knifflig wird diese Einstellung dadurch, dass sie nicht linear verläuft: Wenn Sie den Regler von »Hoch« wegbewegen, taucht WoW den Hintergrund ganz langsam in einen Nebeldunst ein. Erst relativ kurz vor der »Niedrig«-Einstellung wird dieser Nebel immer undurchdringlicher und macht sich zunehmend störend bemerkbar.

Die fps gehen aber schon vorher spürbar in die Höhe. Hier bleibt viel Raum für Experimente (am besten unterstützt vom Fraps-Tool), um die beste Reglerstellung und damit den idealen Kompromiss aus Nebelwand und fps-Zuwachs zu finden.

Umgebungsdetails

Gibt an, ab welcher Entfernung Objekte ausgeblendet werden, damit sie nicht mehr sichtbar sind. Spart ein paar fps, ist im Vergleich zur Geländeentfernung aber ziemlich vernachlässigbar. Nur bei wirklich schwachen Grafikkarten oder Systemen sollte man den Regler Richtung »Niedrig« stellen.

Geländetextur/Textur-Details

Die Auswirkungen der Textur-Einstellungen auf ein flüssiges **World of WarCraft**-Spielerlebnis sind erstaunlich gering. Sowohl bei den Geländetexturen als auch den Textur-Details muss man sich wirklich anstrengen, um größere Unterschiede zwischen »Hoch« und »Niedrig« festzustellen. Es wird alles lediglich einen Tick matschiger, ohne dass subjektiv die Gesamtqualität großartig leidet. Das liegt vor allem am typischen, fast schon comic-artigen WoW-Grafikstil. Der kommt fast komplett ohne allzu detaillierte oder gar fotorealistische Texturen aus.

Andererseits sind auch die erzielbaren Leistungszugewinne denkbar gering und bewegen sich je nach System um die 3 bis 5 fps. Unsere Empfehlung lautet deshalb, beide Regler auf »Hoch« zu stellen und sie fortan zu ignorieren, solange Sie keine ernsthaften Performance-Probleme haben.

Anisotropischer Filter

Mit dieser Option wollte Blizzard wohl seinen Willen zur Unterstützung moderner Grafik-Technologien bekunden. Löblich, nur bringt es dem Spiel recht wenig. Noch am ehesten macht sich das AF bei Landschaften bemerkbar, die kilometerweit mit der gleichen Bodentextur überzogen sind: Hier ist das Verhindern des »Vermatschens« durchs AF halbwegs deutlich sichtbar. Da gleichzeitig die Framerate deutlich leidet, kann man auf den anisotropischen Filter leicht verzichten.

SHADERFUNKTIONEN Hier lautet das ebenso kurze wie knackige Fazit: Solange die Karte diese Features unterstützt, unbedingt alle Optionen aktivieren. Speziell die Punkte »Gelände-Highlights« und »Vollbild-Leuchteffekt« sorgen für eine sichtlich schönere Grafik – großartige fps-Verluste muss man hingegen nicht befürchten.

Gleiches gilt für den »Vertexanimationsshader«; eine entsprechend taugliche 3D-Hardware hilft sogar, die fps minimal nach oben zu setzen. Auf »Weiche Schattierungen« sollte man bei schlapper Hardware hingegen verzichten, um ein paar Bilder pro Sekunde herauszuholen.

VERSCHIEDENES Der »Trilineare Filter« sollte aktiviert sein, um hässliche Kanten am Übergang zweier Texturen zu vermeiden. Beim V-Sync schließlich gilt das Gleiche, was bei den anderen Spielen schon mehrfach erläutert wurde.

Michael Galuschka

Erkennen Sie einen Unterschied? Nein? Macht nichts: In der Tat zeigt AF (rechts) bei WoW **kaum Wirkung**.

Eine der wenigen Stellen, bei der **anisotropisches Filtering** was nutzt.

Ohne **Specular Lights** (unten) versumpfen viele Szenen im Schwarz.

SPLINTER CELL 3

Schleich-Action mit Top-Grafik: Damit Sam Fisher bei seinen neuen Geheimeinsätzen stets flüssig unterwegs ist, haben wir **alle wichtigen Konfigurations-Tipps** für Sie zusammengetragen.

Splinter Cell 3 ist ein echter Prüfstein für die Grafikkarte. Zwar bricht Sam Fischer am liebsten mit mindestens 2,0 GHz unterm Hintern zu seinen Missionen auf. Doch wie bei fast allen modernen Actionspielen muss besonders die 3D-Karte Schwerstarbeit verrichten. Das Spiel basiert zwar auf Epics **Unreal**-Engine, wurde seit dem ersten Teil aber beständig weiterentwickelt und in **Chaos Theory** mit den derzeit angesagtesten Grafikfeatures angereichert (siehe Kasten). Wer nicht die neueste Hardware im Rechner stecken hat, muss deswegen auf das ein oder andere Detail verzichten.

DIE AUFLÖSUNG In punkto Auflösungen verhält sich **Splinter Cell** grundsätzlich nicht ungewöhnlich: Ab 1.280x1.024 Pixeln erfolgt der »Knick«, bei dem es mit den meisten Grafikkarten bildratenmäßig steil in den Keller geht. Für Nicht-Highend-Modelle empfehlen wir deshalb 1.024x768 Pixel, und selbst mit nur 800x600 Punkten Auflösung sieht es immer noch sehr gut aus. Da sich die Auflösung direkt im Spiel ohne Neustart ändern lässt, kann man so auch besonders hardwareintensive Stellen zwischendurch ohne viel Aufwand flüssig meistern.

AA UND AF Der Performance-Verlust bei eingeschaltetem Antialiasing hält sich in vertretbaren Grenzen. Dadurch ist zum einen bei Top-Karten mit Radeon X800 und Geforce 6800 die Kombination aus hohen Auflösungen und eingeschaltetem AA locker möglich. Zum anderen lässt sich bei schwächeren Modellen damit ganz passabel eine niedrigere Auflösung kompensieren: Bei 800x600 und aktiviertem 4-fach Antialiasing maßen wir deutlich höhere fps-Werte als bei 1.280x1.024 ohne AA – der Qualitätsunterschied ist dabei wirklich akzeptabel.

Ein zweischneidiges Schwert ist das anisotropische Filtering, das die Bildqualität weit entfernter, im flachen Winkel platzierter Texturen gravierend verbessert. Mit ihren vielen fein gezeichneten Texturen würde die **Chaos Theory**-Grafik theoretisch stark vom AF profitieren. Doch liegt ein Großteil des Sichtfeldes ständig im Dunkeln, sodass der qualitätssteigernde Charakter von AF gar nicht richtig zum Tragen kommt. Mit weniger starker Hardware können Sie diese Einstellung also ruhig auf »Aus« stellen und so ein paar zusätzliche fps gewinnen.

BILDERFRESSER »Trilinear Filtering« und »Specular Lighting« gehören schon seit einiger Zeit zum Standard fortschrittlicher 3D-Engines. In **Chaos Theory** fressen beide Technologien aber erstaunlich viel Leistung. Je nach Umgebung verbessert sich die Framerate beim Deaktivieren um jeweils bis zu 10 bis 15 fps. Während das beim Specular Lighting (schönere Lichteffekte) aber auch stark auf die Bildqualität durchschlägt und deshalb nicht wirklich empfehlenswert ist, nimmt man die paar Texturkanten durchs fehlende trilineare Filtern gerne in Kauf.

Die Entscheidung über die »High Quality Textures« muss in erster Linie von der Grafikkarte abhängig gemacht werden. Wenn Ihre Grafikkarte mehr als 64 MByte RAM besitzt, können Sie dieses Feature getrost aktiviert lassen. Andererseits gilt auch hier: Durch die Dunkelheit merkt man von der besseren Qualität nicht übermäßig viel.

SCHATTENSPIELE Auch wenn es doch etwas Geschwindigkeit kostet: Die hochaufgelösten Schatten sollten Sie nur dann runtersetzen, wenn es mit der Framerate einfach nicht klappen will. Denn Schatten »verfolgen« einen im Spiel auf Schritt und Tritt – und hoch aufgelöst sind sie einer der Hauptbestandteile der sehr guten Grafik.

Rätsel gab uns das bei Nvidia-Karten aktivierbare »Hardware Shadow Mapping« auf. Ob deaktiviert oder nicht – es änderte sich weder an der Qualität der Schatten noch an der Framerate etwas.

V-SYNC Ein aktivierter V-Sync hat bei **Splinter Cell** recht wenig Auswirkung auf die Performance. Wer also im grünen Bereich von über 40 fps liegt, kann den V-Sync ohne weitere Nachteile aktivieren.

Michael Galuschka

HDR und **Soft Shadows** (unten) sind optisch ein Quantensprung, bremsen aber derzeit noch zu stark.

SHADER MODEL 3.0

Als eines der ersten Spiele überhaupt nutzt Chaos Theory die Grafiktechnologie Shader Model 3.0 (SM3) wirklich sichtbar aus. Das SM3 bleibt bislang Nvidia-Karten der 6xxx-Serie vorenthalten – rein visuell haben Nvidia-Besitzer also mehr von Splinter Cell 3.

Haben Sie SM3 in den Advanced-Einstellungen aktiviert, taucht ein weiteres Menü mit den »Shader Options« auf. Hier können Sie vier einzelne Optionen ein- und ausstellen: HDR (High Dynamic Range) und Tone Mapping für besonders realistische Kontraste und natürlicher wirkende Beleuchtungen bei starken Hell-Dunkel-Unterschieden, Parallax Mapping (auch als »Virtual Displacement Mapping« bekannt; sorgt für besonders plastisch wirkende Texturen) und Soft Shadows.

Während das Parallax Mapping und (mit Einschränkungen) die Soft Shadows zumindest von Karten ab der 6600 GT aufwärts noch ganz gut gepackt werden, bricht mit aktiviertem HDR selbst auf einer 6800 Ultra die fps-Zahl immer wieder auf unter 25 zusammen – auf Dauer schaltet man es deshalb besser aus.

Ohne **Antialiasing** flimmern die vielen bunten Texturen ziemlich stark.

Der optische Gewinn durch hohe **Umgebungsdetails** (unten) ist mäßig.

NFS UNDERGROUND 2

Tuning fürs Tuning: Die Optionen bei der Grafik-Konfiguration sind ebenso zahlreich wie undurchschaubar. Wir leiten Sie durchs Gestrüpp der Einstellungen und **trennen das Nützliche vom Überflüssigen**.

Weltrekordverdächtige 22 Optionen umfassen die so genannten Anzeige-Einstellungen in **Need for Speed Underground 2**. Zwischen »alles aktiviert/auf Maximum« und »alles deaktiviert/auf Minimum« liegen selbst bei schnellen Rechnern mehr als 100 Prozent Performance-Unterschied. Leider ist darunter nicht die Killer-Option, die mal eben auf einen Schlag 20 Frames zusätzlich freisetzt.

Tagelange Tüfteleien

Immer wieder haben wir deshalb an den Einstellungen rumgetüftelt, immer wieder haben wir mittels Fraps-Tool die Auswirkungen der Änderungen nachgemessen. Eines wurde dabei klar: Damit die Tuning-Bemühungen deutlich sichtbar werden, müssen Sie ganze Optionspakete umstellen. Bei manchen Punkten kommt erschwerend hinzu, dass die negativen optischen Auswirkungen größer sind als die positiven auf die Leistung. Deren Deaktivierung ist nur für diejenigen empfehlenswert, deren Hardware bei NfSU2 aus dem letzten Loch pfeift.

DIE BASICS Mit am Meisten bringt das Herumschrauben an der Auflösung. **Need for Speed Underground 2** ist vor allem Grafikkarten-limitiert. Sprich: Eine 1.280er-Auflösung bei maximalen Details bringt selbst Schwergewichte vom Kaliber einer Radeon X800 oder Geforce 6800 ins Schwitzen. Bei einer 6800 GT zum Beispiel haben wir zwischen 1.280x1.024 und 1.024x768 Pixel fast 40 Prozent Unterschied gemessen, zwischen 1.024x768 und 800x600 waren es dann nur noch rund 15 Prozent.

AA UND AF Grundsätzlich empfehlen wir, zumindest bis einschließlich der 1.024er Auflösung, das Aktivieren des Vollbild-Antialiasings. Zumal der Rückgang der Framerate im Rahmen bleibt. Im Standbild sieht es zwar auch ohne aktivierte Kantenglättung ganz gut aus, während eines Rennens kommt es aber durch die große Detailfülle zu einem permanenten Kantenflimmern. Ab 1.280x960 Pixel mindert die hohe Auflösung diesen Effekt etwas.

Ebenfalls nur im Notfall sollten Sie über den »Texturenfilter«-Regler die Qualität der Texturen mindern. Auch hier wäre der Verlust an Bildqualität größer als der Performancegewinn.

ENTBEHRLICHE OPTIONEN Bei satten 22 Unterpunkten in den Anzeigen-Einstellungen sind natürlich auch einige dabei, die nur sehr begrenzt Einfluss auf die Bildqualität nehmen beziehungsweise eher in den Bereich der Geschmackssache fallen. Dazu gehören die Einstellungen Horizont-Nebel, Farbton, Kontrastanhebung, Überstrahlung und Schärfentiefe. Mit all diesen Punkten können Sie so lange herumspielen, bis Sie den für Sie idealen Grafikstil gefunden haben. Ein ganz klein bisschen mehr Leistung ist durch das Deaktivieren sogar auch noch drin – im Schnitt rund ein fps pro Option.

TAUSCHE QUALITÄT GEGEN LEISTUNG Zwischen Basics, Power-Tipp und Entbehrlichkeiten bleibt ein knappes Dutzend an Einstellungen übrig, mit denen man einen gewissen Grad an Bildqualität gegen ein paar Prozent mehr Leistung eintauscht. Wir fassen sie unter diesem einen Oberpunkt zusammen, weil sich bei den Fraps-Test herausstellte, dass das Leistungssteigerungs-Potenzial bei allen auf dem Niveau von rund zwei bis vier fps liegt (und zudem vom jeweiligen System abhängt). Alle wirken sich bei ihrer Deaktivierung/Minimierung zudem negativ auf die Grafik aus – ob und wie stark einen das jeweils stört, fällt allerdings in den Bereich Geschmackssache.

- **Wagen-Reflexions-Detail:** Kann unserer Meinung nach ruhig auf »Niedrig« gestellt werden; der Unterschied zu »Hoch« hält sich in engen Grenzen.
- **Wagenschatten:** Ohne Schatten scheint das eigene Auto optisch zu schweben, also lieber anlassen.
- **Wagenscheinwerfer:** Zumindest durch die gut beleuchteten Innenstadt-Strecken kommt man auch ohne Scheinwerfer gut und mit ausreichender Sicht – und spart dadurch viel Leistung.
- **Wagen-Detail:** Das eigene Auto wirkt dadurch deutlich grobschlächtiger. Da die NfSU2-Fahrzeugmodelle eh nicht zu den überragenden unter den Rennspielen gehören, sollten Sie diese Option tendenziell lieber anlassen.
- **Straßen-Reflexions-Detail:** Spielt besonders bei Regen eine Rolle. Dann spiegeln sich Umgebung und Fahrzeuge effektvoll auf der Fahrbahn. Daskostet aber auch besonders viel Performance – im Regen deaktiviert, bringt es mindestens sechs bis sieben fps zusätzlich.
- **Lichtspuren:** Optisch netter, aber letztendlich verzichtbarer Verzieh-Effekt bei der Vorbeifahrt an Lichtquellen wie Straßenlaternen.
- **Licht-Korona:** Deaktiviert die Lichthöfe um Lichtquellen herum. Deutlich sichtbar, aber nur wenn man aufpasst.
- **Partikelsystem:** Bringt beim Deaktivieren relativ viele Bilder pro Sekunde zusätzlich, schmälert aber auch sichtlich den grafischen Eindruck bei den vielen Remplern und Leitplanken-Streifern. Deshalb lieber aktiviert lassen.
- **Bewegungsunschärfe:** Der klassische **Need for Speed Underground**-Effekt gefällt nicht jedem. Rein performancetechnisch ist er unbedenklich, kann von daher also ruhig angelassen werden.
- **Nebel:** Gehört zum typischen NfSU2-Flair schon dazu. Bringt beim Deaktivieren mit rund drei fps einen durchschnittlichen Zugewinn.
- **Regen:** Die kleinen Regentröpfchen auf der virtuellen Kamera sind technisch nett gemacht, aber dennoch entbehrlich.

VSYNC Durch das Aktivieren des V-Sync (synchronisiert die Bildausgabe der Grafikkarte mit der Bildwiederholrate des Monitors) geht die Framerate nach unten. Man verhindert dadurch aber das bei **Need for Speed Underground 2** nervige Tearing.

Michael Galuschka

DER POWER-TIPP

Framerate drastisch erhöhen

Im Wust der Optionen eine wirklich wirkungsvolle, viele zusätzliche Frames bringende Kombination zu finden, erwies sich als Suche nach der Nadel im Heuhaufen. Letztlich stellte sich das Duo aus »Wagen-Reflexions-Details« und »Umgebungs-Details« als die Wirkungsvollste heraus. Allein durch das Verschieben dieser beiden Regler ganz nach links erzielten wir im Schnitt gut 15 bis 20 fps mehr.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Die Technik-Macht sei mit euch: Tipps für ein unbeschwertes Rollenspiel-Erlebnis.

Biowares nicht mehr taufrische Aurora-Engine ist kein Glanzstück der Programmierkunst. Die Hardwareanforderungen liegen zwar absolut gesehen im Rahmen; in Relation zur wenig spektakulären Optik fallen sie aber relativ happig aus. Nvidia-Besitzer sind dabei im Vorteil: Aurora setzt auf OpenGL, was fast schon traditionsgemäß eine kleine Schwäche von Ati-Karten ist.

Ansonsten fallen sowohl das Konfigurations-Menü als auch die Optionen im Spiel selbst eher kärglich aus, sodass sich **Knights of the Old Republic 2** nur begrenzt wirkungsvoll optimieren lässt.

OPTIONEN ANPASSEN Die meisten Punkte sowohl im Konfigurationspanel als auch bei den Einstellungen im Spiel geben selbst Laien keine Rätsel auf. Nvidia-Besitzer sollten zur Performancesteigerung zuerst die »weichen Schatten« deaktivieren – bei Ati-Karten sind sie das grundsätzlich. Daneben bringt das Deaktivieren der »Frame Buffer-Effekte« am meisten. Das Abstellen von Schatten und Gras bringt zwar Leistung, mindert aber auch sichtlich die eh nicht überragende Grafikqualität.

Die Texturqualität muss man nur bei wirklich alten Grafikkarten herunterschrauben; Antialiasing und anisotropische Filterung wiederum sollten aufgrund der latenten Performance-Probleme nur bei wirklich schnellen Grafikkarten aktiviert werden.

BREMSENDER NEBEL Rätselhaft: Bei vielen **Kotor 2**-Spielern sackt die Framerate in der Nähe von Nebel extrem in den Keller. Am ehesten hilft hier, im Startbildschirm das Konfigurations-Utility aufzurufen und beim Texturenpaket »Niedrig« zu wählen.

