April 2006

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

www.pcpowerplay.de

PC POWER PLAY

MIT 4 SPIELE-VOLLVERSIONEN!

NUR 3,60 € INKL. 8,5 GB DVD

4 VOLLVERSIONEN



erstmals auf Heft-DVD!

Echtzeit-Strategie: Age of Empires im Wilden Westen ★ Gold Edition inkl. Addon!

VOLL-VERSION 1+2: AMERICA GOLD



erstmals auf Heft-DVD!

Rennsimulation: Passend zum Start der Formel 1 – rasen Sie um den WM-Titel!

VOLL-VERSION 3: RACING SIM 3



Rennspiel: Höchstgeschwindigkeit und irre Kurse mit Top-Multiplayer-Modus!

VOLL-VERSION 4: SPEED BUSTERS

EXKLUSIV-VIDEO



GTR 2

Nur bei uns: Wir zeigen, warum GTR 2 seinen Vorgänger in allen Bereichen toppt!

+ 18 HIRES-VIDEOS!

ÜBER 2 STUNDEN GESAMTLÄNGE!



EXKLUSIV ENTHÜLLT + VIDEO!

CyPress

VOGEL

BATTLEFIELD 2142

SENSATION: Das Battlefield der Zukunft mit neuen Waffen und Einheiten
So spielen sich Tarnkappen-Soldaten, Senkrechtstarter und Riesen-Mechs

SID MEIER'S RAILROADS

RAILROADS! WELT-EXKLUSIV!

AUFGEDECKT: Das neue Spiel von Designer-Legende Sid Meier
Spielspaß-Garantie für Aufbaustrategen und Eisenbahnfans

+ HiRes-Video!

ELDER SCROLLS OBLIVION

MEGA-TEST: Warum Sie es lieben werden – oder hassen
In neun Stunden durchgespielt – ist Oblivion zu kurz?

SPELLFORCE 2

+ Mega-Demo! über 700 MB groß!

EPISCHER TEST: Perfekte Symbiose von Strategie und Rollenspiel
So süchtig macht das Paradies für Fans von WarCraft 3 und Diablo 2

VÄLKOMMEN!

Unser Kollege Rüdiger Steidle ist einfach unverfroren: Im eisig kalten Stockholm besuchte er exklusiv für PC PowerPlay die **Battlefield**-Entwickler von Digital Illusions. Um ihren neuesten Wurf zu begutachten und zu spielen: **Battlefield 2142**. Sein großer Frontbericht beginnt auf Seite 20.

Globetrotter Nummer Zwei, Simon Fistrich, überquert kurz darauf den Großen Teich und die USA, um in San Francisco Eisenbahn zu fahren. Nicht irgendeine, sondern die von Sid Meier. **Railroads** heißt das neue Werk des Altmeisters. Ob es nur ein Remake seines eigenen Klassikers **Railroad Tycoon** ist oder Spielspaß-Volldampf gibt, zeigt unsere exklusive Vorschau.

Soweit die Zukunft. Doch was ist mit den Spielen, die's schon (fast) gibt? Mit **Spellforce 2**, **Oblivion** und **Der Pate**? Was ist mit **Tomb Raider Legend**? Und wie gut ist **Condemned**? Zu all diesen Toptiteln haben wir ausführliche Tests mit mindestens drei Redakteuren. Und gerade bei **Oblivion** schieden sich die Geister: genial oder »nur« sehr gut? Wie ist Ihre Meinung: Auf www.pcpowerplay.de können Sie (nicht nur) **Oblivion** bewerten. Oder schreiben Sie uns eine Mail an redaktion@pcpowerplay.de.

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



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



Trotz Eiseskälte ging's in Stockholm heiß her: Wir haben exklusiv bei Digital Illusions die Zukunft der erfolgreichen Battlefield-Serie gesehen, die Entwickler ausgequetscht – und selber gespielt!
Seite 20

TITELGESCHICHTE

BATTLEFIELD 2142



28 SID MEIER'S RAILROADS

Exklusiv beim Meister: alles über sein Dampfross-Epos.



36 HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Zwei Kampagnen gespielt: exklusive Bilder & Infos.

AKTUELL

18 Termin-Kalender

NEWS

10 Age of Empires 3: The Warchiefs
10 Field Ops
11 Lord of the Rings Online
11 Pro Evolution Soccer 5 – Tor des Monats
12 CSI – 3 Dimensions of Murder
13 The Movies: Stunts & Spezialeffekte
13 Fear
14 Call of Duty
14 Unreal Tournament 2007
15 Rainbow Six 5 Vegas
16 Civ City Rome
16 Dungeon Siege 2: Broken Sword

KOLUMNE

10 Ritterschlag für Killerspieler

AKTUELL

CHARTS

12 Leser-Charts
14 Verkaufs-Charts

TITELGESCHICHTE

20 Battlefield 2142

VORSCHAU

28 Sid Meier's Railroads
31 Civilization 4: Warlords
32 GTR 2
36 Heroes of Might & Magic 5
40 Darkstar One
46 Company of Heroes
48 Sparta
49 Emergency 4
50 Wildlife Park 2
51 Brothers in Arms 3
52 Age of Pirates
53 Siedler 2 Classic

TEST

64 Teamseite
67 So testen wir
68 Hitlisten

ACTION

80 Tomb Raider Legend
84 Condemned
88 Der Pate
92 Red Orchestra
94 Battlefield 2: Euro Forces
95 Vitalsign
96 Call of Cthulhu
98 Onimusha 3

STRATEGIE

102 Spellforce 2
108 Loco Mania
109 Hearts of Iron 2 Doomsday
110 Schlacht um Mittelerde 2 Multiplayer
111 Act of War: High Treason
112 Galactic Civilizations 2

TEST

113 Gettysburg
114 Hammer & Sichel
115 Transport Manager

ABENTEUER

72 Oblivion
116 Dark Age of Camelot: Darkness Rising
118 Dungeons & Dragons Online

SPORT

120 Ford Street Racing
121 Virtual Skipper 4
122 Jacked

BUDGET

124 Budgetliste
126 Panzers Platinum Edition
127 Juiced
128 Brothers in Arms
129 The Bard's Tale



40 DARKSTAR ONE

Ausprobiert: Warum die Weltraumsaga so packend ist.