ZU NEUE TREIBER Jawohl, auch das gibt es: **Kotor 2** kommt technisch nicht mit den neuesten Ati-Treibern zurecht. Mit einem installierten **Catalyst 5.2** geht die Performance stark in die Knie. LucasArts selbst empfiehlt für Systeme mit Windows XP/2000 die Catalyst-Version 5.1, für Windows 98/ME gar den schon ziemlich alten 4.11. Ein gut gemeinter, aber zweifelhafter Tipp: In einschlägigen Foren meldeten sich viele User, dass auch unter XP das Spiel nur mit dem 4.11er anständig läuft. Zu bekommen sind die alten Treiber direkt bei Ati oder einfacher unter http://downloads.guru3d.com.

Michael Galuschka

Das Gras können Sie abschalten, was einige fps und **noch ödere Landschaften** einbringt.

DER POWER-TIPP

Slowdowns reduzieren

Die heikelste Stelle in Kotor 2 ist zweifelsohne Dantooine. Aufgrund schlampiger Programmierung gehen hier selbst leistungsstarke Rechner in die Knie, die üblichen Grafikoptions-Einstellungen bringen auch nichts. Abhilfe schafft lediglich eine Einstellung, die nicht direkt in den Grafikoptionen zu finden ist. Öffnen Sie mit Hilfe eines Editors die Datei swkotor.ini im SWKotOR2-Verzeichnis. Suchen Sie nun den Absatz [Graphic Options] und fügen Sie die Zeile »Disable Vertex Buffer Objects=1« ein. Nun noch die Datei speichern, und größere Ruckelorgien sollten Vergangenheit sein.

GTR

Tricks und Kniffe, um SimBins Paradesimulation **so richtig das Rennen beizubringen**.

Grundsätzlich gehört **GTR** in Sachen Hardware nicht zu den übermäßig anspruchsvollen Spielen. Allerdings nimmt sich die Rennsimulation ihre Eigenheiten heraus. So ist – bei modernen Spielen eine Seltenheit – die Leistungsfähigkeit des Prozessors (am besten 2,4 GHz aufwärts) und viel Speicher (mindestens 768 MB) deutlich wichtiger als die Grafikkarte. Mit einem einigermaßen aktuellen und schnellen Modell (Geforce 5900, 6600 / Radeon 9700 Pro aufwärts) können Sie deshalb normalerweise selbst bei einer Auflösung von 1.280x1.024 Pixeln die Grafikdetails auf Maximum stellen.

GRAFIKOPTIONEN Läuft's nicht so flüssig wie gedacht, hilft das Deaktivieren der Spiegel und der 3D-Räder, das Heruntersetzen der sichtbaren Gegner, eine niedrigere Schatten- und Lichteffektstufe sowie der Verzicht auf hoch aufgelöste Cockpits und Fahrzeuge am meisten. Auch das Herumspielen mit der Anzahl der Soundeffekte sowie dem Grad der »Scheitelpunktverfolgung« kann eventuell dem Rechner einige fps entlocken.

KEINE COCKPITPERSPEKTIVE Das Fahren in der Cockpitperspektive wirkt zwar am realistischsten, frisst aber auch am meisten Leistung – bis zu 25 fps. Die kann man sich übrigens mit der Tastenkombination »Strg« + F rechts oben anzeigen lassen.

WENIGER FORCE FEEDBACK Je nach Lenkrad-Modell kann bei den »Force-Feedback-Effekten« die Einstellung »voll« einiges an Leistung kosten. Probieren Sie mal »hoch« oder gar »niedrig«, eventuell läuft das Spiel damit deutlich flüssiger.

MOTEC ABSCHALTEN Das mit der Taste »3« abschaltbare Motec-Datensystem ist zwar während eines Rennens supernützlich, kann aber je nach System die fps ganz schön in den Keller drücken.

REPLAYS MINIMIEREN Wenn Sie nur 512 MB oder gar weniger haben, sollten Sie die Sofortreplay-Dauer auf Null setzen.

Michael Galuschka

Ohne Rückspiegel zu fahren ist zwar etwas heikel, bringt aber etliche fps zusätzlich.

DER POWER-TIPP

Grafikruckler eliminieren

Zu den regelmäßigen auftauchenden Ärgernissen in GTR gehören nicht nachvollziehbare Grafikruckler, die sich auch durch das Deaktivieren diverser Optionen nicht eliminieren lassen. Die viel versprechendste Lösung liegt gut versteckt: Öffnen Sie mit einem Editor die Datei control.ini im GTR-Verzeichnis. Dort finden Sie den Eintrag VBSTRATEGY, der angibt, wie das Programm den Vertex Buffer handhabt. Möglich sind als Wert 0, 1 und 2.

0: Konservative Einstellung. Niedrigste Framerate, aber Ruckeln wird zuverlässig eliminiert.

1: Basiseinstellung. Normale Framerate, gelegentliche Grafikstotterer können auftreten.

2: Aggressive Einstellung. Am anfälligsten für Ruckler, läuft ansonsten aber am schnellsten.

DIE SIEDLER 5

Wir haben die idealen Einstellungen **für besonders geschmeidiges Siedeln** für Sie ausgetüftelt.

Angesichts der exzellenten Grafik sind die Hardware-Anforderungen des neuesten **Siedler**-Teils human. Allerdings lässt sich, falls es wirklich mal hakt, auch nicht mehr allzu viel herausholen. Grafik-Einstellungen gibt es zwar einige, doch deren Einfluss auf Geschwindigkeit und Bildqualität hält sich in Grenzen.

AUFLÖSUNG VERRINGERN Dieser ganz klassische Tipp mag trivial klingen, ist es aber nicht. Der Geschwindigkeitszuwachs beim Verringern der Auflösung von 1.280x1.024 auf 1.024x768 Pixel ist größer als beim Minimieren sämtlicher sonstiger Grafikoptionen zusammen.

NIEDRIGE TEXTURQUALITÄT Speziell Grafikkarten mit weniger als 128 MByte Texturspeicher können von den niedrigeren Textur-Qualitätsstufen profitieren. Wie stark sich der Performance-Zuwachs auf die Grafik niederschlägt, hängt von der gewählten Zoomstufe ab: Je näher Sie ans Geschehen rangehen, umso stärker fallen die grober aufgelösten Texturen auf.

SCHATTEN REDUZIEREN Der Unterschied zwischen den Schatteneinstellungen »Hoch«, »Mittel« und »Niedrig« fällt einem nur auf, wenn man extrem darauf achtet. Die Schatten werden lediglich minimal grober. Da es ein paar Frames bringt, kann man ruhigen Gewissens auf »Niedrig« gehen. Wer die Schatten ganz ausmacht, darf mit einem weiteren Performancesprung rechnen, allerdings leidet die Optik dann sichtlich.

VON OBJEKTEN UND OKKLUSIONEN Für die restlichen Optionen (Objektqualität, Okklusionen, Landschaft, Eisreflexionen) gilt: Sie haben kaum negativen Einfluss auf die Grafikqualität, aber auch nur begrenzt positiven auf die Framerate. Man sollte sie daher möglichst auf »An« beziehungsweise »Hoch« gestellt lassen. Vor allem die Okklusionen, da die hinter Gebäuden blau dargestellten Männchen auch spielerisch Sinn machen.

Bestimmte Einstellungen sind bei Ihnen erst gar nicht verfügbar? Dann haben Sie eine Grafikkarte vom Typ Geforce 2 bis 4, bei der aufgrund der Chiparchitektur diese Optionen deaktiviert wurden.

SCHWARZER BILDSCHIRM NACH SPIELSTART Sehen Sie lediglich einen schwarzen Bildschirm und/oder die Fehlermeldung »Settlershok.exe - RWEngineStart()«, kann es an der Bildwiederholrate liegen. **Siedler 5** unterstützt maximal 75 Hz und stellt das automatisch ein. Wenn Sie ein Tool benutzen, das dem Rechner mehr als 75 Hz aufzwängt, kann der Bildschirm schwarz werden.

Michael Galuschka

Der Unterschied zwischen niedriger und hoher **Texturqualität** ist deutlich zu sehen.

DIE SIMS 2

Ein schönes Leben noch: Die passenden Einstellungen für die reibungslose Sim-Aufzucht.

Die Sims 2 ist zwar bei höchster Detailstufe und weit heraus gezoomtem Ausschnitt recht Hardware-hungrig. Gegenüber Shootern etwa besteht aber den Vorteil, dass es auch bei relativ niedrigen Frameraten keine spielerischen Einbußen hinzunehmen gibt. Wenn's trotzdem zu schlecht läuft – hier unsere Tipps, was am besten zu tun ist.

ESSENTIELLE TIPPS Zunächst wie immer die Auflösung: **Die Sims 2** profitiert grafisch enorm von möglichst vielen Pixeln, gleichermaßen leidet bei der Fülle an Details und Objekten aber auch spürbar die Framerate. Unser Rat: Drehen Sie die Auflösung so hoch wie möglich (mindestens auf 1.024x768), und holen Sie den ein oder anderen fps über die sonstigen Optionen wieder herein.

Unter »Ränder glätten« verbirgt sich die fünfstufige Antialiasing-Einstellung. Eine Stufe Richtung »Mehr« sollten auch schwächere Grafikkarten noch vertragen; grafisch lohnt es sich allemal. Für die Mittel- und Oberklasse empfehlen wir Stufe zwei oder drei. Mit der höchsten (ganz in Richtung »Mehr«) haben speziell bei einer vollen Bude sogar richtig gute 3D-Karten mächtig zu kämpfen.

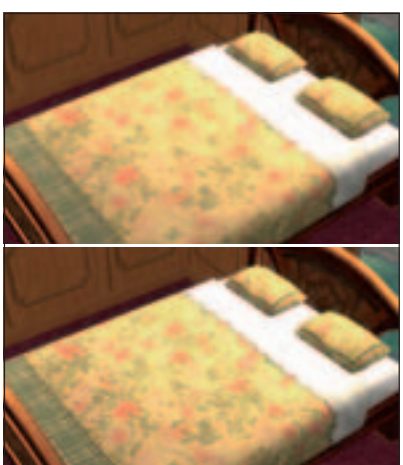
Der Punkt »Sim-/Objekt-Detail« gibt an, wie viel Polygone Objekte und Sims verpasst bekommen. Da die Einstellung »mittel« sich eigentlich nur beim extremen Heranzoomen von »hoch« unterscheidet, gehört dieser Punkt bei schwächeren Systemen zu den ersten Optimierungsansätzen.

DIE VERZICHTBAREN Bei den Unterpunkten »Grafikeffekte«, »Reflexionen« und »Gegenstand verstecken« können Sie ruhig die niedrigen Varianten wählen bzw. sie deaktivieren. Die tragen nur unerheblich zur Grafikqualität von **Sims 2** bei (Grafikeffekte), sind auf Dauer verschmerzbar (Reflexionen) oder haben ein wirklich attraktives Verhältnis von Qualitätsverlust zu Performancezuwachs (Gegenstand verstecken).

DIE NOTWENDIGEN Einige Einstellungen sollten Sie unserer Meinung nach auf »hoch« oder »ein« lassen, damit die Grafikqualität nicht zu stark leidet. Dazu gehören die Texturqualität (siehe Bilder) sowie die Abteilung Licht (Schatten/Beleuchtung). Sie sollten die drei erst dann Richtung »niedrig« drehen, wenn die bisher empfohlenen Maßnahmen noch nicht genug gefruchtet haben.

IHRE ENTSCHEIDUNG Die Unterpunkte »Benutzeroberflächen-Transparenz« und »Quadratische Pixel verwenden« haben keinen wirklichen Einfluss auf die Performance; bei Messungen lag der Unterschied unter 1fps. Deren Einstellung bleibt also rein dem persönlichen Geschmack überlassen.

Michael Galuschka



In einer Bettdecke mit **deutlich erkennbaren Rosen** schläft es sich gleich viel gemütlicher.

DOOM 3

Die richtige **Balance aus Bildqualität und Geschwindigkeit** ist hier nicht einfach zu finden.

Die **Doom 3**-Engine ist sehr anspruchsvoll und stellt dementsprechend auch detaillierte Optionen zur Bestimmung der Grafikqualität zur Verfügung. Mit dem eingebauten Benchmark-Feature können Sie selbst die Wirkung des getätigten Änderungen überprüfen: Öffnen Sie mit der »Strg«-Taste + Alt + ^ die Konsole und tippen Sie dort »timedemo demo1« ein (gefolgt von Enter.) Dabei gilt es zu beachten, dass sehr hohe Werte herauskommen können, im Spiel selbst aber die Framerate auf maximal 60 Bilder pro Sekunde beschränkt ist. Tuning im Bereich jenseits der 50 fps ist daher weitgehend sinnlos, vor allem wenn es stark auf Kosten der Bildqualität geht.

Deaktiviert man zu viele Optionen, verliert Doom viel von seinem **typischen Grafikflair**.

VIDEO QUALITY Die Kombination aus Auflösung (»Screen Size«) und »Video Quality« bestimmt grundlegend, wie schnell **Doom 3** läuft. 1.024x768 Pixel und Medium Quality sind die grundlegenden Einstellungen für schwächere oder ältere 3D-Hardware. Sowohl der Sprung auf 1.280x1.024 als auch auf High Quality frisst ordentlich Leistung. Der Unterschied zwischen MQ und HQ liegt vor allem in der Qualität der Texturen (bei MQ stärker komprimiert) sowie dem dann automatisch eingeschalteten anisotropischen Filtering (8-fach).Wahlweise können Sie per Knopfdruck auch dem Spiel die automatische Einstellung überlassen.

ADVANCED OPTIONS Hier schaltet man die grafischen Zuckerl der **Doom 3**-Engine ein und aus, die für den typischen Look des Spiels sorgen.

Am meisten Leistung – mindestens 10 fps – setzt man mit dem Deaktivieren der Schatten (»Shadows«) frei, allerdings geht dadurch einiges von der typischen Grusel-Atmosphäre flöten. »Bump Maps« und »Specular« sorgen zusammen unter anderem für den schimmernden, metallisch wirkenden Look der **Doom 3**-Oberflächen. Auf potente Grafikkarten haben die beiden Einstellungen kaum Einfluss, sollten also nur deaktiviert werden, wenn Sie jedes Frame dringend brauchen.

Ebenfalls wenig bringt das Abschalten der »High Quality Special Effekts« (z.B. das Hitzeflirren), wobei deren optische Wirkung sich auch in Grenzen hält. Antialiasing kann man bei **Doom 3** eigentlich getrost auslassen: Die Optik verbessert sich nicht im gleichen Maße, wie die Framerate unter dem Kantenglätter leidet. Und das Einschalten des V-Syncs ist wie immer Geschmackssache: Man verliert zwar theoretisch etliche fps, das Bild kann bei aktiviertem V-Sync dennoch geschmeidiger wirken.

LADEZEITEN VERKÜRZEN Die riesigen .pak-Dateien im Ordner Doom 3/base lassen sich mit den üblichen Tools wie Winzip oder WinRAR entpacken. Extrahieren Sie die Files ins gleiche Verzeichnis und löschen oder besser verschieben Sie anschließend die .pak-Dateien. Das kostet zwar enorm viel Festplattenplatz (mindestens 5 GB), verkürzt je nach System aber auch deutlich die Ladezeiten und verringert zudem die Nachlade-Ruckler.

Michael Galuschka

CHRONICLES OF RIDDICK

Wir stehen Vin Diesel bei seinem Gefängnisausbruch **technisch zur Seite**.

Die 3D-Engine von **Chronicles of Riddick** erinnert dezent an die von **Doom 3**, ist allerdings nicht ganz so anspruchsvoll. Grafik- und Soundmenüs beschränken sich auf die wichtigsten Optionen. Es fehlt ein wenig an wirklich feinfühligen Einstellmöglichkeiten, um ohne sichtbaren Qualitätsverlust einige Frames dazuzugewinnen.

Sollte **Riddick** bei Ihnen mit der höchsten Qualitätsstufe, aktiviertem Antialiasing (nur im Kontrollpanel des Grafikkarten-Treibers möglich) und sehr hohen Auflösungen (1.280x960 aufwärts) nicht zufriedenstellend laufen, empfehlen wir in dieser Reihenfolge vorzugehen.

Bei **voller Detailstufe** gehört die Riddick-Grafik-Engine zu den schönsten ihrer Art.

1. V-SYNC AUSSCHALTEN Sofern Sie sich am eventuell auftretenden Tearing (dem »Zerreißen« des Bildes bei Bewegung) nicht stören, pusht das die Framerate erheblich.

2. ANTIALIASING DEAKTIVIEREN Bringt sehr viel (bei unseren Tests um die 20 fps), wird dabei aber optisch nicht groß vermisst.

3. OHNE SCHATTEN SPIELEN Die recht prägnanten **Riddick**-Schatten sind optisch Geschmackssache, erhöhen beim Deaktivieren die Framerate aber immerhin um sechs bis sieben fps.

4. AUFLÖSUNG ÄNDERN Schon mit mittelalter 3D-Hardware sollten zumindest 1.024x768 Pixel kein Problem sein. Darunter verliert die Grafik stark an Brillanz und wirkt etwas schwammig.

5. ANISOTROPISCHE FILTERUNG, 3D-SOUND UND EAX AUSSCHALTEN Alle drei Optionen bringen nur gemäßigte Geschwindigkeitszuwächse, können die Atmosphäre aber empfindlich stören (vor allem ein deaktivierter 3D-Sound!). Unserer Meinung nach nur Notlösungen, wenn jedes Zehntel Frame gebraucht wird.

6. TEXTURQUALITÄT Bringt viel, kostet aber auch viel – und zwar Bildqualität. Allein bei der zweithöchsten Einstellung bewegt sich der Verlust noch im akzeptablen Rahmen.

Ein Spezialfall ist der Menüpunkt »Shader-Optionen«. In der Regel müsste hier Version 2.0 aktiviert sein. Ist eine Karte dafür schon zu alt, stellt **Riddick** automatisch auf 1.1 oder 0.5 um. Sollte das Spiel trotz Highend-Nvidia-Karte nur als Slideshow zu sehen sein, ist die Shaderversion 2.0++ aktiv. Die wirft besonders schöne weiche Schatten, überfordert aber selbst noch eine 6800 Ultra.

Wenig bekannt: Auch in **Riddick** ist ein Benchmark-Modus eingebaut, allerdings werden keine Demos mitgeliefert. Öffnen Sie mit Strg+Alt+F die Konsole und nehmen Sie mit »record Demoname« ihr eigenes Benchmark-Demo auf. Mit »timedemo Demoname« spielen Sie dann die Sequenz ab und erhalten mit einem weiteren Aufruf der Konsole schließlich die durchschnittliche Framerate.

Michael Galuschka

GALAXY

GLACIER 6800

Hardware-Kategorie: 3D-Grafikkarte

Geforce-6800-Modell für den AGP-Slot **mit aufwändigem Kühlsystem**.

Die Marke Galaxy gehört auf dem hart umkämpften Markt der Grafikkarten zu den »Kleinen«. Um sich dennoch Aufmerksamkeit zu verschaffen, bleiben da nur zwei Alternativen: Entweder bietet man seine Karten besonders billig an oder stattet sie mit der ein oder anderen Besonderheit aus. Galaxy entschied sich für Letzteres und beschreitet den Luxusweg. Die **Glacier 6800** verwendet als aufwändige Lüfterlösung den **Arctic Cooling VGA Silencer**. Der kombiniert eine effektive Kühlleistung mit einem von der Belastung abhängigen, insgesamt sehr niedrigen Betriebsgeräusch. Zudem bekamen die 128 MByte Speicher extra Kühlkörper verpasst.

Gletscher-Galaxien

Der Lohn für die Mühe: Galaxy taktet den Chip der **Glacier 6800** serienmäßig mit 375 MHz und damit um 25 MHz höher als eigentlich von Nvidia vorgesehen. Zudem sind die Reserven für weiteres Übertakten von GPU und Speicher sehr hoch angesiedelt. Damit gehört die **Glacier** zu den potentesten Geforce-6800-Karten überhaupt und bleibt dabei angenehm leise. Mit rund 320 Euro ist sie allerdings auch 20 bis 40 Euro teurer als vergleichbare Modelle. Dem Hardware-Luxus steht außerdem eine magere Software-Austattung (neben den Treibern nur noch **Power DVD**) gegenüber.

Michael Galuschka

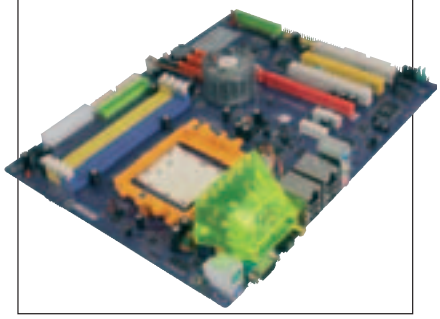
GLACIER 6800		
Typ		3D-Grafikkarte über 300 Euro
ca. Preis		320 Euro
Hersteller		Galaxy
Internet		www.galaxytech.com
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	80
Bildqualität	(25%)	88
Technik	(15%)	81
Ausstattung	(10%)	66
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 5 (von 5 getesteten Grafikkarten über 300 Euro)
FAZIT		

»Der Arctec-Cooling-Lüfter ist das Glanzstück der Glacier 6800. Er hält das Geräusch im Keller und erlaubt gleichzeitig ein hohes Übertaktungs-Potenzial der allerdings recht teuren Karte.«

81

ELITEGROUP

KN1 EXTREME



Hardware-Kategorie: Mainboard

Rundum ordentliches **Nforce4-Ultra-Board für Sparfüchse**.

Auch wenn der Firmenname vielleicht in die andere Richtung deutet: In letzter Zeit profiliert sich Elitegroup vermehrt mit Mainboards, die etliche Euro billiger als die Konkurrenz ausfallen. Das **KN1 Extreme** ist ein hervorragendes Beispiel dafür, dass die Qualität darunter keineswegs leiden muss. Die überaus bunt daherkommende Sockel-939-Platine verwendet Nvidias **Nforce4**-Chipsatz in der Ultra-Version – fast schon eine Garantie für ein schnelles und gleichzeitig stabiles System.

Ausstattungs-Schwankungen

Angesichts des Preises darf man natürlich keine Ausstattungs-Wunder erwarten. Dennoch schlägt sich das **KN1 Extreme** auch in dieser Disziplin wacker, wobei sich vereinzelte Glanzpunkte mit übertriebener Sparsamkeit abwechseln. So hat zum Beispiel die Soundabteilung sowohl einen koaxialen als auch optischen Digitalausgang zu bieten. Das hilft aber recht wenig, da Elitegroup als Soundchip den inzwischen angegrauten, technisch mäßigen **Realtek ALC655** verbaut. Auch beim Bios sieht es eher mager aus: Übertakter, die möglichst viele Optionen zum Herumspielen haben wollen, sind bei der Konkurrenz besser aufgehoben. Für Preis-Leistungs-Fetischisten ist das **KN1 Extreme** hingegen eine hervorragende Wahl.

Michael Galuschka

KN1 EXTREME		
Typ		Sockel-939-Mainboard
ca. Preis		110 Euro
Hersteller		Elitegroup
Internet		www.elitegroup.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	82
Stabilität	(30%)	86
Ausstattung	(30%)	77
Service	(10%)	68
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 6 (von 12 getesteten Sockel-939-Mainboards)
FAZIT		

»Beim KN1 Extreme ist nicht alles Gold, was auf der Platine glänzt. Nach dem Blick auf das Preisschild kann man über die kleinen Schwächen jedoch locker hinwegsehen.«

80

GENIUS

NETSCROLL+ SUPERIOR

Hardware-Kategorie: Maus

Preisgünstige **Kopie der Logitech MX510** mit eigenen Qualitäten.

Schamlose Nachbauten sind bei Mäusen eher eine Seltenheit. Doch bei der **Netscroll+ Superior** von Genius wird sofort klar: Da will sich jemand an den Rockzipfel der erfolgreichen **Logitech MX510** hängen. Optisch ist das Vorhaben gelungen; der Nager macht auf den ersten Blick einen sehr gediegenen Eindruck. Doch verwendete Materialien und Anfassqualität können ebenso wenig mit der **MX510** mithalten wie die »nur« ordentliche Ergonomie. Mit satten zehn Knöpfen geht die **Netscroll+** dafür fast schon als Tastaturersatz durch, wobei man aufgrund der teilweise ungünstigen Platzierung nicht jede Taste wirklich gerne drückt.

Kurzes Kabel

Im Alltagsbetrieb fällt zuerst das Kabel unangenehm auf. Es ist zwar ausreichend lang, aber auch unflexibel und zerrt deshalb ständig an der leichten Maus. Die schlägt sich insgesamt tapfer. Mit 800 dpi Auflösung kann sie nicht nur in der Theorie gut mithalten; auch im Praxistest gibt sie sich kaum eine Blöße. Bei ultrafixen Bewegungen verliert sie zwar schneller als die Klassenprimusse die Orientierung, doch im normalen Einsatz fällt das kaum auf. Schon eher stört da das klapprige Scrollrad. Wem 40 oder gar 50 Mäuse zu viel für eine Maus sind, bekommt hier eine attraktive Alternative geboten.

Michael Galuschka

NETSCROLL+ SUPERIOR		
Typ		Maus
ca. Preis		20 Euro
Hersteller		Genius
Internet		www.genius-europe.com
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	74
Technik	(10%)	76
Ergonomie	(20%)	73
Ausstattung	(20%)	84
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 4 (von 9 getesteten Mäusen)
FAZIT		

»Der MX510-Klon Netscroll+ Superior paart attraktive Optik mit soliden Leistungen. So weit nichts Besonderes, wäre da nicht der verführerisch niedrige Preis von nur 20 Euro.«

76

DOPPELTER EINSATZ
SLI IM PRAXISTEST

Nvidia reaktiviert das seit Voodoo-2-Zeiten berühmte Kürzel für **zwei parallel arbeitende 3D-Karten**. Was steckt dahinter? Wir klären auf!

Mit dem Niedergang von 3Dfx im Jahre 2000 starben auch einige technische Glanzleistungen des 3D-Karten-Pioniers. Die wohl bekannteste war SLI. Hinter der Bezeichnung verbarg sich eine Technik, bei der sich zwei parallel geschaltete **Voodoo 2**-Karten die Arbeit teilten und für einen Geschwindigkeits-Turbo sorgten.

Nun holt Nvidia, damals Aufkäufer der 3Dfx-Überreste, Kürzel und Prinzip wieder aus dem Keller. Da bis auf die Basis der doppelten Grafikkarte die Technik eine andere ist, muss man das reaktivierte »SLI« mehr als eine Hommage an alte Zeiten verstehen. Damals war es eine Abkürzung für »Scan Line Interleaving«, was bedeutet, dass die beiden Voodoo-Karten abwechselnd die einzelnen Pixelzeilen eines Bildes (Frames) rendern.

DIE TECHNIK HINTER SLI

Nvidias SLI-Technik arbeitet anders, weshalb die Abkürzung hier für den wenig elegant zusammengestückelten Begriff »Scalable Link Interface« steht, was ungefähr »Skalierbare Verbindungs-Schnittstelle« bedeutet – was auch immer das heißen mag.

AFR und SFR

Statt der ursprünglichen kommen gleich zwei verschiedene Technologien wahlweise zum Einsatz: Zum einen AFR (Alternate Frame Rendering), zum anderen SFR (Single Frame Rendering). Beim AFR berechnet und zeichnet jede Karte abwechselnd einen kompletten Frame (Bild). Sie ist im Normalfall die effizientere Methode und wird von Nvidia bevorzugt. Premiere feierte sie bereits 1999 bei Atis glückloser Doppelchip-Lösung **Rage Fury Maxx**.

Beim SFR teilt der Treiber ein Bild horizontal in zwei Hälften. Jede der beiden Grafikkarten bekommt anschließend eine der Hälften zur Berechnung zugewiesen. Die beiden Bildteile müssen dabei nicht gleich groß sein. Für gewöhnlich ist in Spielen auf der unteren Hälfte deutlich mehr los; der Treiber variiert die Größe der beiden Teile dementsprechend dynamisch. Trotzdem kommt es vor, dass der Aufwand für beide Karten nicht exakt gleich groß ist. Wenn eine Karte schneller mit dem Rendern fertig ist, hat sie quasi umsonst so schnell gearbeitet, da die beiden Bildhälften auf jeden Fall gleichzeitig ausgegeben werden müssen. Sie muss also auf die langsamere Karte warten, es entsteht ein so genannter Overhead. Das macht SFR prinzipiell zur etwas langsameren Technologie.

NÖTIGE HARDWARE FÜR SLI

Die Palette SLI-tauglicher Hardware ist derzeit noch recht übersichtlich. Das liegt am »Flaschenhals« Mainboard: Bis zum Redaktionsschluss (Mitte März) boten gerade mal vier Hersteller (Asus, DFI, Gigabyte, MSI) insgesamt sechs SLI-Modelle an. Bei den Grafikkarten ist die Auswahl etwas größer. Nvidias Politik im Bezug auf die geeigneten Modelle ist dabei konsequent: Da SLI naturgemäß vor allem die leistungshungrige Spielklientel interessiert, können erst ab der GT-Version der **Geforce 6600** zwei Karten zum SLI-Betrieb zusammengeschlossen werden. Ein weiterer Grund ist technischer Natur: Die 6200er-Serie und die normale 6600 haben eine deutlich geringere Speicherbandbreite, die für ordentliche SLI-Leistung zu niedrig liegt.

Tolles Mainboard-Duo

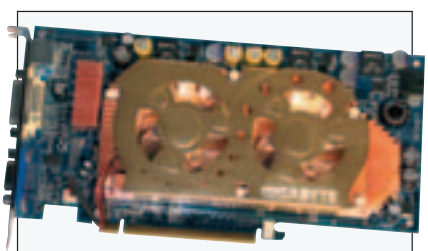
Für unsere SLI-Benchmark-Messungen standen uns ein **Asus A8N-SLI Deluxe** sowie ein **Gigabyte K8-NXP SLI** zur Verfügung. Beide Platinen machten angesichts des noch relativ jungen Nforce4-Chipsatzes sowie der ambitionierten und nicht unkomplizierten SLI-Technik einen ausgereiften, hervorragenden Eindruck. Der bestätigte sich auch im Chip-Labor, sodass wir beide Modelle praktisch uneingeschränkt empfehlen können – wobei der durchschnittliche Straßenpreis des **A8N-SLI Deluxe** 20 bis 30 Euro niedriger liegt.

Gigabyte 3D1

Im harten Kampf gegen MSI und Asus um die Vormachtstellung bei Grafikkarten und Mainboards gibt sich Gigabyte derzeit besonders rührig. Immer wieder warten die Taiwanesen mit ebenso überraschenden wie pfiffigen Lösungen auf. Neuester Streich ist die **3D1**, die SLI auf nur einer Grafikkarte verwirklicht. Die zwei **Geforce 6600 GT**-Chips bekamen wie gewohnt jeweils 128 MByte DDR3-Speicher zugewiesen und teilen sich eine PCI-x16-Leitung.

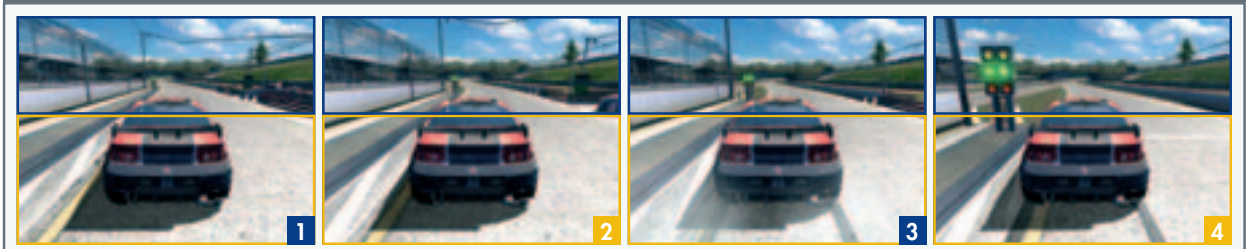
Obwohl die **3D1** nur einen Steckplatz belegt, braucht sie trotzdem ein SLI-Board als Basis. Da ist es doppelt schade, dass sich keine zwei **3D1** zum vier-Chip-SLI koppeln lassen; das soll erst Asus' kommende, ähnlich konzipierte Doppelchip-Karte können.

Dafür lief die Gigabyte auch auf dem Asus-Board ohne Probleme im SLI-Modus – entgegen der Behauptung des Herstellers selbst, die Karte bräuchte unbedingt das hauseigene **K8-NXP SLI**-Board als Spielpartner. Doch auch diese überra-

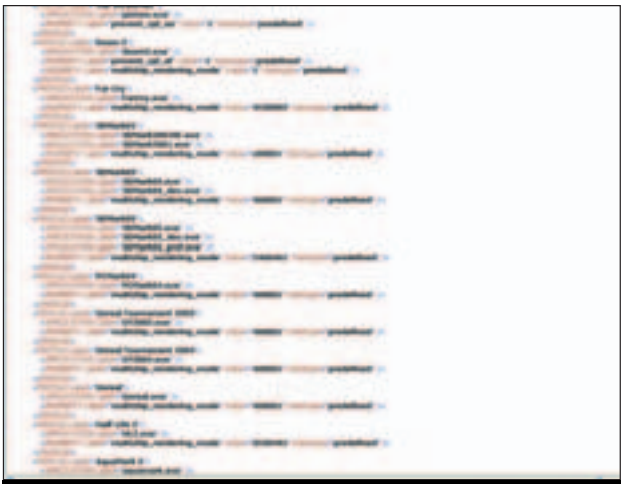


Gigabytes 3D1 vereint zwei GPUs auf einer Karte, braucht aber dennoch ein SLI-Board.

AFR UND SFR: SLI-TECHNIKEN IM VERGLEICH



Beim AFR berechnen die beiden 3D-Karten abwechselnd ein komplettes Bild: Die eine Karte zum Beispiel Nummer 1 und 3, die zweite Karte Nummer 2 und 4. Beim SFR hingegen werkeln die Karten parallel an einem Bild, das der Grafikkartentreiber dynamisch in zwei (nicht immer gleich große) Hälften aufteilt. Hier im Beispiel übernimmt die erste Karte (blau) die komplexere obere Hälfte, die zweite (gelb) jeweils die untere.



SLI-Spielprofile lassen sich auch per Hand in eine Datenbank eintragen.

Auf Wunsch zeigen grüne Balken die **Auslastung** der SLI-Karten an.

schend-positive Entdeckung hilft nicht viel, denn die **3D1** wird auf absehbare Zeit nur im Bundle mit dem **K8-NXP SLI** verkauft. Für rund 500 Euro ein sehr attraktives Paket: Da das Mainboard einzeln schon knapp 200 Euro ausmacht, bekommt man für deutlich unter 350 Euro eine wirklich schnelle Grafikkarte mit doppeltem **6600 GT**-Herz.

SLI IM ALLTAGSEINSATZ

Sobald Sie die nötige Hardware verbaut haben, präsentiert sich der Umgang mit SLI relativ problemlos und einfach: Im Bios die entsprechende Option auf »SLI« oder »Auto« stellen, möglichst aktuelle Forceware-Treiber (zur Not auch Beta-Versionen) installieren, und das System erkennt automatisch eine SLI-fähige Konfiguration, die nach einem weiteren Neustart auch einsatzbereit ist.

Support per Handarbeit

Allerdings nutzen Spiele das SLI-Prinzip nicht automatisch. Nvidia entschied sich deshalb, den Support für einzelne Titel direkt in ihre 3D-Treiber einzubauen. Die kopieren bei der Installation eine Datei namens NvApps.xml in das Verzeichnis Windows/System32. Dabei handelt es sich um eine Art Datenbank, in der für alle von Nvidia bereits getesteten Spiele Profile mit den idealen Parametern (also SFR oder AFR) eingetragen sind. Für (noch) nicht darin aufgeführte Titel können versierte Nutzer die Profile auch per Hand anlegen, um einem Spiel SLI beziehungsweise einen der beiden Modi aufzuzwingen. Es ist allerdings nicht garantiert, dass der Treiber dieses handgemachte Profil akzeptiert.

Nvidias bekannt guter Entwickler-Support arbeitet übrigens daran, den Spieß umzudrehen: Künftig sollen mehr und mehr Spiele von sich aus eine SLI-Konfiguration erkennen und unterstützen.

SLI: DIE PERFORMANCE

Jetzt geht es ans Eingemachte: Wie groß ist der Performancesprung von einem **6600 GT**-Einzelkämpfer zum SLI-Pärchen? Und wie schlägt sich das Doppel gegen eine bärenstarke **6800 Ultra**?

Prinzipiell sehen die Ergebnisse bei **Doom 3** sehr gut aus; mitunter muss sogar die über 500 Euro teure **6800 Ultra** die Waffen strecken. Dabei liegt die Gigabyte **3D1** dank ihres schnellen, mit 1.120 MHz getakteten Speichers meist einen Tick vor dem klassischen SLI-Paar.

Uneinheitlicher Leistungsschub

Zu den gezeigten Werten ist allerdings folgendes zu sagen: Viele Benchmark-Programme gehören gleichzeitig zu den beliebtesten Spielen überhaupt. Dass Nvidia die natürlich besonders »sorgfältig« behandelt ist logisch – ohne dass im Test irgendwelche Anzeichen von Manipulation erkennbar waren.

Im alltäglichen Spielebetrieb kann sich ein SLI-Pärchen nicht so stark in Szene setzen. Vom Extrembeispiel **Doom 3** bis hin zu null Frames Extra-Geschwindigkeit ist die Palette absolut fließend. Noch immer profitieren viele Titel gar nicht oder unzureichend von zwei Grafikkarten.

SLI-FAZIT: VIEL POTENZIAL

SLI funktioniert, SLI bringt tatsächlich was. Zu enthusiastischen Begeisterungsstürmen kann uns Nvidias Doppelkarten-Taktik aber (noch) nicht hinreißen. Zwar ist das **6600 GT**-Doppel bisweilen fast genau so schnell wie eine **6800 Ultra** und dabei deutlich billiger. Das geht aber einher mit teureren SLI-Mainboards, hohen Anforderungen ans Netzteil und bei Karten mit aktivem Kühlsystem auch mit einem hohen Geräuschpegel. Zudem ist bislang, so löblich wir Nvidias Treiberansatz auch finden, der Support noch etwa lückenhaft.