80 TOMB RAIDER LEGEND

Ist Lara wieder so toll wie früher? Wir haben's getestet.



72 OBLIVION

Riesentest: grafischer Blender oder geniales Rollenspiel?



102 SPELLFORCE 2

Der fesselnde Strategie-Rollenspielmix im großen Test.

TIPPS & TRICKS

KURZTIPPS & CHEATS

130	Condemned
130	Conflict Vietnam
130	Crashday
130	Full Spectrum Warrior
131	Der Pate
132	Galactic Civilizations 2
132	Hearts of Iron 2
132	Onimusha 3
132	Scratches
133	Spellforce 2
133	Speed Busters

LÖSUNGEN & TAKTIKEN

134	Schlacht um Mittelerde 2
144	Empire at War

HARDWARE

148	Chip + PCP-Testcenter
148	FAQ: Sie fragen, wir antworten
168	Bestenlisten

HARDWARE

CEBIT-NEWS

150	Nvidia Geforce 9700 GT und 7900 GTX
150	Erste Mainboards für AM2
151	Ati X1800 GTO

KOLUMNE

150	Ich will mehr Leistung!

SCHWERPUNKT

154	Intel an Board
155	Pentium-4-Mainboards im Test
158	Pentium-4-Tuning
160	Speicher-Ratgeber

TESTS

162	Die neue Grafik-Mittelklasse: Geforce 7600 GT
166	Komplett-PCs: X2 4800+ gegen Syntetis Gamer Extreme
167	Stereo-Boxenset: Creative I-Trigue L3800
167	Surround-Headset: Sharkoon X-Tatic 5.1
167	Gehäuse: Apluscase Xclio 2

MAGAZIN

174	Der WoW-Effekt
178	Geheimakte Starforce
180	Aus dem Ei gepellt
184	Die Top 10 der kuriosesten Eingabegeräte
186	Anno 1503 – Das Brettspiel
188	Retro: Dark Reign
189	Retro: Grim Fandango
190	Leserbriefe

SERVICE

3	Editorial
4	Inhalt
6	DVD-Inhalt
9	Aktuelle Updates
194	Im nächsten Heft
194	Impressum
195	DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

Act of War: High Treason | Test	111
Adrenalin | News	12
Age of Empires 3: The Warchiefs | News	10
Age of Pirates | Vorschau	52
Battlefield 2: Euro Forces | Test	94
Battlefield 2142 | Vorschau	20
Belief & Betrayal | News	14
Black & White 2: Battle on the Gods | News	16
Brothers in Arms | Budget-Test	128
Brothers in Arms 3 | Vorschau	51
Call of Cthulhu | Test	96
Call of Duty – 2 Fortsetzungen? | News	14
Chrome | News	14
Civ City – Rome | News	16
Civilization 4: Warlords | Vorschau	31
Company of Heroes | Vorschau	46
Condemned | Test	84
Condemned | Tipps	130
Conflict Vietnam | Tipps	130
Crashday | Tipps	130
CSI – 3 Dimensions of Murder | News	12
DAoC: Darkness Rising | Test	116
Darkstar One | Vorschau	40
Der Pate | Test	88
Der Pate | Tipps	131
Die Sims 2: Family Fun | News	16
Dungeon Runners | News	13
Dungeon Siege 2: Broken Sword | News	16
Dungeons & Dragons Online | Test	118
Emergency 4 | Vorschau	49
Empire at War | Tipps	144
Fear – Inoffizieller Nachfolger | News	13
Field Ops | News	10
Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2006 | News	11
Ford Street Racing | Test	120
Full Spectrum Warrior | Tipps	130
Galactic Civilizations 2 | Test	112
Galactic Civilizations 2 | Tipps	132
Gettysburg | Test	113
Gods & Heroes | News	10
GTI Racing | News	14
GTR 2 | Vorschau	32
Hammer & Sichel | Test	114
Hearts of Iron 2 | Tipps	132
Hearts of Iron 2 Doomsday | Test	109
Heroes of Might & Magic 5 | Vorschau	36
Jacked | Test	122
Juiced | Budget-Test	127
Loco Mania | Test	108
Loki | News	14
Lords of the Rings Online | News	11
Oblivion | Test	72
Onimusha 3 | Test	98
Onimusha 3 | Tipps	132
Overclocked | News	14
Panzers Platinum Edition | Budget-Test	126
Paradise | News	14
Pro Evolution Soccer 5 | News	11
Rainbow Six 5 – Vegas | News	15
Red Orchestra | Test	92
Schlacht um Mittelerde 2 Multiplayer | Test	110
Schlacht um Mittelerde 2 | Tipps	134
Scratches | Tipps	132
Sid Meier's Railroads | Vorschau	28
Siedler 2 Classic | Vorschau	53
Sparta | Vorschau	48
Speed Busters | Tipps	133
Spellforce 2 | Test	102
Spellforce 2 | Tipps	133
Swat 4 | News	13
The Bard's Tale | Budget-Test	129
The Movies: Stunts & Spezialeffekte | News	13
Tomb Raider Legend | Test	80
Transport Manager | Test	115
Unreal Tournament 2007 | News	14
Virtual Skipper 4 | Test	121
Vitalsign | Test	95
Wildlife Park 2 | Vorschau	50
Xpand Rallye | News	14
Zoo Tycoon 2 | News	14

DVD INHALT

DEMOS



SPELLFORCE 2

Genre	Genre Strategie-Rollenspiel
Minimum	CPU mit 1,5 GHz, 512 MB RAM
Umfang	910 MB
Sprache	deutsch

Die Möglichkeiten in Teil 1 waren gigantisch, doch Spellforce 2 kann hier noch einmal zulegen, ohne dabei unübersichtlich oder schwierig zu werden. Die geschickte Kombination aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie hat uns begeistert – überzeugen Sie sich selbst mit der umfangreichen Demoversion!