Schöne Aussichten

Viel Potenzial hat die neue Technologie auf jeden Fall. Nvidia gibt an, dass mit ständig verbesserten Treibern die Preis-Performance-Ratio sich künftig noch stärker in Richtung SLI-Doppel verschieben soll. Wenn bis dahin auch noch mehr entsprechende Hardware verfügbar ist und der Software-Support noch besser wird, dann könnte für Leistungshungrige SLI tatsächlich bald die beste Wahl sein. Und nicht nur für die: Auch die relativ preiswerte Möglichkeit, sich ein SLI-Board mit nur einer Grafikkarte zu kaufen, halten wir für verlockend. Anstatt umständlicher Aufrüstaktionen oder gar einen kompletten Rechnerneukauf legt man sich später einfach noch eine zweite identische Karte zu.

Michael Galuschka

BENCHMARKS Alle Angaben in fps (Bilder pro Sekunde)

Doom 3, Timedemo 1	Geforce 6600 GT	Gigabyte 3D1 (Einzelmodus)	Geforce 6600 GT (SLI)	Gigabyte 3D1 (SLI-Modus)	Geforce 6800 Ultra
1.024x768 HQ	74,7	76,3	91,8	91,8	90,7
1.024x768 HQ (4 AA/8AF)	39,6	41,5	68,3	69,2	68,2
1.280x1.024 HQ	55,4	57,2	82,6	83,9	78,4
1.280x1.024 HQ (4AA/8AF)	26,5	27,1	47,6	48,9	51,2
1.600x1.200 HQ	42,4	43,7	71,1	71,6	65,6
1.600x1.200 HQ (4AA/8AF)	17,9	16,8	30,7	30,1	39,7
1.280x1.024 Ultra Quality (8AA/16AF)	7,0	6,3	11,8	11,9	9,7

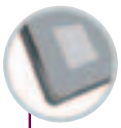
DAS BRAUCHEN SIE FÜR SLI

Sie haben Blut geleckt und wollen sich selbst ein SLI-System zusammenstellen? Hier eine kurze Check-Liste mit allen Voraussetzungen:

1. **Sockel-939-Mainboard mit Nvidias Nforce4-SLI-Chipsatz**. Damit einher gehen zwei PCIe-x16-Steckplätze, auch wenn rein technisch ein »offener« PCIe-x4-Slot zur Not reicht (wie etwa beim MSI K8N Neo4 Platinum). Eine Nforce-SLI-Variante für Intels S775-Plattform soll bald folgen.
2. **Zwei identische Nvidia-Grafikkarten für die PCI-Express-Schnittstelle** mit einem der folgenden 3D-Chips: Geforce 6600 GT, Geforce 6800 LE, 6800, 6800 GT, 6800 Ultra. Entgegen »offizieller« Aussagen dürfen sie auch von zwei unterschiedlichen Herstellern sein. Allerdings ist dann nicht garantiert (etwa wegen unterschiedlicher Bios-Revisionen), dass SLI tatsächlich funktioniert.
3. Die **SLI-Brücke**, um beide Karten miteinander zu verbinden. Die Brücke liegt normalerweise dem Mainboard bei.
4. Ein **potentes Netzteil**, das stabil viel Leistung liefert. Nvidia selbst empfiehlt für ein 6800 Ultra-System mindestens 500 Watt, für 6800/6800 GT-Doppel zwischen 400 und 500 Watt und für die 6600 GT-Kombi nicht weniger als 350 Watt.
5. **Windows XP** als Betriebssystem.

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihre alte Grafikkarte will nicht mehr so recht? Das neue Mainboard macht Mucken? Ab sofort beantworten wir an dieser Stelle die **meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen** rund ums Thema Hardware.



PROZESSOR-UPGRADE

Erwin Jacob Ich habe mir vor rund zwei Jahren das Epox-Mainboard 8KHA+ (Sockel A) geholt und betreibe es zurzeit mit einem Athlon XP1600+-Prozessor und 512 MByte DDR-RAM (PC2100, DDR266). Jetzt will ich versuchen, dieses Board für die aktuellen Spiele so gut wie möglich aufzurüsten. Gemäß der Epox-Homepage kann ich nach entsprechendem Bios-Update einen XP2700+ (T-Bird 2 mit 333 MHz FSB) betreiben. Jetzt sagte mir die Epox-Hotline aber, dass ich dann auch neuen Speicher vom Typ PC 2700 (DDR333) besorgen müsse. Nun bin ich mir nicht sicher, ob ich den neuen Speicher unbedingt holen muss oder ob es doch auch mit dem alten laufen würde.

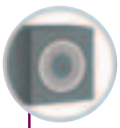
PC PowerPlay Ihr 8KHA+ benutzt als Chipsatz den Via KT266Pro, der eigentlich nur für CPUs und Speicher mit 266 MHz Systemtakt gedacht ist. Dank des Bios-Upgrades läuft das Board zwar tatsächlich mit einigen FSB333-Prozessoren, aber nur mit einer Einschränkung: Die sonst bei dieser Platine getrennt justierbaren Taktraten für CPU und System (FSB) müssen synchron laufen, also mit 166/333 MHz. Da auch nach dem Upgrade im Bios nur 133 MHz einstellbar sind, erfolgt die Erkennung quasi über das RAM. Sind dort 166 MHz angegeben, erkennt das Board auch FSB333-Prozessoren mit dem richtigen Takt.

ÜBERTAKTEN BEI DELL-PCS

Remo Diethelm Ich besitze einen Dell-PC Dimension 8400. Eigentlich wollte ich zum Übertakten des Prozessors den Front Side Bus (FSB) erhöhen, kann aber im Bios keine derartige Option finden.

PC PowerPlay Nein, Sie haben nichts übersehen. Das Bios des Dell-PCs weist in der Tat keine Optionen zum Übertakten des Prozessors auf. Auch die im Internet zu findenden CPU-Übertakt-Tools für Windows funktionieren nicht, da es sich beim verwendeten Mainboard um kein frei käufliches Exemplar eines Großserienherstellers wie Asus oder Gigabyte handelt, sondern um ein speziell für den Dell-Rechner gefertigtes.

Übertaktfeindliche Bios-Konfigurationen sind typisch für einen Großserienrechner wie den Dimension 8400: Ein mögliches Übertakten des Prozessors würde (zu) viele Reklamations- und Garantiefälle nach sich ziehen, zumal auch sehr viele Computerlaien die Dell-Rechner als reine Arbeitsmaschinen nutzen.



SOUNDKARTEN MIT FRONTPANEL

Simon Patberg Ich suche nach einer Soundkarte, bei der man über ein Extra-Panel einige Anschlüsse an die Vorderseite des Gehäuses verlegen kann. Creative hatte so was früher, aber da bin ich aktuell nicht fündig geworden.

Gainwards Media Xtender gehört zu den billigsten USB-Soundkarten.

PC PowerPlay Da müssen wir Sie enttäuschen: Uns ist keine bezahlbare, auf Spiele ausgerichtete Soundkarte mit solch einem Panel bekannt. Terratecs Aureon 7.1 Space bietet zwar ein üppig bestücktes Frontmodul, kostet aber gut 150 Euro. Alternativen wären höchstens externe, frei platzierbare USB-Soundkarten, die ab etwa 30 Euro erhältlich sind.

PC AUFRÜSTEN

Philipp Brauburger Ich habe einen Athlon XP1700+, 256 MB RAM, und eine Geforce 4 MX 440 mit 64 MB. Nun bin ich am überlegen, meinen PC aufzurüsten. Da ich mich aber erst seit kurzem mit PCs beschäftige, weiß ich nicht, wo ich am besten ansetze. Oder ist da eh nichts mehr zu retten und ich kaufe mir besser gleich einen komplett neuen Rechner?

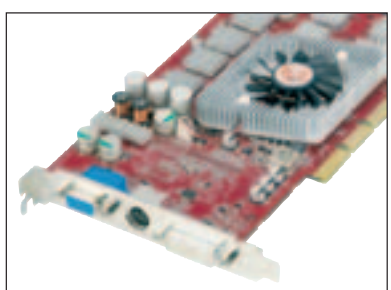
PC PowerPlay Anfragen dieser Art erreichen uns sehr viele. Dabei ist es grundsätzlich schwierig, aus der Ferne die passende Empfehlung abzugeben, zumal hier noch andere Faktoren eine Rolle spielen. Im konkreten Fall sollte zuerst der Speicher auf mindestens 512 oder gar 1.024 MByte aufgestockt werden – mit nur 256 MByte sind viele aktuelle Spitzentitel eine Qual oder laufen erst gar nicht.

Als zweites wäre dann ein Austausch der Grafikkarte fällig: Ein Modell der 150- bis 200-Euro-Klasse (Radeon 9800 Pro, Geforce 6600/6600 GT) reicht locker, vor allem auch angesichts des Prozessors. Der ist zwar ebenfalls schon etwas älter, doch die 1.700 MHz genügen für die meisten Spiele.

9800 PRO ODER XT?

Ralph Rettich Meine alte Grafikkarte hat den Geist aufgegeben. Im Grafikkarten-Artikel der Ausgabe 12/04 hat die Ati Radeon 9800 Pro sehr gut abgeschnitten. Ich hatte mich aufgrund des Preises auch schon für sie entschieden. Und trotzdem habe ich die Qual der Wahl, denn folgende drei Modelle stehen zur Auswahl:
Radeon 9800 Pro 128 MByte für 180 Euro
Radeon 9800 Pro 256 MByte für 210 Euro
Radeon 9800 XT 128 MByte für 230 Euro
Welche würden Sie mir empfehlen? Gibt es einen (großen) Unterschied zwischen der 9800 Pro mit 128 MByte und der 256 MByte? Wenn ja, ist dieser knapp 30 Euro wert? Ist die XT-Variante viel schneller als die Pro? Ist hier der Preisunterschied gerechtfertigt?

PC PowerPlay Die Frage ist nicht so eindeutig zu beantworten, da der jeweilige Aufpreis auch ungefähr der Mehrleistung entspricht. Die 256-MB-Variante der 9800 Pro lohnt sich allerdings nur, wenn Sie bevorzugt in sehr hohen Auflösungen bei maximalem Detailgrad und eventuell aktiviertem Antialiasing spielen. Dann ist sehr viel Texturspeicher nötig, und das 256-MB-Modell kann seine Muskeln spielen lassen. Der XT-Chip ist im Schnitt um die 10 bis 20 Prozent schneller als der Pro. Meist reicht aber die Leistung von Letzterem völlig aus, so dass insgesamt die 180 Euro teure 128-MB-Variante des 9800 Pro das beste Preis-Leistungs-Verhältnis aufweist.



Aus Atis 9800er-Modellreihe empfehlen wir die **Pro-Version mit 128 MB**.

SCHREIBEN SIE UNS

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg
Oder schicken Sie eine E-Mail an
hardware@pcpowerplay.de
– wir freuen uns schon auf Ihre Anregungen, Fragen oder einfach Gedanken rund um die Hardware-Welt!

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden**: Die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

AGP-GRAFIKCHIPS

Platz	Name	verbaut in	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Gesamtwertung
KARTEN ÜBER 300 EURO						
1	NVIDIA **GEFORCE 6800 ULTRA**	(z.B. Leadtek A400 Ultra TDH, Gigabyte GV-N68U256D)	525 Euro	12/04	gut	**SEHR GUT**
2	ATI **RADEON XT800 XT PE**	(z.B. Asus AX800 XT/TVD, Club 3D Radeon X800 XT)	525 Euro	12/04	gut	**SEHR GUT**
3	NVIDIA **GEFORCE 6800 GT**	(z.B. Aopen Aeolus 6800 GT-DV256, Gigabyte GV-N68T256D)	380 Euro	12/04	sehr gut	**SEHR GUT**
4	ATI **RADEON X800 PRO**	(z.B. Abit RX800 Pro, Sapphire Atlantis Radeon X800 Pro)	380 Euro	12/04	sehr gut	**SEHR GUT**
5	NVIDIA **GEFORCE 6800**	(z.B. Asus V9999/TD, MSI NX6800-TD128)	300 Euro	12/04	sehr gut	**GUT**
KARTEN BIS 300 EURO						
1	NVIDIA **GEFORCE 6600GT**	(z.B. Asus N6600 GT/TD, Gainward Ultra/1960 XP, XFX 6600 GT)	200 Euro	–	sehr gut	**GUT**
2	ATI **RADEON 9800 PRO**	(z.B. HIS Rad. Excalibur 9800 Pro IceQ, MSI RX9800 Pro-TD128)	200 Euro	12/04	sehr gut	**GUT**
3	NVIDIA **GEFORCE 6800 LE**	(z.B. Gainward PowerPack Ultra/2100LE, MSI NX6800 LE-TD128)	250 Euro	12/04	gut	**GUT**
4	NVIDIA **GEFORCE FX 5900XT**	(z.B. Leadtek A350 XT TDH, Sparkle 8835XT-DT)	170 Euro	12/04	sehr gut	**BEFRIEDIGEND**
5	ATI **RADEON 9600XT**	(z.B. Abit R9600 XT, Asus A9600 XT/TD)	130 Euro	12/04	gut	**BEFRIEDIGEND**
KARTEN BIS 150 EURO						
1	ATI **RADEON 9600 PRO**	(z.B. Club3D Radeon 9600 Pro, Sapphire Atl. Radeon 9600 Pro)	110 Euro	12/04	gut	**AUSREICHEND**
2	NVIDIA **GEFORCE FX5700**	(z.B. Leadtek Winfast A360 TDH128, MSI FX5700-TD128)	100 Euro	12/04	gut	**AUSREICHEND**
3	NVIDIA **GEFORCE FX5700 LE**	(z.B. AOpen Aeolus FX5700LE-DV128LP, Asus V9570 LE)	80 Euro	12/04	ausreichend	**MANGELHAFT**
4	ATI **RADEON 9600 SE**	(z.B. MSI RX9600 SE-T128, Sapphire Atlantis Radeon 9600 SE)	70 Euro	12/04	ausreichend	**MANGELHAFT**
5	NVIDIA **GEFORCE FX5500**	(z.B. PNY Verto FX5500, Sparkle SP8855-DT)	70 Euro	12/04	ausreichend	**MANGELHAFT**

MAINBOARDS

Platz	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (30%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (30%)	Service (10%)	Gesamtwertung
PENTIUM 4 (SOCKEL 775)										
1	ASUS **P5AD2 PREMIUM**	230 Euro	i925X	–	gut	86	95	94	90	**92**
2	ASUS **P5GD2 PREMIUM**	190 Euro	i915P	–	gut	85	95	93	90	**91**
3	GIGABYTE **8ANXP-D**	220 Euro	i925X	–	gut	89	95	85	90	**90**
4	MSI **915P NEO2**	120 Euro	i915P	–	sehr gut	86	95	76	90	**86**
5	ABIT **AA8 DURAMAX**	150 Euro	i925X	–	gut	84	95	74	90	**85**
6	MSI **915G COMBO-FR**	110 Euro	i915G	–	sehr gut	83	95	74	90	**85**
ATHLON 64 (SOCKEL 939)										
1	MSI **K8N DIAMOND**	200 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	NEU	befriedigend	87	87	84	71	**86**
2	GIGABYTE **K8NXP-SLI**	180 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	NEU	befriedigend	82	84	88	86	**85**
3	ASUS **A8N-SLI DELUXE**	150 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	NEU	gut	81	82	90	86	**85**
4	GIGABYTE **K8NXP-9**	160 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	NEU	befriedigend	81	84	83	86	**83**
5	MSI **K8N NEO4 PLATINUM**	140 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	NEU	gut	85	80	83	83	**83**
6	ELITEGROUP **KN1 EXTREME**	110 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	NEU	sehr gut	82	86	77	68	**80**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

NVIDIA
GEFORCE 6600 GT

Hardware-Kategorie	Grafikchip
ca. Preis	220 Euro
Preis/Leistung	sehr gut

NVIDIA
GEFORCE 6800

Hardware-Kategorie	Grafikchip
ca. Preis	300 Euro
Preis/Leistung	sehr gut

EXCELSTOR
J680S

Hardware-Kategorie	S-ATA-Festplatte
ca. Preis	55 Euro
Gesamtwertung	75

MSI
915P NEO2

Hardware-Kategorie	Pentium-4-Mainboard
ca. Preis	120 Euro
Gesamtwertung	86

SOUND-SYSTEME

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klangtest (50%)	Pegelfestigkeit (20%)	Ausstattung (20%)	Bedienung (10%)	Gesamtwertung
STEREO-BOXENSETS										
1	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	150 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
2	LOGITECH **Z-3**	75 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	74	82	70	78	**75**
3	JBL **CREATURE 2**	80 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	68	71	62	64	**67**
4	SHARKOON **AUDICS 2.1**	30 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	57	63	71	73	**63**
5	X-TENSIONS **FULL METAL 2.1**	100 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	mangelhaft	56	52	78	77	**62**
SURROUND-BOXENSETS										
1	CREATIVE **GIGAWORKS S750**	420 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
2	LOGITECH **Z-5500**	300 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
3	LOGITECH **Z-5300**	150 Euro	Surround-Boxenset	02/05	sehr gut	80	82	70	74	**78**
4	JBL ESCXCITE	270 Euro	Surround-Boxenset	02/05	ausreichend	76	83	70	76	**76**
5	CREATIVE **INSPIRE T7900**	100 Euro	Surround-Boxenset	02/05	sehr gut	74	79	71	59	**73**

EINGABEGERÄTE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Gesamtwertung
MÄUSE										
1	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	95	92	87	89	**92**
2	LOGITECH **MX510**	35 Euro	optische Kabelmaus	–	sehr gut	92	85	86	90	**90**
3	LOGITECH **MX1000**	65 Euro	Funk-Lasermaus	–	gut	85	91	81	91	**86**
4	GENIUS **NETSCROLL+ SUPERIOR**	20 Euro	optische Kabelmaus	NEU	sehr gut	74	76	73	84	**76**
5	RAZER **VIPER 1000**	35 Euro	optische Kabelmaus	–	befriedigend	78	83	68	55	**72**

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarbeitung (10%)	Gesamtwertung
GAMEPADS										
1	THRUSTMASTER **FIRESTORM DUAL POWER 3**	30 Euro	Rumble-Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
2	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	20 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
3	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	25 Euro	Rumble-Gamepad	–	gut	73	79	78	77	**75**
4	THRUSTMASTER **DUAL TRIGGER GAMEPAD**	20 Euro	Gamepad	12/04	befriedigend	61	65	78	72	**66**
5	SPEEDLINK **HORNET FORCE PAD TOUCH ED.**	20 Euro	Rumble-Gamepad	–	ausreichend	58	64	68	55	**59**
JOYSTICKS										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	Flightstick mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	35 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	Flightstick mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
LENKRÄDER										
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	120 Euro	Force-Feedback-Wheel	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
2	THRUSTMASTER **F1 FF WHEEL**	170 Euro	Force-Feedback-Wheel	01/05	befriedigend	81	85	83	86	**83**
3	LOGITECH **MOMO RACING**	130 Euro	Force-Feedback-Wheel	–	gut	90	88	86	20*	**82**
4	SAITEK **R440 FORCE**	60 Euro	Force-Feedback-Wheel	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
5	THRUSTMASTER **E. FERRARI 2-IN-1 RAC. WHEEL**	60 Euro	Wheel	–	gut	74	72	73	69	**73**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

ELITEGROUP KN1 EXTREME

Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	110 Euro
Gesamtwertung	80

SAITEK P880 DUAL ANALOG

Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	25 Euro
Gesamtwertung	77

LOGITECH MX510

Hardware-Kategorie	Optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	90

SAITEK R440 FORCE

Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76

TFT-MONITORE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 ZOLL										
1	IIYAMA **PROLITE E435S**	280 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	88	96	81	70	**86**
2	VIEWSONIC **VP171B**	380 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	86	87	85	77	**85**
3	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1770NX**	350 Euro	TN+Filme-Display	–	sehr gut	83	88	89	92	**85**
4	EIZO **FLEXSCAN L557**	530 Euro	MVA-Display	–	gut	93	80	71	83	**84**
5	HYUNDAI **IMAGEQUEST L17T+**	410 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	88	81	76	82	**83**
6	PHILIPS **170P5ES**	340 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	81	83	82	85	**82**
7	SAMSUNG **SYNCMASTER 172N**	330 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	82	77	87	80	**82**
19 ZOLL										
1	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1980SX**	800 Euro	MVA-Display	–	befriedigend	89	78	92	71	**84**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 930MP**	630 Euro	MVA-Display	–	sehr gut	86	75	84	92	**84**
3	ADI **MICROSCAN A925**	470 Euro	MVA-Display	–	sehr gut	91	78	71	72	**81**
4	SAMSUNG **SYNCMASTER 913N**	400 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	82	89	74	69	**80**
5	SAMSUNG **SYNCMASTER 193P**	600 Euro	MVA-Display	–	gut	90	76	78	61	**80**
6	VIEWSONIC **VP191S**	540 Euro	MVA-Display	–	gut	89	75	76	61	**79**
7	IIYAMA **PROLITE 481S**	420 Euro	IPS-Display	–	gut	73	78	80	75	**76**

LAUFWERKE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA FESTPLATTEN										
1	WESTERN DIGITAL **RAPTOR WD740GD**	155 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	gut	92	94	51	75	**84**
2	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	130 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	77	72	87	**77**
3	EXCELSTOR **J680S**	55 Euro	80 GB, 7.200 U/min	–	sehr gut	73	74	76	83	**75**
4	SAMSUNG **SPINPOINT SP1614C**	95 Euro	160 GB, 7.200 U/min	–	gut	70	65	89	86	**74**
5	SEAGATE **BARRACUDA SATA 7200.7**	115 Euro	200 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	80	69	49	72	**71**
DVD-LAUFWERKE						Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	
1	TEAC **DV-516E**	26 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	88	82	76	87	**85**
2	ARTEC **DHM-G48**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	85	81	75	91	**83**
3	ASUS **DVD-E616**	28 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	79	89	87	68	**82**
4	LITE-ON **LTD-163**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	76	87	87	74	**81**
5	SONY **DDU1621**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	84	70	71	81	**78**
DVD-BRENNER						Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	
1	PLEXTOR **PX-712A**	90 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4-fach	–	gut	91	92	86	89	**90**
2	PLEXTOR **PX-716A**	120 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4-fach	–	befriedigend	90	93	85	89	**90**
3	BENQ **DW1620**	70 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	sehr gut	89	89	84	86	**88**
4	PHILIPS **DVDR1640K**	85 Euro	IDE-Brenner 16/8/4/4/2,4-fach	–	gut	88	88	83	88	**87**
5	MSI **DR-16B**	95 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	gut	87	84	85	84	**85**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

IIYAMA E435S

Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	330 Euro
Gesamtwertung	86

VIEWSONIC VP191S

Hardware-Kategorie	19-Zoll-TFT
ca. Preis	540 Euro
Gesamtwertung	79

ARTEC DHM-G48

Hardware-Kategorie	DVD-Laufwerk
ca. Preis	24 Euro
Gesamtwertung	83

BENQ DW1620

Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	70 Euro
Gesamtwertung	88

DIE LETZTEN IHRER ART?

Bei den Dinos war's ein Meteor, bei den Azteken waren's die Spanier und bei Gott war's Friedrich Nietzsche. Doch **wenn Spiele-Genres aussterben, sind die Gründe meist wesentlich banaler** – mangelnde Verkaufszahlen, technische Innovationen, der Zahn der Zeit. Wir haben überprüft, welche Genres wirklich vom Aussterben bedroht sind – und welche Spiele aus dem drohenden Untergang eine Wiedergeburt machen könnten.

WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

Was haben PC-Spieler nicht schon alles um die Welt geschippert – kaum eine Ware, die noch nicht gewinnbringend von A nach B und wieder zurück transportiert wurde. Es gibt wohl kein Genre, das so deutsch ist wie die klassische »WiSim«. In welchem anderen Land käme schon jemand auf die Idee, den Alltag einer Spedition (**Der Planer**) zu simulieren? Und in welchem anderen Land würde jemand so eine Simulation kaufen? Jahrelang galt die simple Gleichung: Wenn die Deutschen Geld scheffeln können, dann haben sie ihren Spaß. Offenbar ist ihnen der aber inzwischen vergangen. Gründe dafür sind wohl neben der im Vergleich zu anderen Genres bideren Grafik fehlende Innovationen. Spiele wie **Transportgigant** oder **Industriegigant 2** verkauften sich trotz guter Presse nur leidlich – als offensichtliche Konsequenz schloss Jowood das Studio Ebensee, das den **Transportgiganten** entwickelt hat.

Neuerscheinungen sind inzwischen selten; und wenn es dann doch mal eine gibt (so wie aktuell **Oil Tycoon 2**), fehlt ihr meist die nötige Qualität, um als Initialzündung für einen erneuten WiSim-Boom zu dienen. Man könnte fast die Schaufel auspacken, eine Grabrede halten und das Requiem singen – fast. Oder sind **Port Royale 2**, **Anno 1503** und **Rollercoaster Tycoon 2** keine Wirtschaftssimulationen? Okay, sie sind ganz nebenbei auch Aufbau-Strategiespiele, aber unter der einsteigerfreundlichen Schale steckt ein knallharter Wirtschaftskern, an dem jeder BWL-Student seine helle Freude hätte. Als eigenständiges Genre mögen Wirtschaftssimulationen ausgedient haben; als Grundlage für moderne Aufbauspiele sind sie allerdings so unerlässlich wie Harald Schmidt für eine erfolgreiche Late-Night-Show.

Die **Civilization-Reihe** hält nach wie vor die Rundenstrategie-Fahne hoch. Take 2 ließ sich die Lizenz vor kurzem 15,5 Millionen Dollar kosten.

Runaway 2 könnte dem angegrauten Genre neues Leben einhauchen. Auch Revolution arbeitet an einem klassischen Point & Click Adventure.

Mit **Panzer General** legte SSI 1994 das damalige Nonplusultra der Runden-Strategie hin. Mittlerweile sind Spiel und Entwickler nur noch Geschichte.

Guybrush sah auch schon mal besser aus. Der dritte Teil von Monkey Island bot einen neuen Look, erreichte aber nie den Charme des Originals.

RUNDEN-STRATEGIESPIELE

Rückblende: Wer Anfang der 90er auch nur halbwegs an Strategie interessiert war, der spielte **Panzer General**, **Master of Orion** oder die **Battle Isle**-Reihe. Armeen stürmten in Hexfeld-Etappen vorwärts, Raumschiffe kolonisierten gemächlich das Universum, und selbst der Zweite Weltkrieg war eine vergleichsweise gemütliche Angelegenheit. Doch dann kam **Command & Conquer**, und nichts war mehr so wie vorher. Coole Grafik, tolle Zwischensequenzen und ein einsteigerfreundlicher Spielablauf ließen das etablierte Runden-Genre so bieder aussehen wie Karl Moiks Musikanten. Schließlich setzte Blizzard mit dem **Battle.net** noch einen drauf – wer wollte schon gegen den PC antreten, wenn es weltweit Tausende menschliche Gegner gab, die nur darauf warteten, einen kräftigen Tritt in den Hintern zu bekommen?

Die Echtzeit-Welle überrollte den Markt, während eingefleischte Runden-Fans an einem Bahnhof im Nirgendwo festsaßen. Wäre da nicht **Civilization**, würden sie dort vielleicht immer noch sitzen. Sid Meiers Runden-Epos ignoriert seit Jahren hartnäckig alle modernen Trends und ist vielleicht gerade deshalb so erfolgreich. Schon klar, **Civilization 3** ist so attraktiv wie ein überfahrener Igel, aber mal ehrlich, wen juckt's? Ganz offensichtlich pfeifen Runden-Strategen auf äußere Werte. Was übrigens auch bedeutet, dass ihnen um die Zukunft ihres Lieblingsgenres nicht bange werden muss – **Civilization 3** beweist eindrucksvoll, dass sich Runden-Strategiespiele ungeachtet aller Echtzeit-Trends immer noch verkaufen. Wenn die Komplexität stimmt, natürlich.

Civilization 4 ist bereits angekündigt und soll Ende 2005 erscheinen – übrigens bei Take 2, die sich diese Lizenz 15,5 Millionen Dollar haben kosten lassen. So viel zahlt niemand für ein totes Genre. Bleibt nur zu hoffen, dass Sid Meier ausnahmsweise über seinen Schatten springt und ein Spiel veröffentlicht, das sich auch optisch und akustisch vor keinem **WarCraft** und **Command & Conquer** verstecken muss. Spieltiefe und eine erstklassige Präsentation schließen sich nämlich nicht gegenseitig aus – und wenn ein Runden-Strategiespiel diese beiden Qualitäten vereint, stehen die Chancen gut, dass es das gesamte Genre wieder zur früheren Blüte bringt.

KLASSISCHE ROLLENSPIELE

Seien wir doch mal ehrlich: Vor zehn Jahren wäre **Vampire Bloodlines** nicht als Rollenspiel durchgegangen. Und selbst **Gothic 2** hätte seine liebe Mühe gehabt, eingefleischte **Wizardry**-Zocker davon zu überzeugen, dass es sich nicht um ein raffiniert getarntes Action-Adventure handelt. Das soll nun nicht heißen, dass diese Spiele schlecht wären – ganz im Gegenteil, aber es wirft dennoch die Frage auf, wo sie hin sind, die klassischen Rollenspiele mit sechsköpfiger Party, komplexer Charaktererschaffung und taktischen Rundenkämpfen.

Bei **Wizardry 8** beispielsweise wissen wir ziemlich genau, wo es nicht hin ist – in den Besitz der Spieler nämlich. Trotz größtenteils sehr positiver Presse lag der letzte Teil der legendären Rollenspiel-Reihe wie Blei in den Regalen. Konse-

Sie mögen WiSims? Spielen Sie doch Anno 1503. Die komplexen Wirtschaftskreisläufe könnten direkt aus einer ausgeklügelten **WiSim** stammen.

Das Modehaus Schmitt muss wohl noch 'ne Weile auf seine Lieferung warten – **Wirtschaftssimulationen** wie Der Planer 3 sind eine Seltenheit geworden.

quenz: Hersteller Sir-Tech musste den Laden dicht machen, und andere Entwickler gehen seitdem kein Risiko mehr ein. Wer kann es Ihnen verdenken, angesichts der Tatsache, dass sich die **Morrowinds** und **Gothics** mit ihren Action-Kämpfen und Ein-Mann-Armeen ganz offensichtlich besser verkaufen? Auch Bioware strich in **Neverwinter Nights** die Party ersatzlos – und das, obwohl sich **Baldur's Gate 2** nun wirklich wie geschnitten Brot verkauft hat.

Während der Trend zweifellos in diese Richtung geht, stellt mit **Knights of the Old Republic 2** ausgerechnet eine Konsolen-Umsetzung unter Beweis, dass die alten Tugenden der PC-Rollenspiele keineswegs von Gestern sind. Handelt es sich dabei nur um ein Strohfeuer? Obwohl nicht zu erwarten steht, dass die **Gothic**- und **Morrowind**-Nachfolger das bewährte (und erstklassige) Spieldesign ändern, muss Ihnen nicht bange werden, wenn Sie Ihre Rollenspiele klassisch mögen. So arbeitet Bioware derzeit an **Dragon Age** und verspricht neben taktischen Kämpfen und komplexer Charaktererschaffung auch eine mehrköpfige Party – **Baldur's Gate** lässt grüßen. Und auch die **Fallout**-Lizenz hat bei Bethesda ein neues Zuhause gefunden. Obwohl die klassischen Serien wie **Ultima** oder **Wizardry** tot sind – das Genre der klassischen Rollenspiele ist nicht mit ihnen gestorben.

ADVENTURES

Sind Adventures tot? Diese Frage geistert seit Jahren durch einschlägige Foren und ist immer noch höllisch schwer zu beantworten. Fest steht: Es ging ihnen schon mal besser. Zu Zeiten von **Monkey Island**, **Day of the Tentacle** oder **Indiana Jones 4**, beispielsweise. Es sah so aus, als habe LucasArts den Stein der Weisen gefunden – was sie auch entwickelten, es wurde zu Gold. Dabei hatte jeder Entwickler, der damals etwas auf sich hielt, seine eigene Adventure-Reihe: Westwood schickte **Legend of Kyrandia** ins Rennen, Revolution landete mit **Baphomets Fluch** einen Hit, und Sierra produzierte gleich so viele Serien, dass man mit dem Zählen kaum hinterherkam.

Auf einmal nahm der Boom ein jähes Ende. Der Markt war völlig übersättigt, und neue Genres wie Echtzeit-Strategie oder Ego-Shooter liefen den eher biederen Adventures den Rang ab. Die Konsequenz: Mitte und Ende der 90er wurden reihenweise erstklassige Adventures veröffentlicht, die plötzlich niemand mehr haben wollte. Die meisten Entwickler zogen daraufhin die Notbremse. Blizzard stampfte das geplante **WarCraft**-Adventure sang- und klanglos ein, LucasArts beschränkte sich von nun an darauf, die hauseigene **Star Wars**-Marke auszuschlachten. Von diesem Schlag hat sich das Genre bis heute nicht erholt.

Als LucasArts vor einiger Zeit **Sam & Max 2** ankündigte, schien es wieder Hoffnung zu geben – jedenfalls ein paar Monate lang, dann machte LucasArts die Adventure-Abteilung dicht. Ach, hätte man da am Liebsten gefragt, die gab's noch? Andere Entwickler beweisen mehr Mut. So hat sich beispielsweise dtp auf Adventures spezialisiert – und zwar ziemlich erfolgreich,

Silent Hunter 3 enwickelt eine altehrwürdige **Simulationsserie** weiter. Der Mix aus alten Tugenden, neuen Technologien und frischen Ideen stimmt.

Mit Wizardry 8 starb die letzte **klassische Rollenspiel-Reihe**. Seitdem geht der Trend deutlich in Richtung Gothic oder Morrowind.

wie die guten Verkaufszahlen von **Runaway** zeigen. Auch Revolution lässt sich vom eher ernüchternden Ergebnis von **Baphoments Fluch 3** nicht den Spaß am Adventure-Machen verderben und kündigte vor einiger Zeit den Nachfolger zu **Beneath a Steel Sky** an. Und wer weiß? Wenn sich **Runaway 2** und **Beneath a Steel Sky 2** blendend verkaufen, merkt vielleicht sogar LucasArts, dass alte Besen manchmal eben wirklich am Besten kehren.

SIMULATIONEN

Wie die Runden-Strategiespiele und Adventures hatten auch die Simulationen ihre Blütezeit in den 90ern. **Red Baron**, **Aces of the Pacific**, **Silent Hunter** oder die **Falcon**-Reihe waren für viele Spieler überhaupt erst ein Grund, den Amiga zu verschrotten und sich einen PC anzuschaffen. Mittlerweile bewegt sich das einstige Vorzeige-Genre allerdings am Rande der Bedeutungslosigkeit. Frustrierte Simulations-Fans machen dafür abwechselnd die Entwickler, den Mainstream und die Presse verantwortlich – oder alle zusammen.

Die wahre Ursache dürfte allerdings bei den Simulationen selbst zu finden sein. Jahrelang tüftelte man immer komplexere, immer realistischere Modelle aus ... und irgendwann wollte keiner mehr mitspielen. Genre-Neulinge warfen angesichts der hohen Einstiegshürden schneller das Handtuch in die Ecke als Dariusz Michalschewski, und mit den hartgesottenen Fans war auf Dauer nicht genug zu verdienen, um die immer aufwändigeren Produktionen zu finanzieren. Dabei erwischte es nicht nur die klassischen Simulationen – selbst die letzten Ableger der einst so erfolgreichen Weltraum-Spiele wie **Privateer** und **Wing Commander** wurden zu finanziellen Totalausfällen, an denen auch Hollywood-Ensembles und hohe Wertungen nichts änderten. Simulations-Freaks müssen das Bord-MG dennoch nicht ins Korn werfen. Aktuell beweist **Silent Hunter 3** (Test in diesem Heft), dass das Genre alles andere als tot ist. Für die Zukunft würden wir uns allerdings ein Spiel wünschen, dem endlich der Spagat zwischen Komplexität und Einsteigerfreundlichkeit gelingt. Packende Luftschlachten, eingewoben in eine spannende Storyline, das wäre zum Beispiel was. Dazu noch ein Flugmodell, das Neulingen schnelle Erfolge und Profis eine echte Herausforderung bietet, und schon stünde der Renaissance der Simulationen nichts mehr im Wege.

Jochen Gebauer

Derzeit arbeitet Bioware an **Dragon Age**, das mit taktischen Kämpfen, mehrköpfiger Party und komplexer Charaktererschaffung die klassischen Rollenspiele wieder salonfähig machen soll.

TOT UND BEGRABEN?

Da war doch noch was ... ach ja, richtig, Textadventures. Die gab's ja auch mal. Was mit denen passiert ist und welche Genres sonst noch (fast) ausgestorben sind, lesen Sie hier.

TEXTADVENTURES

PC-Spieler lösten schon Adventures, da war Guybrush Threepwood noch nicht mal eine Idee in Ron Gilberts Kopf. Schön anzusehen war das allerdings nicht. Wenn überhaupt, dann gab es lediglich Standbilder, umrahmt von gewaltigen Buchstabenkolonnen. Dass diese Adventures dennoch erfolgreich waren, lag an der beachtlichen Textqualität, die Entwickler wie Infocom (**Per Anhalter durch die Galaxis**) auf die EGA-Bildschirme zauberten.

Dann kam **Monkey Island**, revolutionierte das Genre und versetzte den Textadventures so ganz nebenbei den Todesstoß. Dank der so genannten SCUMM-Leiste mussten Befehle nicht mehr mühsam per Hand eingetippt werden, sondern ließen sich komfortabel mit der Maus aus verschiedenen Aktionen wie »gehe zu« oder »nimm« zusammensetzen. Die Point&Click-Adventures waren geboren, und mit den Textadventures verschwand eines der ersten Computerspiele-Genres überhaupt von der Bildfläche.