- ausführliches Tutorial
- Beginn der Kampagne spielbar
- frei spielbare zusätzliche Karte



ACT OF WAR: HIGH TREASON

Genre	Echtzeit-Strategie-Addon
Minimum	CPU mit 1,5 GHz, 256 MB RAM
Umfang	2,6 GB
Sprache	deutsch

High Treason ist die brandneue Erweiterung zum Strategiehit Act of War aus dem Hause Atari. Neue Missionen stehen ebenso bereit wie zusätzliche Einheiten, Seeschlachten und weitere Mehrspieler-Modi. Ein empfehlenswertes Addon, das sich auch Act-of-War-Neulinge unbedingt ansehen sollten.

- 3 komplette Missionen
- Skirmish-Maps
- LAN- und Onlinespiel



CRASHDAY

Genre	Action-Rennspiel
Minimum	CPU mit 1,5 GHz, 512 MB RAM
Umfang	420 MB
Sprache	deutsch

Viele Jahren werkelten eine Handvoll Hobbyentwickler an dem ehrgeizigen Projekt, ein Rennspiel zu schaffen, welches die Welt noch nicht gesehen hat. Das Ergebnis der Mühe kann sich sehen lassen: Action pur, spektakulärere Crashs, wahnsinnige Stunts, erstklassiger Soundtrack und jede Menge Adrenalin!

- Stunt-Show und Wrecking-Match
- zwei verschiedene Fahrzeuge
- Trailer der restlichen Modi



KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

Genre	Action-Rollenspiel
Minimum	CPU mit 1,5 GHz, 256 MB RAM
Umfang	165 MB
Sprache	englisch



HAMMER & SICHEL

Genre	Rundentaktik
Minimum	CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM
Umfang	600 MB
Sprache	deutsch



DAME XXL

Genre	Strategiespiel
Minimum	CPU mit 800 MHz, 32 MB RAM
Umfang	12 MB
Sprache	deutsch

TOOLS

- Acrobat Reader 7.0
- Fraps 2.72
- Windows Media 9 Codec
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9
- WinZip 9.0

PATCHES

- Age of Empires 3 Patch 1.05
- Battlefield 2 Patch 1.21
- Brothers in Arms Patch 1.11
- Empire at War Update 1.2
- Juiced Patch 1.01
- Panzers 2 Patch 1.06
- Panzers Patch 1.10
- Schlacht um Mittelerde 2 Patch 1.01
- Star Wars Battlefront 2 DVD Update 1.1
- The Bard's Tale Patch 1.01

TREIBER

- Ati Catalyst 6.3
- DirectX 9.0c
- Nvidia Forceware 81.98

MODS

- Anstoss 2006: Editor
- Halo: Halo 2 Mod
- Morrowind: Arktwend
- Star Wars Battlefront 2: Battle of Heroes

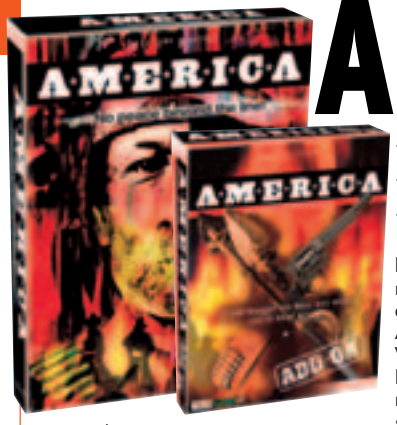
SCREENSHOTS

- Darkstar One
- Dungeons & Dragons Online
- Ford Street Racing
- GTR 2
- Heroes of Might & Magic 5
- Virtual Skipper 4

DIVERSE

- America – Das Buch zum Spiel
- World of WarCraft: Ahn'Qiraj Trailer

VOLLVERSIONEN



AMERICA GOLD EDITION

- 4 verschiedene Völker und Kampagnen
- Gold-Edition inklusive Addon
- das Buch zum Spiel als Ebook auf DVD
- 38 Missionen
- 50 Mehrspielerkarten
- Leveleditor für eigene Karten

Genre	Echtzeit-Strategie
Minimum	CPU mit 300 MHz, 64 MB RAM
Umfang	540 MB
Sprache	deutsch

Das noch junge und eben erst entdeckte Land namens Amerika bietet ungeahnte Möglichkeiten, aber auch zahlreiche Gefahren. Im Strategiehit America können Sie alle Facetten erleben, die die Weiten der Prärie und die Zeit der Cowboys und Indianer bieten. Ob als Siedler, der sich in der noch unbefriedeten Umgebung ein Zuhause schaffen will, oder als Indianer, dessen Heimat von den Bleichgesichtern infiltriert wird. Entdecken Sie America! Ein Echtzeit-Strategiespiel mit extrem viel Liebe zum Detail, abwechslungsreichen Aufgaben und tagelangem Spielspaß. Bei PC PowerPlay inklusive des Addons mit neuen Missionen und Einheiten!

ACHTUNG:
Beim Addon zu unserer Vollversion America kann es bei bestimmten Ati-Grafikkarten der neuesten Generation zu Problemen kommen. Diese Probleme konnten auch mit Unterstützung des Herstellers bisher nicht gelöst werden. Wir bitten hierfür um Verständnis! Das Hauptprogramm ist von diesen Problemen nicht betroffen.

Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 95/98/ME/2000/XP
- Pentium 300 MHz oder vergleichbar
- 64 MB RAM
- 540 MB HD
- 16 MB Grafikkarte
- DirectX 7
- DirectX 7 kompatible Soundkarte

Installationshinweise

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





RACING SIMULATION 3

- 16 Rennstrecken
- Editor
- 22 Fahrer
- Regenrennen

Genre	Rennspiel
Minimum	CPU mit 400 MHz, 128 MB RAM
Umfang	820 MB
Sprache	deutsch

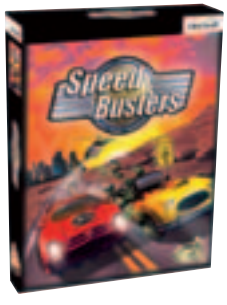
Rechtzeitig zum Start der Formel-1-Saison und Michael Schumachers erneutem Angriff auf die Krone des Rennsports, können Sie mit Racing Simulation 3 Ihre eigene Meisterschaft für sich entscheiden. Werden Sie Weltmeister in einer rasanten Rennsimulation mit heißen Überholmanövern und Windschattenfahrten – immer hart am Limit! Sie werden den Fahrtwind spüren können!

Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 98SE/ME/2000/XP
- Pentium 400 MHz oder vergleichbar
- 128 MB RAM
- 820 MB HD
- 16 MB Grafikkarte
- DirectX 8
- DirectX 8 kompatible Soundkarte

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von Racing Simulation 3 unser DVD-Menü. Dieses rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Der Assistent führt Sie dann durch die einzelnen Schritte der Installation.



SPEED BUSTERS

- 4 Spielmodi
- Netzwerkmodus
- 6 Fahrzeuge
- geheime Strecke

Genre	Rennspiel
Minimum	CPU mit 166 MHz, 32 MB RAM
Umfang	520 MB
Sprache	deutsch

Wundern Sie sich nicht, wenn ein Dinosaurier die Straße kreuzt oder sich Bahnschranken bei Tempo 200 direkt vor Ihnen schließen. In Speed Busters ist alles möglich – das ist das Motto dieses Fun-Rennspiels, das trotz der gehörigen Portion Humor ein realistisches Fahrmodell bietet und viel Geschick erfordert, um der beste Speed Buster unter den Speed Busters zu werden!

Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 95/98SE/ME/2000/XP
- Pentium 166 MHz oder vergleichbar
- 32 MB RAM
- 5420 MB HD
- 4 MB Grafikkarte
- DirectX 6
- DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

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

DVD INHALT

HIRES-VIDEOS

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



BATTLEFIELD 2142

Genre Action

Rüdiger Steidle hat sich für Sie ins eisige Schweden zu den Entwicklern von Digital Illusions begeben, die am neuesten Spross der Battlefield-Reihe arbeiten. Sehen Sie in unserem über 17 Minuten langen HiRes-Video exklusive bewegte Bilder aus Battlefield 2142 und ein Hintergrund-Interview direkt aus den Studios, mit dem Senior Producer des Spieles! Erfahren Sie, was hinter diesem Projekt steckt und welche zukünftigen Entwicklungen geplant sind.

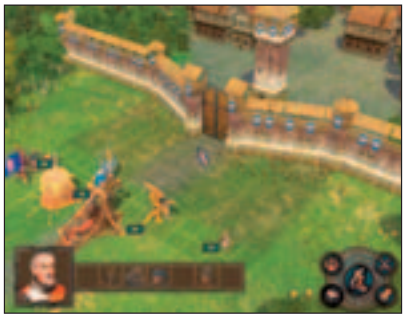


GTR 2

Genre Rennspiel

Teil 1 ist eines der besten Rennspiele der letzten Jahre gewesen, und Teil 2 will noch einmal eins drauf setzen. Ob das gelingt, können Sie im direkten Vergleich der beiden Spiele in unserem exklusiven Splitscreen-Video ersehen. Hobbypilot und Force-Feedback-Fanatiker Sascha Gliss nimmt kein Blatt vor den Mund, wird Ihnen detailliert aufzeigen, wie genial GTR 2 jetzt schon aussieht, und ob die Vorschusslorbeeren vielleicht sogar untertrieben sind.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5



OBLIVION



DER PATE



SPELLFORCE 2



CONDEMNED



WEITERE VIDEOS

- Age of Pirates
- Anno 1503 – Das Brettspiel
- Call of Cthulhu
- Dark Age of Camelot: Darkness Rising
- Dark Reign
- Darkstar One
- Dungeons & Dragons Online
- Grim Fandango
- Onimusha 3
- Pro Evolution Soccer 5 – Tor des Monats
- Tomb Raider Legend



AKTUELLE UPDATES

Auf vielfachem Wunsch stellen wir Ihnen ab sofort in jeder PC PowerPlay interessante Patches zu aktuellen Spielen im Detail vor. Einige davon finden Sie auch auf unserer DVD.

Serious Sam 2 2.068



Größe	44 MByte
Inhalt	Deathmatch-Modus, verbesserter Mehrspieler-Modus, Unterstützung für Mehrkern-Prozessoren

Bereits der Kooperationsmodus in **Serious Sam 2** sorgte für enorm viel Stimmung. Mit Patch 2.068 dürfen wir die martialischen Waffen des immer bombig gelaunten Terminators auch gegeneinander einsetzen. Croteam hat nämlich endlich den versprochenen Deathmatch-Modus nachgeliefert. Wir haben uns auf die Internetserver gewagt und können bestätigen, dass die Hatz in den abgefahrenen Levels eine ideale Abwechslung zur oftmals bierernsten Konkurrenz darstellt. Einziger Wehrmutstropfen: Derzeit sind nur wenige Spieler online mit Sam unterwegs.

In den Fan-Foren liest man nach der Installation vereinzelt von Problemen mit hohen Qualitätseinstellungen, die wir allerdings nicht reproduzieren können.

Blitzkrieg 2 1.4



Größe	106 MByte
Inhalt	verbessertes Balancing im Multiplayer-Modus, Art der Nachschubeinheiten verändert

Blitzkrieg 2 hat zwar schon ein paar Monate auf dem Buckel. Das hält CDV aber lobenswerterweise nicht davon ab, das Spiel weiter mit Updates zu unterstützen. Patch 1.4 ist besonders für die Mehrspieler-Freunde unter uns interessant: Unter anderem haben die Entwickler Reparaturgeschwindigkeit und Schadenspunkte von Schlüsselgebäuden erhöht. Nebenbei dauert es nun nicht mehr ganz so lange, bis wir neue Verstärkung ordern können. Die einzelnen Nachschubeinheiten wurden etwas verändert. CDV verspricht sich durch die Maßnahme ein verbessertes Balancing.

Der Patch enthält alle vorherigen Updates. Aus Platzgründen können wir ihn nicht auf unserer DVD unterbringen. Sie finden das Update auf www.blitzkrieg.de zum Download.

Battlefield 2 1.2.1

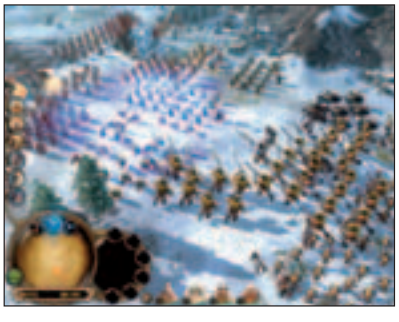


Größe	367 MByte oder 14 MByte (von 1.2)
Inhalt	Bugfixes, verbesserter Server-Browser

Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe bereits den großen Patch 1.2 für **Battlefield 2** durchleuchtet haben, widmen für uns diesmal dem etwas kleineren Update auf Version 1.2.1.

Digital Illusions behebt einige kleinere technische Fehler direkt im Spiel. Zudem sollen ältere Grafikkarten mit Pixel Shader 1.4 nun keine Probleme mehr machen. Ein verbesserter Server-Browser erlaubt jetzt endlich auch die Sortierung der Server nach dem gewünschten Namen der Karte.

Schlacht um Mittelerde 2 Collector's Edition



Größe	438 MByte
Inhalt	Eindeutschung der englischen Collector's Edition

Haben auch Sie sich die Collector's Edition von **Schlacht um Mittelerde 2** gekauft, weil Sie auf Bonus-DVD und Soundtrack scharf waren? Dann wundern Sie sich vermutlich darüber, dass weder Spiel noch Handbuch eingedeutscht wurden. Und das, obwohl die normale Verkaufsversion mehrere Sprachen bietet. Auf unsere Nachfrage hin begründet Electronic Arts den Verzicht auf das deutsche Sprachpaket so: »Dieses Produkt ist für die Hardcore-Gamer bestimmt, da sie sehr großen Wert auf das ›Original‹ legen.«

Dass viele **Herr der Ringe**-Fans das anders sehen könnten, hat offensichtlich auch Electronic Arts begriffen und auf www.hdrsum2.de/ce_deutsch.php einen Patch veröffentlicht. Der bringt das Spiel auf die deutsche Version, wiegt allerdings satte 438 MByte. Aus Platzgründen können wir ihn daher nicht auf DVD unterbringen. Dafür den regulären Patch 1.04, der diverse Bugfixes für Verkaufsversion und Collector's Edition enthält. Weitere Patches, die insbesondere den Mehrspieler-Modus ausmerzen sollen, hat Electronic Arts bereits in Aussicht gestellt.

Knights of the Temple 2 1.244



Größe	98 MByte
Inhalt	Bugfixes im Zusammenhang mit Geforce-6-Grafikkarten, Unterstützung für 3D-Brillen

Auch das Actionspiel **Knights of the Temple 2** wird von den Entwicklern gehegt und gepflegt. Während der letzte Patch die meisten Bugs ausmerzen konnte, behebt das neue Update Konflikte mit Grafikkarten der Serie Geforce 6. Eine kuriose Zugabe ist die Unterstützung für 3D-Brillen: Sobald man das Spiel mit dem Zusatzparameter »-sv« startet, wird der besondere Grafikmodus aktiviert. Version 1.2.44 enthält die vorausgangenen Patches.

Simon Fistrich

NEWS

KOLUMNE

Ritterschlag für Killerspieler



Paris, 13. März: Der Kulturminister ernennt drei Spieleentwickler zu »Rittern der Künste und Literatur«.

Wanzleben, Sachsen-Anhalt, 3. März: CDU und CSU schießen bei einer Tagung mal wieder gegen »Killerspiele«, wollen sie endlich verbieten, inklusive der Produktion (!).

Komisch: In Frankreich bekomme ich einen Orden fürs Spieleentwickeln, in Deutschland muss ich um meinen Job bangen. Sind französische Politiker besser informiert und wissen, dass Computer- und Videospiele längst ein Teil der Gesellschaft sind? Und ein wesentlicher Wirtschaftszweig? In Deutschland betrug der Umsatz 2005 rund 1,5 Milliarden Euro! Interessant auch, dass CDU und CSU auf der gleichen Tagung über den Einsatz der Bundeswehr bei der WM debattierten. Wenn's da so gefährlich ist, warum wird die WM dann nicht gleich mit verboten?

Martin Deppe

AGE OF EMPIRES 3: THE WARCHIEFS

Addon kommt im Herbst



Nach dem großen Erfolg von **Age of Empires 3** kündigt Microsoft erwartungsgemäß ein Addon an. Statt Amerika mit einer europäischen Macht zu kolonialisieren, ziehen Sie in der Erweiterung **The Warchiefs** mit den Indianern in den Kampf. Zur Auswahl stehen dabei drei Völker, darunter die Irokesen. Die Truppentypen der Ureinwohner erlauben laut Aussage der Entwickler zahlreiche neue Gefechtstaktiken. Neben einer neuen Kampagne bringt das Addon zusätzliche Karten und Einheiten – Letztere gibt's auch für die bereits vorhandenen Kolonialmächte wie Spanien und England. Darüber hinaus kündigt Ensemble Erweiterungen und Verbesserungen der europäischen Heimatstädte an.

Entwickler: Ensemble Studios | Termin: Herbst 2006





FIELD OPS

Strategie-Shooter-Mix

Die Strategie-Spezialisten von Digital Reality (**War on Terror**, **Haegemonia**) versuchen sich an einem interessanten Genremix. In **Field Ops** steuern Sie Ihre Truppen größtenteils wie in einem üblichen Echtzeit-Strategiespiel über die Karte. Auf Wunsch und bei Bedarf übernehmen Sie einen ausgewählten Soldaten, mit dem Sie wie in einem klassischen Shooter in der Ego-Perspektive über das Schlachtfeld ziehen – etwa, um gezielt starke gegnerische Einheiten auszuschalten. Als Szenario dient ein fiktiver Kampf Ihrer Spezialeinheit gegen Terroristen mit realistischen Waffen und Fahrzeugen. Auch die detaillierte 3D-Grafik, die per Motion-Capturing erstellten Animationen sowie die Physik-Engine werden auf Wirklichkeitsnähe getrimmt, um ein intensives Spielerlebnis zu ermöglichen.