INTERAKTIVE FILME

Um die interaktiven Filme, da sind sich heute ausnahmsweise mal alle einig, ist es im Nachhinein nun wirklich nicht schade. Der ganze Schlamassel begann in den 90ern, als CD-ROM-Laufwerke immer populärer, die Technologie immer ausgefeilter und einige Entwickler schlichtweg gehirnalbern wurden. Plötzlich konnte (oder musste) man Hunderte von Megabytes füllen, und irgendjemand hielt es offensichtlich für eine gute Idee, die halbe B-Prominenz aus Hollywood vor eine Bluescreen-Leinwand zu zerren.

Das Resultat bestand in aller Regel darin, dass man irgendwo manchmal irgendwas anklicken durfte, und sich die restliche Zeit stellvertretend für die übrige Menschheit schämte. Gott sei Dank bekamen das auch irgendwann die Entwickler spitz, und die interaktiven Filme verschwanden dort, wo sie nach Ansicht der meisten Spieler ohnehin hingehörten – in der finalen Versenkung.

Um »Spiele« wie **Daedalus Encounter** weint keiner.

FLIPPER

Ungefähr zeitgleich mit den interaktiven Filmen trat ein zweites Phänomen auf, das aus heutiger Sicht zwar ähnlich unerklärlich, allerdings lange nicht so beschämend ist. Jeder wollte plötzlich Flipper spielen. Und jeder entwickelte plötzlich welche. Plötzlich wusste man vor lauter Flipper-Simulationen gar nicht mehr, wohin mit dem ganzen Krempel. Einige Hersteller warfen ein Pinball-irgendwas-Spiel nach dem anderen auf den Markt und es kam, wie es kommen musste.

Der Boom fand ein ziemlich abruptes Ende und wer zu spät kam, also fleißig weiter Flipper produzierte, den bestrafte das Leben. Heute ist die Flipper-Manie höchstens ein Kuriosum der PC-Geschichte – damals allerdings wurde sie von einigen Magazinen so ernst genommen, dass sie sogar ihre Titelseiten damit schmückten.

MODS UND TOOLS FÜR WORLD OF WARCRAFT

Verschiebbare Fenster, Sortierfunktion für das Inventar, Selbstverteidigung und vieles mehr: Wir haben die **besten Tools für Blizzards Online-Rollenspiel** für Sie aufgestöbert und getestet.

In der vergangenen Ausgabe haben wir bereits das Interface »Cosmos UI« vorgestellt, das doch erheblich in das Programm eingreift. Wer vor solchen großen Änderungen zurückschreckt, kann auch mit anderen nützlichen Mods und Tools den Komfort beim Spielen steigern. Wir stellen Ihnen nachfolgend die unserer Meinung nach nützlichsten und interessantesten vor. Installiert werden die Helfer normalerweise, indem Sie den entsprechenden Ordner in das »Interface\Addons«-Verzeichnis Ihres »World of WarCraft«-Ordners entpacken. Hinweise zum Gebrauch der einzelnen Tools finden Sie unter den in der Tabelle Links in englischer Sprache.

All in One Inventory

Fasst alle Taschen zu einem Inventar zusammen.

Auto Bag

Damit können Sie festlegen, dass Gegenstände automatisch in einer bestimmten Tasche abgelegt werden. Das ist beispielsweise für Handwerker nützlich, die gewonnene Rohstoffe damit gleich in einer Tasche haben und nicht lange sortieren müssen.

Auto Potion

Mit diesem Tool benutzt Ihr Charakter automatisch Heil- und Manatränke beziehungsweise entsprechende Steine (sofern vorhanden).
In einem Optionsmenü legen Sie detailliert die Bedingungen dafür fest – etwa, dass Sie einen Heiltrank schlucken, sobald die Lebensenergie unter 20 Prozent fällt.

ÜBERSICHT

Name	aktuelle Version	Download unter	auf DVD
All in One Inventor	0.36	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=117	✓
Auto Potion	2.1.1	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=9	
Auto Bag	0.7	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=345	✓
Bag Status Meter	1.3.5.1	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=174	✓
Bank Statement	2.2	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=11	✓
Bottom Bar	1.2.4	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=126	
Buff Timers	1.2.4	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=127	
Couldown Count	0.28	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=33	
Defend Yourself	3.01	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=213	✓
Equipment Compare	2.0	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=308	✓
Examine Target	1.0	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=374	✓
Exp Player Frame	2.22	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=382	
Gold View	1.1	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=162	
Item Buff Bar	2.3.1	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=424	✓
Kill Log	2.15	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=239	✓
Left Side Bar	4150	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=59	
Level Check	4216_124	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=325	
Mobile Frames	1.41	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=408	
Movable Bags	1.2	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=68	
Quest Fast	0.01	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=377	✓
Quest History	2.0.2	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=81	
Quest Minion	4150	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=83	✓
Reagent Helper	0.8.4	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=84	
Reagent Watch	2.12	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=145	
Reputation	0.10.1	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=299	✓
Right Side Bar	4150	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=88	
Sell Value	24	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=91	✓
Status Bars	1.4.4	www.curse-gaming.com/mod.php?addid=388	✓

Bag Status Meter

Zeigt den Füllstand der Taschen als kleine Zahl über den entsprechenden Symbolen an, also etwa »1/6«. Optional lässt sich ein kleiner Balken einblenden, der den Gesamtfüllstand aller Taschen verrät.

Bank Statement

Erlaubt es Ihnen, überall und jederzeit (beispielsweise während eines Greifenflugs), einen Blick in Ihr Bankschließfach zu werfen. Allerdings dürfen Sie dabei keine Gegenstände herein legen oder heraus nehmen – das geht nur in der Bank.

Bottom Bar

Dieses Tool platziert eine Leiste mit 24 frei belegbaren Schnellzugriff-Slots über den Erfahrungspunkte-Balken. Spieler müssen also nicht mehr so oft in der Hauptleiste umschalten, sondern haben stets alle wichtigen Funktionen gleichzeitig auf dem Schirm.

Buff Timers

Zeigt die Restdauer von Buffs (Stärkungszaubern), Tränken und anderen Zaubereffekten an.

Cooldown Count

Zeigt den Cooldown (Aufladezeit) von Zaubern und Fähigkeiten im entsprechenden Button auf der Schnellzugriff-Leiste in Minuten beziehungsweise Sekunden an. Ist kompatibel zu »Bottom Bar« und den linken und rechten »Side Bars«.

Defend Yourself

Das Kampfsystem von World of WarCraft hat einen Haken: Die Spielfiguren wehren sich nicht automatisch, wenn sie angegriffen werden. »Defend yourself« ändert das und aktiviert den Kampfmodus, sobald Helden attackiert werden oder eine offensive Aktion ausführen (etwa einen Zauber). Eine entsprechende Optionseinstellung garantiert dabei, dass Spieler im Gruppenkampf aufgrund des Tools nicht automatisch Feinde attackieren, die mit Crowd-Control-Effekten wie »Furcht« oder »Verzaubern« kampfunfähig gemacht wurden.

Equipment Compare

Wenn sich der Mauszeiger bei NPCs im Handelsmenü über einem Ausrüstungsgegenstand (etwa einer Waffe oder Rüstung) befindet, blendet World of WarCraft zum Vergleich den aktuell getragenen ein. Mit »Equipment Compare« funktioniert das überall im Spiel, sei es nun beim Einsammeln der Beute oder in Taschen.

Examine Target

Zeigt in einem Fenster detaillierte Informationen zu NPCs und Mobs an.

Quest History protokolliert alle Aufträge und zeigt auf Wunsch detaillierte Informationen dazu.

Reagent Watch zeigt in einem Fenster alle Rohstoffe an, die Sie im Inventar haben.

Dank des Tools **Sell Value** wissen Sie jederzeit, wieviel verkaufbare Objekte wert sind.

Exp Player Frame

Ersetzt den ursprünglichen Erfahrungspunkte-Balken durch eine kleinere Version. Diese wird über der Lebenspunkte-Leiste hinter dem Charakternamen direkt am Heldenporträt angezeigt.

Gold View

Zeigt das Geld des Charakters in einer kleinen, verschiebbaren Leiste an. So müssen Sie nicht erst in den Rucksack schauen, um sich über Ihre Finanzen zu informieren.

Item Buff Bar

Waffen lassen sich mit temporären Effekten wie Giften, Schadenszaubern oder Wetzsteinen verbessern. Da man die Restdauer beziehungsweise -ladungen nur dann sieht, wenn man die Waffe im Inventarbildschirm betrachtet, merkt man oft nicht, dass der Effekt bereits wieder weg ist. »Item Buff Bar« blendet ein kleines Fenster ein, in dem Sie Effekte jederzeit im Blickfeld haben.

Kill Log

Genau das Richtige für Statistiker: »Kill Log« protokolliert, welche und wie viele NPC-Gegner Sie erledigen. Außerdem verrät eine Übersicht, wie viele Erfahrungspunkte Sie durch Quests, beseitigte Gegner sowie neu entdeckte Gebiete gesammelt haben. Schließlich merkt sich das Tool auch den maximalen und durchschnittlichen Schaden, den Sie mit Zaubern und Angriffen verursachen.

Left Side Bar

Platziert eine senkrechte Leiste mit 15 Schnellzugriff-Slots an den linken Bildrand.

Level Check

Wenn Sie einen Gegner anklicken, der eine viel höhere Stufe hat als Ihr Held, zeigt »Level Check« statt des üblichen Totenschädels oder statt »??« die tatsächliche Stufe an.

Mobile Frames

Erlaubt das Verschieben von normalerweise feststehenden Fenstern, etwa Charakter-, Quest- und Fähigkeitenübersicht.

Movable Bags

Erlaubt es, die Taschen beliebig zu bewegen und an der gewünschten Stelle »festzutackern«.

Quest Fast

Dieses kleine Tool beschleunigt die (normalerweise langsame) Scrollgeschwindigkeit der Quest-Texte im Gespräch mit NPCs so, dass die kompletten Texte sofort angezeigt werden. Gut geeignet für alle Leute, die Aufträge bereits kennen oder schnell lesen.

Quest History

Dieses Tool listet alle Aufträge auf, die Sie angenommen, abgelehnt und erfolgreich erledigt haben. Darüber hinaus enthält »Quest History« detaillierte Informationen zu den Aufträgen, etwa die exakten Koordinaten des NPCs auf der Gebietskarte, Erfahrungspunkte und Belohnung. Außerdem lassen sich die Quests per Editor mit Kommentaren versehen. Ideal, um beispielsweise Mitspielern zu helfen oder Freunden zu sagen, ob sich eine Quest lohnt oder nicht.

Quest Minion

Mit dem »Quest Minion« erweitern Sie das Logbuch um einige Funktionen. Zum einen zeigt es den Level der Quests, zum anderen gibt es ein Fortschrittsfenster. Dieses erscheint, sobald Sie eine relevante Aktion ausgeführt haben (etwa einen gesuchten Gegenstand finden oder ein gefordertes Monster erledigen.) Sie können auch manuell auswählen, welche Aufträge im Fortschrittsfenster angezeigt werden. Mit dieser Erweiterung haben Sie jederzeit den Queststatus im Blick, ohne erst im Logbuch nachlesen zu müssen.

Reagent Helper

Zeigt im Tooltip-Fenster bei Reagenzien und Rohstoffen, für welche Handwerksberufe sie verwendet werden können.

Reagent Watch

Blendet ein verschiebbares Fenster ein, in dem die Menge und Art der Reagenzien und Rohstoffe angezeigt wird, die Sie im Inventar haben. Mit diversen Filtern lässt sich die Anzeige nach eigenen Wünschen und Anforderungen konfigurieren – für Handwerker sehr nützlich.

Reputation

Zeigt den Ruf des Spielers beziehungsweise die Veränderung des Rufs bei den Fraktionen in Zahlenwerten statt nur durch Balken an.

Right Side Bar

Platziert eine senkrechte Leiste mit 15 Schnellzugriff-Slots an den rechten Bildrand.

Sell Value

Zeigt im Tooltip eines verkäuflichen Objektes den Preis an, den Sie für den Gegenstand beim NPC-Händler bekommen.

Status Bars

Die Anzeige für Mana- und Lebenspunkte, Wut sowie Energie steht normalerweise links oben in der Ecke. Bei Kämpfen schaut man aber auf den Ort des Geschehens, also die Bildmitte. »Status Bars« zeigt die relevanten Werte als Balken dort direkt unter der Spielfigur an – in Kämpfen und wenn sie nicht vollständig gefüllt sind. Optional warnt das Tool den Spieler, sobald etwa die Lebenspunkte einen bestimmten (einstellbaren) Wert unterschreiten.

Georg Valtin

Trotzt platter Dialoge ist **Christian Slater** in Alone in the Dark ein akzeptabler Edward Carnby.

VOM SPIEL ZUM FILM

Uwe Boll hat keinen guten Ruf. Weder unter Filmfans noch unter PC-Spielern. Denn seine Spielverfilmungen sind nach Kritikermeinung wenig berauschend. Wir sprachen mit dem Regisseur über seine Arbeit und beleuchten die Hintergründe.

Verfilmungen von Computerspielen und Comic-Umsetzungen für die große Kinoleinwand haben eines gemeinsam: Sie sind finanziell erfolgreich – oder wollen es gerne sein. Denn im Gegensatz zu den äußerst lukrativen Comic-Adaptionen fürs Kino haben Spieleverfilmungen es etwas schwieriger, Fans und Zuschauer gleichermaßen zu begeistern. Am Beispiel der Lady mit der großen Oberweite und des durch die Lüfte fliegenden Spinnenmanns lässt sich dies äußerst gut verdeutlichen. Als erfolgreichste Comicverfilmung bringt es **Spider-Man** auf ein sattes Einspielergebnis von über 821 Millionen Dollar weltweit – **Tomb Raider** als erfolgreichste Spieleverfilmung lediglich auf 275 Millionen Dollar.

Gute Filme, schlechte Filme

Aber Geschäft ist Geschäft, unterm Strich zählt nur der Gewinn, nicht die Qualität. So gibt es vereinzelt recht akzeptable Spiel-Umsetzungen wie eben **Tomb Raider** oder die zwei **Resident Evil**-Filme, die immerhin unterhaltsam sind. Aber eben auch richtige Gurken wie **Mortal Kombat**, **Super Mario Bros.** oder **House of the Dead**.

Letztgenannte Umsetzung stammt aus der Hand des deutschen Produzenten und Regisseurs Uwe Boll. Mit einem Budget von sieben Millionen Dollar und einem weltweiten Umsatz von über 60 Millionen Dollar zwar finanziell gesehen ein gutes Geschäft, wurde die Umsetzung von Fans in der Luft zerrissen und ist in der Filmdatenbank IMDB.com auf der Liste der 100 schlechtesten Filme zu finden.

Hierhin hat es auch Uwe Bolls zweite Spiele-Adaption **Alone in the Dark** geschafft – mit Platz 15 ein eher zweifelhafter Erfolg. Von Erfolg kann bei einem Budget von 20 Millionen Dollar und einem US-Einspielergebnis von etwas über fünf Millionen auch keine Rede sein.

Uwe Boll gibt nicht auf

Doch gerade der deutsche Regisseur Boll hat es sich zur Aufgabe gemacht, möglichst viele Computerspiele in die dunklen Kinosäle zu bringen. Damit dort Computerspieler nicht mehr unter sich sitzen wie noch bei **Alone in the Dark**, will Boll im Herbst/Winter dieses Jahres mit **Bloodrayne** groß auftrumpfen. Zumindest die Hauptrollen wurden mit Kristanna Loken (**Terminator 3**), Michael Madsen (**Species**), Michelle Rodriguez (**Resident Evil**, **SWAT**) und Sir Ben Kingsley (**Ghandi**, **Species**) recht viel versprechend besetzt. Aber auch schon **Alone in the Dark** war mit Christian

Die erfolgreichste Spielverfilmung bis jetzt ist **Tomb Raider** – vermutlich dank Angelina Jolie.

Die trashige Verfilmung von **Mortal Kombat** spielte weltweit 122 Millionen Dollar ein.

Monster gab es auch schon im Spiel, die Spannung schaffte den Sprung auf die große Kinoleinwand jedoch nicht.

FILMKRITIK ALONE IN THE DARK

Die mehrteilige Action-Adventure-Serie (Bild) war schon immer gruselig: Edward Carnby versucht das Geheimnis der über 10.000 Jahre alten Abkani-Zivilisation zu lüften, was lebensgefährlich ist. Denn nicht nur fiese Kreaturen trachten ihm nach dem Leben, sondern auch der skrupellose Professor Hudgens. Der will das Geheimnis der Abkani für sich nutzen, für ein Tor zwischen der Welt der Menschen und der Welt des Bösen.

Auch wenn die Story mit der Handlung in den Spielen nicht mehr allzu viel zu tun hat, ist Christian Slater zumindest ein akzeptabler Edward Carnby. Auch Uwe Boll erweist sich als handwerklich ordentlicher Regisseur. Allerdings wirken die Dialoge eher wie in Stein gemeißelt und kommen ziemlich plump rüber, was jedoch bei den sowieso platten Charakteren nicht weiter stört. Fans des Spiels werden eher enttäuscht sein. Als eigenständiger Action-Horrorfilm geht der Film jedoch noch durch – 3 von 5 Punkten.

Slater, Tara Reid und Stephen Dorff eigentlich gut besetzt – der Erfolg blieb trotzdem aus.

Die Dreharbeiten zu **Bloodrayne** sind abgeschlossen, der Film befindet sich in der Nachproduktion, und die nächsten Projekte stehen schon in den Startlöchern: **Dungeon Siege** wird mit einem Budget von 50 Millionen Dollar umgesetzt, **Far Cry** wird ein **Stirb Langsam** auf einer Insel, und **Hunter: The Reckoning** steht auch noch an.

Die Zukunft der Spiel-Filme

Dass es jedoch mehr schlechte als gute Spielverfilmungen gibt, scheint auch den großen Entwicklern und Publishern langsam nicht mehr zu gefallen. Während Sega oder Atari die Lizenzen ohne Auflagen abtraten, findet mittlerweile ein Umdenken statt. Microsoft sitzt bekanntermaßen schon ein Weilchen an einer eigenen Umsetzung ihres Hits **Halo**. Damit das Science-Fiction-Spektakel im Kino keine Bruchlandung hinlegt, werkelt man hinter verschlossenen Türen lieber selbst an einem Drehbuch, das man erst nach der Fertigstellung den großen Hollywood-Studios anbieten will.

Ähnlich hält es auch Ubisoft. Die Marke **Splinter Cell** ist den Franzosen zu wertvoll, als dass sie das Projekt komplett aus der Hand geben. Doch bevor Sam Fisher in der geplanten Verfilmung im Kino umherschleicht, steht 2006 erstmal **Rainbow Six** an. Unter der Regie von John Woo wird das Computerspiel zum Leben erweckt.

Aber Woo hat nicht nur den Regiejob für **Rainbow Six** angenommen, sondern auch für **Spy Hunter**. Angeblich soll Dwayne »The Rock« Johnson die Hauptrolle übernehmen, die Vorproduktion soll schon im vollen Gange sein. Zumindest muss man sich bei Woo nicht um die Inszenierung der Actionszenen sorgen – bleibt nur die Frage, ob das allein einen guten Film macht.