Entwickler: Digital Reality
Termin: November 2006

GODS & HEROES

SOE als Publisher

Sony Online Entertainment (SOE) sicherte sich die Publishing-Rechte am Online-Rollenspiel **Gods & Heroes**. Der Titel bietet ein für das Genre sehr actionreiches Kampfsystem. Kein Wunder, denn Projektleiter Stieg Hedlund war Chefentwickler von **Diablo 2**.

Entwickler: Perpetual | Termin: Herbst 2006



LORD OF THE RINGS ONLINE – SHADOWS OF ANGMAR

Mittelerde als Online-Rollenspiel

Mit der populären **Herr der Ringe**-Lizenz im Rücken könnte **Shadows of Angmar** zum größten Konkurrenten von **World of WarCraft** werden. Auf der guten Seite kämpfen Sie als Hobbit, Mensch, Elb oder Zwerg gegen Saurons Heerscharen und andere Monster. Die Entwickler haben inzwischen verraten, dass es drei Arten von Instanzen geben wird: für Solo-, Gruppen- und Schlachtzug-Abenteuer. Da Magie im Tolkien-Universum eine eher kleine Rolle spielt, sind die meisten der sieben bisher bekannten Klassen wie Wächter, Minnesänger und Jäger kampforientiert.



Entwickler:
Turbine
Termin:
3. Quartal 2006

FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT 2006

Offizielles Spiel zur WM

Electronic Arts veröffentlicht erwartungsgemäß das offizielle Spiel zur Fußball-Weltmeisterschaft. In **Fifa WM 2006** treten Sie mit einer von 127 Nationalmannschaften zunächst in der Qualifikation an, um schließlich in der Endrunde um den Titel zu kicken. Für authentische Atmosphäre sollen die akkurat nachgebauten WM-Stadien, Fangesänge und eine noch realistischere Darstellung der Fußballer sorgen. Mit besonderen Leistungen schalten Sie Boni frei, beispielsweise Videos und Starspieler wie den jungen Franz Beckenbauer.

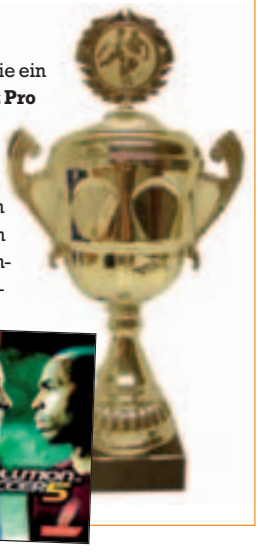


Entwickler:
EA Canada
Termin: 27. April 2006

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Tor des Monats

Mitmachen und abstauben! Schießen Sie ein Traumtor mit unserer Fußball-Referenz **Pro Evolution Soccer 5** und gewinnen Sie den Pokal für das Tor des Monats! Unter allen Einsendern wählen wir für jede Ausgabe die fünf Besten aus, packen sie als Video auf unsere DVD und lassen dann alle Leser entscheiden, wer gewinnen soll. Ihre Tore können Sie uns als Video auf VHS, DVD oder Replay-File schicken. Per Post an:



CyPress GmbH
PCP Tor des Monats
Max-Planck-Str. 13
D-97204 Höchberg
Per E-Mail:
tordesmonats@cypress.de

DAS WERKZEUG DER
RACHE
IST ENTFESSELT !

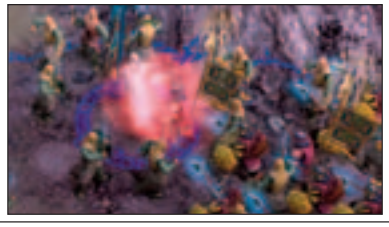


JETZT IM HANDEL !

WWW.UBERSOLDIER.NET

LESER-CHARTS

1 NEU SCHLACHT UM MITTELERDE 2



Entwickler EA Pacific
Publisher Electronic Arts

Verdattert schaut Gandalf die Hobbits an, die Sauron Steinchen an den Kopf werfen. Mit solchen lächerlichen Aktionen können sie die Eröffnung von »Saurons Vergnügungscenter« am Hobbinger Marktplatz aber auch nicht verhindern.

2 ▼ (1) GOTHIC 2



Entwickler Piranha Bytes Publisher Jowood

Vergackeiern können wir uns selber! Da muss doch was faul sein, wenn Händler »Schlitzohr« uns 100 Gold für ein altes, rostiges Schwert geben will!

3 ▼ (2) KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Entwickler Bioware Publisher Activision

Verschämt versteckt der Jedi-Azubi seinen Laser-Prügel hinter dem Rücken. Muss ja nicht gleich jeder wissen, dass der Einschaltknopf schon wieder klemmt.

4 ▼ (3) PRO EVOLUTION SOCCER 5



Entwickler Konami Publisher Konami

Verletzte Kicker müssen ausgewechselt werden. Falls die Stars des Gegners Sie also nerven, einfach so lange treten, bis sie vom Platz getragen werden.

5 ▼ (4) GTA SAN ANDREAS



Entwickler Rockstar Publisher Take 2

Verkatert eiert CJ auf seinem BMX-Rad durch San Andreas. Wenigstens weiß er jetzt, dass die Rap-Qualitäten von OG Loc sich nicht schönsaufen lassen.

6 ▼ (5) FAR CRY



Entwickler Crytek Publisher Ubisoft

Verbrannt riecht's, wenn Jack Carver sich aus dem Hawaiihemd pellt. Selbst Schuld, wenn er sich lieber mit Pulverrückständen als mit Sonnencreme eindeckt.

7 ▲ (8) NEED FOR SPEED MOST WANTED



Entwickler EA Games Publisher Electronic Arts

Verbremser bringen Raser schnell in die Bredouille. Also immer schön durch Kurven heizen, Unfälle provozieren und sich vor allem nie schnappen lassen.

8 ▼ (6) GUILD WARS



Entwickler Arenanet Publisher NC Soft

Verkloppt nach Strich und Faden werden die Helden, die aus Ermangelung von Spielern computergesteuerte Heiler und Magier mit in die Arena nehmen.