Stefan Marcinek

INTERVIEW MIT **UWE BOLL**

PC PowerPlay Herr Boll, wie würden Sie Alone in the Dark bechreiben?
Uwe Boll Alone in the Dark ist ein schneller, harter Mystery-Actionfilm mit einer weitaus komplizierteren Story als noch House of the Dead sowie vielen Spezialeffekten wie 3D-Kreaturen und Monstern.

PC PowerPlay Alone war mit 20 Millionen Dollar Produktionskosten mehr als dreimal so teuer wie House of the Dead, in den USA jedoch ein Flop – enttäuscht?
Uwe Boll Absolut enttäuscht, natürlich. Der Film startete in den USA auf sehr guten 2.100 Leinwänden, doch die Werbekampagne von Lionsgate lief ins Leere. Hinzu kommt noch, dass das Spiel in den USA relativ unbekannt ist, in Europa allerdings ein Riesenhit ist und eine große Fangemeinde besitzt.

PC PowerPlay Was erwarten Sie von dem Film im Ausland und später auf DVD?
Uwe Boll Im Ausland war House of the Dead zum Beispiel auch sehr erfolgreich, das gleiche erhoffe ich mir natürlich auch von Alone. In den USA hat Alone so um die 5,2 Millionen Dollar eingespielt, House mehr als das doppelte. Für die kommende Alone-DVD-Veröffentlichung im Mai bin ich jedoch optimistisch.

PC PowerPlay Ihre Produktionskosten sind noch recht überschaubar, wie sieht das bei kommenden Filmen aus?
Uwe Boll Ich achte immer sehr auf die Kosten, das stimmt wohl. House of the Dead kostete um die sieben Millionen Dollar, Alone in the Dark schon 20 Millionen, Bloodrayne ungefähr dasselbe. Aber bereits mit der kommenden Produktion von Dungeon Siege werden wir an die 50 Millionen Dollar ausgeben, was schon recht viel ist.

Im direkten Hollywoodvergleich produziere ich jedoch meine Filme immer recht kostenbewusst. Alone hätte in den USA sicherlich 40 Millionen Dollar gekostet. Alleine die Producer kassieren in Hollywood teilweise Millionengagen.

PC PowerPlay Die Spielefans sind mit Kritik nicht gerade zurückhaltend. Im Netz gibt es sogar schon eine Petition, die dazu aufruft, dass Sie doch bitte keine Filme mehr machen sollen.
Uwe Boll Das sind 200 Leute im Internet, aber zig Millionen sehen die Filme und fühlen sich gut unterhalten. Eine gute Spieleumsetzung für die große Leinwand zu machen, ist natürlich nicht gerade einfach. Vielen gefallen die Filme, einige wiederum nicht, damit muss ich leben.

PC PowerPlay House of the Dead und jetzt auch Alone in the Dark sind beide in der Bottom-100-Liste von IMDB.com – nicht gerade sehr motivierend, oder?
Uwe Boll 95% der weltweit hergestellten Filme sind amateurhaft und billig und mit Schrottschauspielern gefilmt. House und Alone werden als Hollywood-A-Ware bewertet. Und es ist nun mal Fakt, dass gerade Game-Fans dann solche Umsetzungen besonders harsch bewerten. Siehe Paul Anderson (Anm. d. Redaktion: Regisseur/Autor von Mortal Kombat, Resident Evil, Alien vs. Predator), der auch immer kritisiert wird. In diesem Genre kann man es den Fans nicht immer recht machen, da jeder seinen eigenen Film im Kopf hat.

Übrigens bin ich gerade auf Position 77 bei IMDB, von allen drei Millionen Menschen der Filmbranche. Ich bin der am höchsten gelistete Regisseur von allen, höher als Steven Spielberg. Also, was bedeutet dieses Ranking? Nichts! Denn ich bilde mir wirklich nicht ein, der tollste, beste oder auch nur bekannteste Regisseur auf dem Planeten zu sein.

Außerdem werden wir versuchen, die Community bei den kommenden Projekten besser zu integrieren.

PC PowerPlay Man muss jedoch anmerken, dass vom ursprünglichen Spiel Alone in the Dark und seiner Atmosphäre nicht mehr viel übrig geblieben ist ...
Uwe Boll Sicherlich ist Alone eher ein Actionhorror-Film als ein Suspence-Horror-Movie, das stimmt wohl. Aber Kompromisse muss man immer eingehen, um möglichst viele Zuschauer anzusprechen. Wir haben im Film zig Szenen, die im Dunkeln spielen, wie zum Beispiel das Museum. Auch haben wir viel mit der Steadycam gedreht, um das Spielfeeling rüberzubringen.
Ich denke, dass wir so doch recht viel von der Spielatmosphäre auf die Leinwand portieren konnten.

Uwe Boll, Regisseur

STRIKE COMMANDER

Als Flugsimulationen noch zu den populärsten Genres gehörten, koppelte Chris Roberts mit Strike Commander packende Dogfights mit Mördergrafik und einem Hauch Wirtschaftssimulation.

Anfang der 90er-Jahre waren fast alle PC-Spieler abgehoben – in den Weltraum. **Wing Commander** von Chris Roberts bot hammerharte 3D-Raumschiffkämpfe, interessante Charaktere und eine spannende Geschichte, die von zahlreichen Cutscenes (Zwischensequenzen) erzählt wurde. Entwickler Origin und Chris Roberts waren damals schon (oder noch?) geschäftstüchtig und wollten mit einem so genannten Spin-Off das **Wing Commander**-Spielprinzip einer noch breiteren Zielgruppe zugänglich machen. Also packte Roberts die Duelle der Piloten und die Story in eine actiongeladene Flugsimulation, was damals noch zu den beliebtesten PC-Genres gehörte: **Strike Commander**.

In der Rolle eines jungen, aufstrebenden Söldners ist der Spieler mit seinen Kameraden (den »Wildcats«) in Istanbul stationiert. Von dort aus nehmen Sie Aufträge an, die je nach Schwierigkeit unterschiedlich viel Kohle bringen. Ein wenig kam so das Gefühl auf, selbst über den Verlauf der Handlung bestimmen zu können. Deren Story mit viel Pathos und ein wenig Herzschmerz (Stichwort: Jean-Paul Prideaux) war aber fest vorgegeben. Mit dem Geld für erfolgreiche Aufträge werden die F-16 für die nächsten Missionen ausgerüstet. Dabei jammert Ihnen Buchhalter Virgil immer wieder Ohren voll, wie schlecht es um Ihre Finanzen steht – witzig.

Funkverkehr über der Sphinx

Besonders eindrucksvoll sind die für damalige Zeiten unglaublich detailliert gezeichneten Räume Ihres Hauptquartiers. Diese Bilder dienen gleichzeitig als Menüs – ein Atmosphärebonus, der heute noch so mancher deutschen Wirtschaftssimulation gut tun würde. Nicht nur am Boden, auch in der Luft setzt **Strike Commander** die stimmungsvolle Inszenierung gekonnt fort. Mit dem optional erhältlichen **Speech Accessory Pack** (für happige 60 D-Mark extra) plappern alle Piloten während der Luftkämpfe, auch einige Cutscenes wurden vertont. Da der Spieler häufig mit Flügelmännern unterwegs ist, darf er diesen knappe Anweisungen geben und zum Beispiel um Unterstützung in einem besonders kniffligen Dogfight bitten. Auch das ist ein beliebtes Element aus **Wing Commander**, das Chris Roberts für seine Action-Flugsimulation benutzte.

Die Luftkämpfe selbst sind für Actionspieler anspruchsvoll, für Simulationsprofis dagegen zu stark vereinfacht. Damals hat die fantastische und extrem Hardware-hungrige Grafik das locker wieder wettgemacht. Fasziniert flogen wir durch den Grand Canyon oder an der Sphinx vorbei und staunten über die vielen Texturen, mit denen die Grafiker die halbe Welt verziert hatten. Denn obwohl die Wildcats in Istanbul stationiert sind, nehmen sie Aufträge in aller Herren Länder an. Dabei sind die Missionen schön abwechslungsreich: Sie müssen eine Landebahn bombardieren, eine Brücke sprengen, mehrere Feindflugzeuge abfangen oder eine Frachtmaschine beschützen.

Jäher Absturz

Mit dem Addon **Tactical Operations** lieferte Origin 21 weitere Missionen sowie neue Flugzeuge. Darunter ist auch die F-22, die Sie im Hauptprogramm nur kurz am Ende des Spiels übernehmen dürfen. Danach lieferte Chris Roberts mit **Pacific Strike** seinen ersten Flop ab: Die **Strike Commander**-Variante im Zweiten Weltkrieg war Bug-belastet, wirkte lieblos designt und spielte sich weit weniger spannend. Kurz danach verließ Roberts Origin, um Digital Anvil zu gründen – ebenfalls ein Flop und bereits wieder geschlossen.

Florian Stangl

Faszinierend: Über die **Gouraud-schattierten** Hügel freuten sich PC-Spieler anno 1993.

Hätten Sie's erkannt? Die F-16 der Wildcats fliegt gerade durch den **Grand Canyon**.

Todschickes **Menü**: Hier bestückten Piloten ihr Kampfflugzeug mit Luft- und Boden-Raketen. Alle Menüs in Strike Commander waren so detailverliebt aufgebaut – schade, dass das aus der Mode gekommen ist.

LESERBRIEFE

DEVASTATION

Ich habe mich über die Vollversion von Devastation sehr gefreut. Ich spiele es nun seit zwei Jahren im Mehrspielermodus. Wir sind eine eingeschworene Gemeinschaft, die leider in letzter Zeit immer kleiner geworden ist. Dank eurer Beigabe ist nun die Spielerzahl von 1.300 wieder auf über 3.500 gestiegen – das Spiel lebt wieder!

Außerdem habe ich noch eine Frage zu Steam: Ich muss in nächster Zeit mein gesamtes System neu aufsetzen. Muss ich bei einer Neuinstallation von Steam einfach nur meine Accountdaten neu eingeben, oder wie läuft das?

Jörg Hungenbach

PC PowerPlay Freut uns, dass die Devastation-Szene Zuwachs bekommen hat. Der Multiplayer-Modus ist definitiv eine spannende Herausforderung! Zu Ihrer Frage bezüglich Valves Steam-System: Bei einer Neuinstallation genügt in der Tat die Angabe von Benutzername und Passwort, um Zugriff auf alle registrierten Spiele zu erlangen. Wer sich das langwierige Herunterladen ersparen will, kann ein Backup erstellen, indem er in der Spieleliste mit der rechten Maustaste auf die entsprechenden Titel klickt und dann »Spieldateien sichern« anwählt.

Martin Deppe

AGE OF EMPIRES 3

In der März-Ausgabe habe ich mich zum ersten Mal über euch geärgert. Grund meines Unmutes ist die Vorschau zu Age of Empires 3. Der Artikel bestand zu 40 Prozent aus Fakten und zu 60 Prozent aus wilden Spekulationen. So etwas gehört in ein Fanforum. In einem seriösen Spielemagazin hat das nichts verloren.

Stefan Feind

PC PowerPlay Wie wir in der Vorschau geschrieben haben, halten sich die Macher von Age of Empires 3 derzeit leider noch sehr bedeckt. Was wir ihnen an Fakten entlocken konnten, füllt aber keineswegs nur die Hälfte des Artikels. Unsere Spekulationen beruhen auf Insider-Infos sowie Analyse und Kombination von historischen Hintergründen und bestätigten Features. Außerdem sind sie klar als Vermutungen gekennzeichnet.

Patrick Hartmann

FREELANCER 2?

Ich möchte Michael Galuschka ein Kränzchen winden dafür, dass er in der Klassiker-Rubrik endlich mal gesagt hat, was es schon lange zu sagen gilt: History Line ist wirklich das beste Blue-Byte-Spiel von allen! Ich bin außerdem ein großer Fan der Weltraumoper Freelancer. Habt ihr vielleicht etwas über eine Fortsetzung gehört?

Urs Grossenbacher

PC PowerPlay Lieben Dank für das Kränzchen – ich häng's in meinen GTR-Trophäenschrank. Was Freelancer anbelangt, muss ich Sie leider enttäuschen. Von einem zweiten Teil war nie die Rede. Ich halte eine Fortsetzung für unwahrscheinlich, weil Entwickler Digital Anvil nicht mehr existiert und sich Publisher Microsoft mehr und mehr auf Konsolenspiele konzentriert. Aber wer weiß, vielleicht erscheint ja Freelancer 2 für die nächste Xbox-Generation und wird dann zwei Jahre später für den PC umgesetzt – so wie Halo damals.

Michael Galuschka

STREITGESPRÄCH

Das Streitgespräch zwischen Herrn Stangl und den Entwicklern von Emergency 3 war echt klasse. So konnte man auch mal sehen, wie die Entwickler auf eure Wertungen reagieren, und wie sie ihre von euch bemängelten Fehler rechtfertigen.

Thorsten Musolff

PC PowerPlay Für das Streitgespräch haben wir viel positive Post bekommen – vielen Dank! Wir werden auch in Zukunft das öffentliche Gespräch mit Entwicklern suchen.

Florian Stangl

SILENT HUNTER 3

Ich habe mit Genuss euren Bericht zu Silent Hunter 3 gelesen. Doch beim Interview mit Florin Boitor wurde ich wütend. Auf die Fragen nach Sondermissionen, Story, Funksprüchen und Unterstützungseinheiten antwortet er, dass ein Einbau aus Zeitgründen nicht möglich sein. Als Spieler frage ich mich: »Was kann ich für den straffen Zeitplan?« Muss ich daraus schließen, dass dieses Spiel unfertig auf den Markt geworfen wird und man am Ende wieder Dutzende Patches herunterladen muss, damit es richtig läuft?

Sven Findeisen

PC PowerPlay Keine Sorge! Silent Hunter 3 ist kein Bug-Monster wie der Vorgänger, auch wenn uns im Test ein paar ärgerliche Fehler aufgefallen sind. Dass die Entwickler nicht alle Wünsche umsetzen konnten, ist zwar schade, aber die übliche Vorgehensweise. Irgendwann muss ein Spieleprojekt zum Abschluss kommen, sonst wachsen dem Hersteller die Kosten über den Kopf und es rentiert sich nicht mehr. Wenn Silent Hunter 3 ein Erfolg wird, können die Entwickler im Nachfolger bestimmt auf mehr Sonderwünsche eingehen.

Rüdiger Steidle

ERSPARNIS BEI DEN DRUCKKOSTEN

Kein anderes Thema hat unsere Leser diesmal so beschäftigt wie die Rechenaufgabe zu den Druckkosten, die wir in den Leserbriefen des März-Heftes gestellt haben. Bei der Durchsicht der Antworten ist uns schnell klar geworden, dass die Fragestellung wohl nicht ganz eindeutig war: Ein Teil der Leser ging bei der Rechnung davon aus, dass wir insgesamt 400 Euro sparen wollen (Fall A). Andere ermittelten, wie lange wir brauchen würden, um mit einer Ausgabe 400 Euro zu sparen (Fall B).

Hier die Lösungen:

Fall A: In diesem Fall muss man einfach für jedes Jahr die Ersparnis unter Berücksichtigung der steigenden Auflage ausrechnen und die Werte addieren, bis die Summe 400 Euro beträgt. Dazu muss man kein großer Rechenkünstler sein, sondern braucht nur ein Tabellenkalkulationsprogramm wie Excel.

Die richtige Lösung ist in diesem Fall: zirka 815 Jahre. Stefan Horn hat die Lösung für Fall A richtig gewusst, will aber lieber ein paar Budgetspiele als das City-of-Heroes-Paket – wird gemacht!

Fall B: Hier stellt man am besten eine Formel auf:

E(t) = 0,00000000001x {12*[300000+(t-1)*100000]}

Dabei steht »E« für die Ersparnis (in Euro) und »t« für die Zeit in Jahren. »E« soll 400 Euro betragen, also setzt man das in die Gleichung ein. Wenn man die Gleichung nach »t« auflöst, erhält man reichliche 33.333.331 Jahre. Eike Venzmer hat das als Erster gewusst und bekommt das City-of-Heroes-Paket. Einen Sonderpreis hat sich Helmut Lippert verdient, der uns ein selbst geschriebenes Java-Programm geschickt hat, das unter anderem errechnet, dass die Auflage der PC PowerPlay in 815 Jahren an der Grenze zu sieben Millionen kratzt.

REPORT: SPIELEKAUF

Glückwunsch zu eurer »Undercover-Operation« in den Spieleabteilungen – hat Spaß gemacht zu lesen. Als Mitarbeiter eines Elektronik-Discounters muss ich die Kollegen aber etwas in Schutz nehmen. Oft ist man für mehrere Abteilungen zuständig. Da kann es schon mal vorkommen, dass der Netzwerk-Experte über Spiele referieren muss.

Andreas Mann

PC PowerPlay Wir waren von der Beratung in den Kaufhäusern positiv überrascht – keine Spur von »Servicewüste Deutschland«. Der Artikel erhebt aber keinen Anspruch darauf, einen repräsentativen Querschnitt abzubilden.

David Bergmann

STARCRAFT 2

Ich habe schon sehr viel darüber gehört, dass Blizzard StarCraft 2 programmieren will. Stimmt das? Und falls ja: wann erscheint es?

Tobias Hemmerich

PC PowerPlay Dass Blizzard die StarCraft-Sage fortsetzen wird, gilt als sicher. Das »Wann« steht allerdings in den Sternen. Da die US-Entwickler vor kurzem Mitarbeiter mit Rollenspiel-Erfahrung gesucht haben, steht uns wohl zuerst ein dritter Diablo-Teil ins Haus.

Patrick Hartmann

PHÄNOMEN ONLINE-ROLLENSPIELE

Danke für den Artikel über die Geschichte der Online-Rollenspiele. Der hat bei mir als Fan der ersten Stunde zahlreiche wohlige Erinnerungen ausgelöst. Meridian 59 hatte ich schon fast vergessen. Und siehe da, das läuft ja immer noch! Generalüberholt und mit dem neuen Untertitel Evolution. Mehr gibt's unter www.meridian59.de.

Marcus Lernen

PC PowerPlay Vielen Dank für den Hinweis! In der Tat haben sich einige Online-Rollenspiele der ersten und zweiten Generation erstaunlich lang gehalten und zählen immer noch Hunderte, manchmal sogar Tausende Fans zu ihren Anhängern, obwohl inzwischen spielerisch weit ausgefeiltere Titel erhältlich sind. Viele Spieler haben in Ultima Online, Everquest oder eben Meridian 59 eine zweite Heimat und gute Freunde gefunden – wozu dann umziehen?

Georg Valtin

KARTEN DER WORLD OF WARCRAFT

Ich finde die WoW-Karten super. Leider kann man sie schlecht aufhängen, weil sie beidseitig bedruckt sind. Könnt ihr die Karten eventuell im Internet zum Download anbieten?

Mischa

PC PowerPlay Wozu lange herunterladen – wir packen den Atlas einfach auf unsere DVD! Zu finden unter dem Menüpunkt Extras. Eine umfangreiche Sammlung detaillierter Karten aus World of WarCraft finden Sie außerdem bei den Kollegen von onlinewelten.com.