9 ▲ (12) WARCRAFT 3



Entwickler Blizzard Publisher Vivendi

Verbittert und von der Welt missverstanden hockt Arthas auf seinem Thron. Er wollte seinen Vater nicht umbringen, ihm ist nur sein Schwert abgerutscht. Ehrlich!

10 NEU TRACKMANIA NATIONS



Entwickler Nadeo Publisher Koch

Verblüfft reiben sich Rennspielfans die Augen. Ein Trackmania, das endlos viele Stunden Fahrspaß bietet? Und dazu kostenlos? Gibt's nicht? Gibt's wohl.

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

WALK OF GAME

STARS UND STERNCHEN

Beim Walk of Game 2006 wurden Sid Meier und John Carmack von der Webseite Walkofgame.com für ihr Lebenswerk geehrt. Das beschert ihnen einen Stern im Boden des Metreon-Centers in San Francisco. Publisher Eidos wurde für die Figur Lara Croft geehrt. Weitere Gewinner: **StarCraft**, **Everquest** und **Final Fantasy**.



CSI – 3 DIMENSIONS OF MURDER

ERMITTLUNGSARBEIT IN 3D

Beweise sammeln, Verdächtige befragen und die richtigen Schlüsse ziehen – so lösten Sie im nächsten **CSI**-Adventure fünf knifflige Fälle. Die neue 3D-Grafik erlaubt dabei größere Bewegungsfreiheit an den Schauplätzen.
Entwickler: Telltale | Termin: Mai 2006



ADRENALIN

ACTIONREICHE RASEREI

Im Action-Rennspiel **Adrenalin** drücken Sie in acht Autos und auf 15 Strecken kräftig auf die Tube. Das Programm bewertet Ihre Fahrten und vergibt Punkte für Überholmanöver, Slides und andere Aktionen. Gewonnene Preisgelder investieren Sie ins Tuning.
Entwickler: Gaijin | Termin: April 2006



FLOP-NEWS

DUNGEON RUNNERS

Betatester gesucht

NC Soft sucht Betatester für das neue Online-Action-Rollenspiel **Dungeon Runners.** Ab 14. April können Sie sich unter http://de.dungeonrunners.com anmelden.

Entwickler: NC Soft | Termin: 3. Quartal 2006

THQ

Unreal-3-Engine lizenziert

THQ lizenziert Epics **Unreal 3**-Engine für zukünftige Projekte. Konkrete Titel kündigt THQ noch nicht an, es heißt lediglich, dass die Grafik-Engine bei Spielen für PC und Konsolen der neuen Generation zum Einsatz kommen soll.

POLITIKER KRITISIEREN USK

Neue Gewaltdiskussion

Die Unions-Innenpolitiker sprachen sich nach einer Tagung in Wanzleben erneut für ein Verbot so genannter Killerspiele. Außerdem kritisierten sie die Prüfung durch die USK als »mangelhaft«. Wie üblich stützen sich die Aussagen der Politiker auf nicht näher genannte Experten, eine Definition des Begriffs »Killerspiel« fehlt. Stephan Reichart, Geschäftsführer des Bundesverbandes der deutschen Computerspiele-Entwickler (GAME) wies die Vorwürfe als »völlig unreflektiert, absolut übertrieben und letzten Endes in der Sache einfach falsch« zurück.

TOP-NEWS

RITTERSCHLAG FÜR ENTWICKLER

Drei Designer geehrt

In Frankreich haben Spiele einen hohen Stellenwert: Der hiesige Kulturminister Renaud Donnedieu de Vabres verlieh den Spieledesignern Michel Ancel (**Rayman**), Shigeru Miyamoto (**Super Mario Bros.**) und Frédérick Raynal (**Alone in the Dark**) für ihre Leistungen den Titel »Ritter der Künste und Literatur«.



THE MOVIES: STUNTS & SPEZIALEFFEKTE

Addon bringt Action

In der Erweiterung zu **The Movies** können Sie es krachen lassen. Wie der Titel **Stunts & Spezialeffekte** andeutet, stehen etliche Actionsequenzen wie Verfolgungsjagden und Explosionen zum Einbau in die Filme bereit – natürlich mit passenden Kulissen und Kostümen.

Entwickler: Lionhead
Termin: 2. Quartal 2006



FEAR

Inoffizieller Nachfolger

Monolith gab bekannt, dass sie bereits an einem inoffiziellen Nachfolger des Ego-Shooters **Fear** arbeiten. Inoffiziell, weil die **Fear**-Namensrechte Vivendi gehören, das Studio inzwischen aber von Warner Brothers gekauft wurde. Monolith-Chefin Samantha Ryan versprach, dass Spieler das **Fear**-Universum wiedererkennen werden. Name oder Publisher für den Nachfolger stehen indes noch nicht fest.





CALL OF DUTY

Gerüchte um zwei mögliche Fortsetzungen

Wie das französische Magazin Joystiq aus zuverlässiger Quelle erfahren haben will, plant Activision gleich zwei neue Spiele auf Basis der **Call of Duty**-Marke. Eins davon spielt wieder im Zweiten Weltkrieg. Nach der Landung in der Normandie steht diesmal die endgültige Vertreibung der Nazis aus Frankreich im Mittelpunkt der Solokampagne. In den vielseitigen Missionen sind Sie unter anderem als Fallschirmjäger unterwegs, auch Fahrzeuge sollen eine Schlüsselrolle spielen.

Dagegen verlagert **Call of Duty: Modern Warfare** das Geschehen aus der Vergangnenheit in die Gegenwart. Im Dienst der britischen und amerikanischen Streitkräfte müssen Sie terroristische Giftgasangriffe verhindern, als Schauplätze sollen London, Osteuropa und der Nahe Osten dienen. Activision zu den Gerüchten: »Kein Kommentar«.

D&D ONLINE: DRAGON VAULT

Kampf dem Drachen

Das erste Addon für **D&D Online** bringt 15 neue Dungeons und unterstützt die Bildung großer Spielerarmeen. Highlight der Erweiterung: ein Kampf gegen einen roten Drachen.
Entwickler: Turbine | Termin: April 2006

LIONHEAD

Ein Team gestrichen

Lionhead schloss eines seiner drei Studios und entließ 50 Beschäftige. Firmenchef Peter Molyneux begründete die Maßnahme damit, dass man künftig nur zwei Titel parallel entwickeln will und dafür nur zwei Teams braucht.