Martin Deppe

BAUMFAUST HOLZKOPF

In dem Test zu World of WarCraft berichtet Herr Hartmann von dem Auftauchen des »Baumbart Holzfaust« in Diablo 2. Als alter Veteran des Spiels muss ich ihn leider korrigieren. Der Name des Monsters lautet »Baumkopf Holzfaust«. Das ist dieser fette Gargantua, der den Inifus-Baum im Dunkelwald bewacht. Na, wenn das nicht der Fehler des Monats ist!

Simon Kiesel

PC PowerPlay Da ist Kollege Hartmann wohl wieder einmal seine Liebe zum Herrn der Ringe zum Verhängnis geworden – dort tobt sich Baumbart aus. Zur Strafe schicken wir Patrick in den Fangornwald zum Holz hacken.

Martin Deppe

MACH 3 STATT 4

Sehr geehrter Herr Deppe, in Ihrer Einleitung des Artikels zum Klassiker Blue Max outen Sie sich eindeutig als Nutzer eines elektrischen Rasierers. Vier Klingen werden von der Firma Wilkinson verwendet. Die Klingensorte von Gilette heißt Mach 3 – nicht Mach 4.

Alexander Schad

PC PowerPlay Eine Elektroraspel kommt mir mein Lebtag nicht an die Samtwange! Vielmehr setze ich auf die seit Generationen bewährte westfälische Spiritus-und-Streichholz-Methode, um mich meines Flaumes zu entledigen. Anders gesagt: mea culpa! Aber die Einleitung war doch wirklich schön, oder?

Martin Deppe

STRONGHOLD 2

Eure Preview zu Stronghold 2 in der letzten Ausgabe macht mich ganz kirre: Ich muss das Ding endlich spielen! Aber sagt doch mal ehrlich: Sieht das Teil wirklich so grenzgenial aus wie auf den Screenshots im Heft?

Kristof Pal

PC PowerPlay Ja und nein. Eigentlich sieht Stronghold 2 in Bewegung noch besser aus, als das auf den Bildern rüberkommt. Allerdings haben die Entwickler die Riesen-Screenshots mit der Belagerung und der Burg am Artikelende nachgestellt und etwas aufgehübscht. Will heißen: Die Modelle stammen zwar aus dem Spiel, genauso hübsch wird die Spiel-Engine die Szenen aber nicht nachzeichnen können.

Rüdiger Steidle

WORLD OF DEUTSCHCRAFT

Wenn jemand bei einer Spielebewertung den Vergleich zum Original sucht, und die deutschsprachige Version geschätzte fünf Prozent durch schlechte Übersetzung verliert, der sollte doch besser bei einem englischsprachigem Magazin arbeiten und nicht hier in Deutschland!

Carsten Minnecker

PC PowerPlay Warum geschätzte fünf Prozent? Die deutsche Version von World of WarCraft hat genau die gleiche Gesamtwertung bekommen wie die US-Ausgabe: 92 Punkte. Ich vergebe die gleiche Wertung wie im ursprünglichen Test. Patrick hat in seiner persönlichen Wertung zwei Punkte abgezogen, weil er die Atmosphäre im Original dichter findet. Wie kommen Sie auf fünf Prozent? Oder sollte Ihre Mail an ein englischsprachiges Magazin?

Georg Valtin

ICH SEHE SCHWARZ

Kommt's mir nur so vor, oder sind die Screenshots in der März-Ausgabe etwas zu dunkel geraten? Auf den Bildern von Republic Commando zum Beispiel ist kaum etwas zu erkennen.

Michael Kehm

PC PowerPlay In einigen Exemplaren wurden manche Bilder etwas zu finster gedruckt. Deshalb haben unsere Layouterinnen und Drucker kräftig die Farbeimer umgerührt. Ab dieser Ausgabe strahlen die Screenshots!

Martin Deppe

FAQ ZU PC POWERPLAY

FRAGE Wird PC PowerPlay zukünftig auch nur 2,99 Euro kosten oder ist das nur der günstige Einführungspreis für die erste Ausgabe?
PC PowerPlay Nein, es bleibt erst einmal bei 2,99 Euro. Allerdings behalten wir uns natürlich vor, unseren Preis an die Markt- und Wettbewerbssituation anpassen.

FRAGE Ich möchte PC Powerplay gerne bequem im Abonnement beziehen, wie geht das am einfachsten? Gibt es dafür eine Abo-Prämie?
PC PowerPlay Bitte kontaktieren Sie unseren Abo-Service, oder nutzen Sie unsere Abo-Aktion im Heft, oder bestellen Sie auf unserer Webseite unter www.pcpowerplay.de.

FRAGE Werdet ihr mit eurem aufwändigen Testsystem alle neu erscheinenden PC-Spiele testen?
PC PowerPlay Nein, aber alle wichtigen. Bei thematisch uninteressanten Titeln oder grottenschlechten Spielen ohne Marketing-Hype verzichten wir auf Tests. Den so eingesparten Platz investieren wir in größere Seitenumfänge und schauen uns wichtige Titel länger an: Wir testen Spiele im Interesse unserer Leser auf mindestens einer Seite, da kleinere Artikel für eine vernünftige Kaufberatung nicht ausreichen.

FRAGE Wird PC PowerPlay auch ganz ohne Datenträger oder mit CD erscheinen?
PC PowerPlay Nein, das verwirrt nur: PC PowerPlay erscheint ausschließlich mit einer DVD (8,5 GByte, Altersfreigabe ab 16 Jahren).

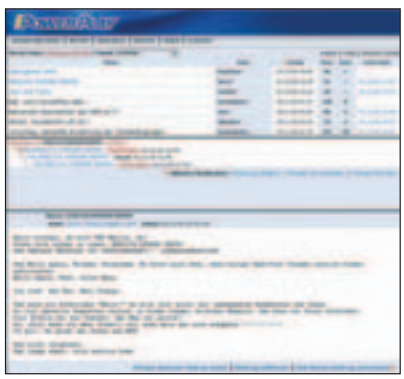
FRAGE Kann ich Redakteure direkt anmailen?
PC PowerPlay Nein, bitte benutzen Sie auch für Fragen an einzelne Redakteure unsere zentrale Mail-Adresse redaktion@pcpowerplay.de.

FRAGE Ich habe Verbesserungsvorschläge für PC PowerPlay, wie kann ich sie einbringen?
PC PowerPlay Dazu haben Sie genau jetzt die beste Gelegenheit: Füllen Sie einfach den Fragebogen in diesem Heft auf Seite 45 und 46 aus und schicken Sie ihn per Post an uns zurück. Alternativ können Sie den Bogen in digitaler Form unter folgendem Link bearbeiten: www.pcpowerplay.de/umfrage.

FRAGE Ich habe einen genialen Tipp zu Spiel XY und würde ihn gern über PC PowerPlay veröffentlichen. Geht das überhaupt und wenn ja, wie?
PC PowerPlay Ja, schicken Sie uns Ihre Tipps, Cheats, Eastereggs und Co. bitte per E-Mail an tipps@pcpowerplay.de und schreiben Sie den Namen des Spiels in den Betreff. Bitte beachten Sie bei Attachements folgende Regeln:
- Spielstände gepackt im Format »zip«
- Texte im Format »txt«
- Bilder im Format »bmp« oder »tif«
Falls Sie uns mehrere Dateien schicken, sollten Sie diese ebenfalls mit einem Datenkompressionsprogramm (beispielsweise Winzip oder Winrar) zu einem Zip-File packen. Die maximale, vom Mail-Server erlaubte Größe für Dateianhänge beträgt 5 Megabyte. Schicken Sie uns aber keine Komplettlösungen, wir haben dafür eigene Autoren und können Lösungen von Lesern daher nicht berücksichtigen.

FRAGE Warum fehlt bei vielen Spielen im Termin-Kalender die Einschätzung?
PC PowerPlay Eine Einschätzung nehmen wir erst dann vor, wenn wir einen Titel ausführlich spielen konnten – Pressetexte, Präsentationen, Videotrailer und Screenshots sagen einfach zu wenig über die Qualität eines Spieles aus.

FRAGE Wo finde ich eure Website?
PC PowerPlay Die Adresse unserer offiziellen Website lautet www.pcpowerplay.de.
FRAGE Werdet ihr auf eurer Website irgendwelche Events mit den Redakteuren veranstalten?



PC PowerPlay Ja, wir planen regelmäßig Chats, Fragestunden und andere Events mit den Redakteuren. Die Ankündigungen dafür finden Sie rechtzeitig vorher auf unserer Website. Gewöhnlich findet ein großer Chat am Donnerstag nach dem (Kiosk-)Erscheinungstermin der Ausgabe statt. In den Foren sind wir täglich unterwegs und versuchen, auf Fragen umgehend zu antworten. Jede Mail wird gelesen!

SO ERREICHEN SIE UNS

REDAKTION

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
leserbriefe@pcpowerplay.de

BEI HARDWARE-FRAGEN

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

ABO

Auf dem Postweg unter:

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

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon: **(0049) 01805/90 90 88**
Per Fax: **(0049) 01805/90 90 89**

BEI DEFEKTEN DVDs

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird.

Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

VORSCHAU 05/2005

STRONGHOLD 2

Die große Aufbauspiel-Hoffnung **Stronghold 2** kommt endlich zum Test. Während Entwickler Firefly noch die letzen Steinchen aufeinander türmt, zimmern unsere Strategen schon Katapulte und Sturmleitern. Nächsten lesen Sie bei uns, ob die Belagerung des Strategie-Throns erfolgreich verläuft.

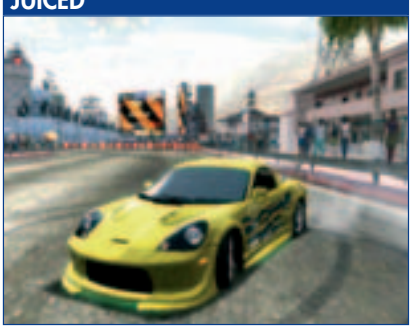
GUILD WARS

Online-Rollenspiel meets Ego-Shooter: Im rasanten **Guild Wars** fetzen sich Hunderte menschlicher Spieler. Wir fetzen für unseren Test mit.

EMPIRE EARTH 2

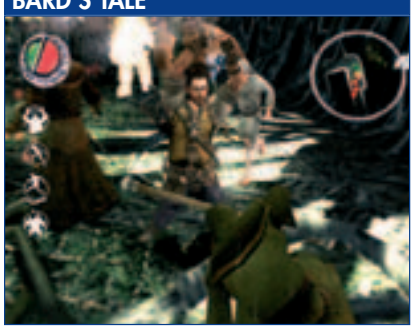
Für diese Ausgabe schaffte es das epische Echtzeit-Strategiespiel knapp nicht mehr ins **Testlabor**. Nächsten Monat soll es definitiv dabei sein.

JUICED



Haben Sie bereits unsere Demo zum Rennspiel **Juiced** gespielt? Dann wissen Sie ja, warum unsere Profi-Raser sich auf den Test freuen.

BARD'S TALE



Veteranen erinnern sich noch an die C64-Rollenspiele. Die **Neuauflage** ist schöner, flotter und humorvoller. Aber auch besser? Das testen wir!

PC POWERPLAY AUSGABE 05/2005
AB DEM 27.04.2005 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 124

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de

Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)

Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**

Michael Galuschka (Redakteur)

Georg Valtin (Redakteur)

Rüdiger Steidle (Redakteur)

Patrick Hartmann (Redakteur)

David Bergmann (Redakteur)

Michael Erlwein (DVD-Redakteur)

Sandra Strehle (Art Direktorin)

Sara Stehlin (Layouterin)

TRAINEES: Simon Fistrich, Susanne Braun
FREIER AUTOREN: Sascha Gliss, Jochen Gebauer, Udo Lewalter, Stefan Marcinek

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
DISPONENTIN: Petra Smith, Tel. (09 31) 4 06 91 22
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 01.11.2004
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
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
BEZUGSPREISE: Jahresabonnement Inland 33,60 €
Abonnement Österreich 36,00 €, Abonnement Schweiz 65,40 sFr, restl. Ausland auf Anfrage
ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien, Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern, Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0
BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0
BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.
TITEL: Sandra Strehle
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, DeutschlandNachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung.
Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

Bei CyPress erscheinen außerdem:

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 - April 2005

VOLLVERSION
Warlords Battlecry 2

EXKLUSIV-DEMOS
Domination (Einzelspieler-Demo)

Domination (Mehrspieler-Demo)

DEMOS
Darwinia

Empire Earth 2

Freedom Force 2

Juiced

Splinter Cell 3

Star Wolves

Still Life

SWAT 4

VIDEOS
Act of War

Battlestrike

Brothers in Arms

Constantine

Fear

Imperial Glory

Nibiru

Pariah

Sacred: Underworld

Silent Hunter 3

Splinter Cell 3

Star Wolves

Street Racing Syndicate

SWAT 4

Trackmania Sunrise

MODS
Half-Life 2 HDR-Bloom-Mod

Warlords Battlecry 2 Bonus-Maps

WoW AllInOneInventory

WoW Auto-Bag

WoW Bag-Status-Meter

WoW BankStatement

WoW Cosmos GUI

WoW DefendYourself

WoW EquipCompare

WoW Examine Target

WoW GypsyMod

WoW Item Buff Bar

WoW Kill Log

WoW QuestFast

WoW QuestMinion

WoW Reputation

WoW Sell Value

WoW StatusBars

PATCHES
Anarchy Online 15.8.0 auf 15.8.1

Anarchy Online 15.8.1 auf 15.8.2

Anarchy Online 15.8.2 auf 15.8.3

Anarchy Online Shadowlands 15.8.0 auf 15.8.1

Anarchy Online Shadowlands 15.8.1 auf 15.8.2

Anarchy Online Shadowlands 15.8.2 auf 15.8.3

Celtic Kings Patch 1.02

Celtic Kings SP2 Patch

C&C Generäle: Die Stunde Null 1.03

Cops 2170 Patch 1.22

DEL Eishockeymanager 2005 Patch 1.23

Elite Starfighter Update 1.5

Erotic Empire Patch 1.14

Freedom Force 1.3 Patch Beta

Fussballmanager Fun (FMFun.de Edition) Patch 1.13b

Knights of the Old Republic 2 Patch 1.0a

Oil Tycoon 2 Patch 1.11

StarCraft Brood War Patch 1.12b

StarCraft Patch 1.12b

Unreal Tournament 2004 Patch 3355

WarCraft 3: Frozen Throne Patch 1.18a

WarCraft 3 Patch 1.18a

INTERAKTIVE KOMPLETTLÖSUNG
Knights of the Old Republic 2

SCREENSHOTS
Act of War

Battlefield 2

Brothers in Arms

Nibiru

Rollercoaster Tycoon 3: Platschnass

Splinter Cell 3

Star Wolves

Street Racing Syndicate

Sudeki

SWAT 4

Trackmania Sunrise

EXTRAS
Battlefield 2 Ingame-Trailer

Everquest 2 Gewinnspiel

World of WarCraft Gewinnspiel

World of WarCraft Karten

World of WarCraft Onlinewelten.com Special

World of WarCraft Shop-Special

TOOLS
Adobe Acrobat 7.0

Antivir Personal Edition

Divx 5.2.1

Fraps 2.52

Power DVD 6.0 Trial

WinZip 9.0

TREIBER
Ati Catalyst 5.3

DirectX 9.0c

Nvidia Forceware 66.93

TRAILER
Be Cool

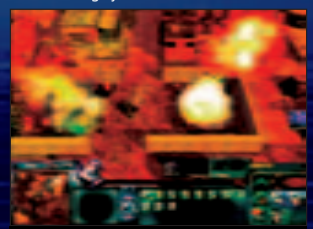
Die Unglaublichen

Harold & Kumar

Königreich der Himmel

Mann unter Feuer

XXX 2



Act of War

Domination

PC PowerPlay

Vollversion: WARLORDS BATTLECRY 2

April 2005

CyPress

PC PowerPlay

April 2005

Vollversion

WARLORDS BATTLECRY 2

VOLLVERSION
Warlords Battlecry 2

EXKLUSIV-DEMOS
Domination (Einzelspieler-Demo)

Domination (Mehrspieler-Demo)

DEMOS
Darwinia

Empire Earth 2

Freedom Force 2

Juiced

Splinter Cell 3

Star Wolves

Still Life

SWAT 4

VIDEOS
Act of War

Battlestrike

Brothers in Arms

Constantine

Fear

Imperial Glory

Nibiru

Pariah

Sacred: Underworld

Silent Hunter 3

Splinter Cell 3

Star Wolves

Street Racing Syndicate

SWAT 4

Trackmania Sunrise

MODS
Half-Life 2 HDR-Bloom-Mod

Warlords Battlecry 2 Bonus-Maps

WoW AllInOneInventory

WoW Auto-Bag

WoW Bag-Status-Meter

WoW BankStatement

WoW Cosmos GUI

WoW DefendYourself

WoW EquipCompare

WoW Examine Target

WoW GypsyMod

WoW Item Buff Bar

WoW Kill Log

WoW QuestFast

WoW QuestMinion

WoW Reputation

WoW Sell Value

WoW StatusBars

PATCHES
Anarchy Online 15.8.0 auf 15.8.1

Anarchy Online 15.8.1 auf 15.8.2

Anarchy Online 15.8.2 auf 15.8.3

Anarchy Online Shadowlands 15.8.0 auf 15.8.1

Anarchy Online Shadowlands 15.8.1 auf 15.8.2

Anarchy Online Shadowlands 15.8.2 auf 15.8.3

Celtic Kings Patch 1.02

Celtic Kings SP2 Patch

C&CGeneräle: Die Stunde Null 1.03

Cops 2170 Patch 1.22

DEL Eishockeymanager 2005 Patch 1.23

Elite Starfighter Update 1.5

Erotic Empire Patch 1.14

Freedom Force 1.3 Patch Beta

Fussballmanager Fun (FMFun.de Edition) Patch 1.13b

Knights of the Old Republic 2 Patch 1.0a

Oil Tycoon 2 Patch 1.11

StarCraft Brood War Patch 1.12b

StarCraft Patch 1.12b

Unreal Tournament 2004 Patch 3355

WarCraft 3: Frozen Throne Patch 1.18a

WarCraft 3 Patch 1.18a

INTERAKTIVE KOMPLETTLÖSUNG
Knights of the Old Republic 2

SCREENSHOTS
Act of War

Battlefield 2

Brothers in Arms

Nibiru

Rollercoaster Tycoon 3: Platschnass

Splinter Cell 3

Star Wolves

Street Racing Syndicate

Sudeki

SWAT 4

Trackmania Sunrise

EXTRAS
Battlefield 2 Ingame-Trailer

Everquest 2 Gewinnspiel

World of WarCraft Gewinnspiel

World of WarCraft Karten

World of WarCraft Onlinewelten.com Special

World of WarCraft Shop-Special

TOOLS
Adobe Acrobat 7.0

Antivir Personal Edition

Divx 5.2.1

Fraps 2.52

Power DVD 6.0 Trial

WinZip 9.0

TREIBER
Ati Catalyst 5.3

DirectX 9.0c

Nvidia Forceware 66.93

TRAILER
Be Cool

Die Unglaublichen

Harold & Kumar

Königreich der Himmel

Mann unter Feuer

XXX 2

PowerPlay Vollversion: WARLORS BATTLECRY 2 April 2005

CyPress

CD PowerPlay

April 2005

Vollversion

WARLORDS BATTLECRY 2