DTP

Drei neue Adventures

Publisher Dtp hat gleich drei neue Adventures angekündigt. In **Paradise** (April 2006) übernehmen Sie die Rolle einer jungen Frau, die bei einem Flugzeugabsturz ihr Gedächtnis verliert. **Belief & Betrayal** (Ende 2006) ist ein ganz klassisches Point&Click-Adventure, in dem Sie als Journalist in eine Kirchenverschwörung verwickelt werden. **Overclocked** (April 2007) von House of Tales soll eine Art Psycho-Thriller werden.

LOKI

Neues Action-Rollenspiel

In **Loki** übernehmen Sie mal wieder die Rolle eines tapferen Helden, der eine riesige Fantasy-Welt von zahlreichen Monstern und Übeltätern reinigt. Die Charakterentwicklung ist mit über 200 Zaubersprüchen und Kampftalenten vielseitig. Gleiches gilt für Waffen und Rüstungen, insgesamt gibt's über 1.000 Items. Außerdem angekündigt: ein kooperativer Multiplayer-Modus.
Entwickler: Cyanide
Termin: September 2006



Verkaufs-Charts



1	NEU	(–)	EMPIRE AT WAR
2	▼	(1)	WORLD OF WARCRAFT
3	▲	(4)	COUNTER-STRIKE SOURCE
4	NEU	(–)	TORINO 2006
5	▲	(12)	BATTLEFIELD 2
6	▼	(3)	AGE OF EMPIRES 3
7	▲	(9)	GUILD WARS
8	▼	(6)	DIE SIMS 2
9	▼	(2)	NFS MOST WANTED
10	▼	(5)	DIE SIMS 2: NIGHTLIFE

Verkaufscharts Febuar 2006 von Media Control

ZOO TYCOON 2

Drei neue Addons

Microsoft versorgt Zoofreunde demnächst mit drei Addons: **African Adventure** erscheint im Mai 2006 und bietet 20 zusätzliche Tierarten, darunter Erdmännchen und den vom Aussterben bedrohten äthiopischen Wolf. Außerdem gibt's neue Gebäude und Schmuckobjekte. **Marine Mania** macht Sie zum Chef eines Meeresparks. Neben den Wassertieren locken dort auch Delfinshows und ähnliche Events Zuschauer an.

Der **Dino Danger Pack** erlaubt es Zoodirektoren schließlich, Tyrannosaurus und Co. in einem Fantasy-Tierpark anzusiedeln. Dieses Addon will Microsoft allerdings nur als Download anbieten.

TECHLAND

Zwei Nachfolger kommen

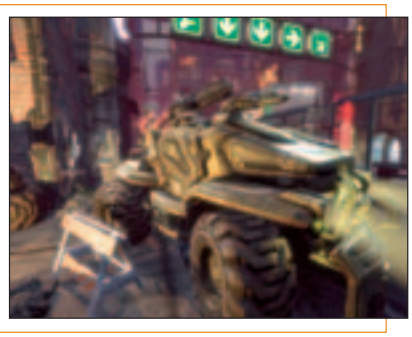
Das polnische Entwicklerstudio Techland hat zu zwei seiner Spiele Nachfolger angekündigt. So wird es einen zweiten Teil zum Actionspiel **Chrome** geben, für das bereits ein fertiges Konzept vorliegt. Die Arbeiten daran sollen aber erst beginnen, wenn das derzeitige Projekt **Call of Juarez** (September 2006) fertiggestellt ist.

Auch das Rennspiel **Xpand Rallye** geht in die nächste Runde. Im Karrieremodus oder in Einzelrennen brettern Sie über 40 Strecken. Zum Fuhrpark gehören neuerdings auch Monstertrucks und GT-Fahrzeuge. Erscheinungstermine für die beiden Titel stehen noch nicht fest.

UT 2007

Kommt erst 2007

Die Entwicklung des Multiplayer-Shooters **UT 2007** zieht sich länger hin als erwartet. Publisher Midway räumte jetzt ein, dass das Spiel voraussichtlich erst im ersten Quartal 2007 erscheint. Vorteil der Verzögerung: Zu diesem Zeitpunkt gibt's mehr leistungsstarke PC-Systeme, auf denen der Shooter seine volle Schönheit entfalten kann.
Entwickler: Epic | Termin: 1. Quartal 2007



JUICED

THQ kauft Entwickler

Das Rennspiel **Juiced** erntete zwar gute Wertungen, erreichte aber nur schwache Verkaufszahlen. Publisher THQ ist trotzdem von der Arbeit des Teams überzeugt und kaufte die Entwickler Juice Games kurzerhand auf. Neben einem PSP-Ableger von **Juiced** arbeitet das Team derzeit an einem noch nicht angekündigten Rennspiel, dass unserer Schätzung nach spätetens auf der E3 im Mai enthüllt wird. Einen Budget-Test zur PC-Version von **Juiced** finden Sie in dieser Ausgabe.

RAINBOW SIX VEGAS

Einsatz am Strip

Nach dem enttäuschenden **Lockdown** übernimmt das Studio Montreal (**Splinter Cell**-Reihe) die Entwicklung des neuen **Rainbox Six**-Teils. In Las Vegas haben sich Terroristen breit gemacht, Sie müssen die Stadt in taktischen Einsätzen nach und nach von den Fieslingen befreien. Die ersten Bilder protzen mit grandiosen Lichteffekten, realistisch gestalteten Umgebungen und detaillierten Charaktermodellen.



Entwickler:
Ubisoft Montreal
Termin:
Oktober 2006

UND DIE SUPERZAHL IST ...

So oft wurde laut Publisher Jowood die Demo zum Strategie-Rollenspiel Spellforce 2 heruntergeladen. Das entspricht einem Datenvolumen von knapp 280 Terabyte. Bereits in den ersten 48 Stunden verzeichneten die Server 200.000 Downloads.



KURZ UND KNACKIG

Atari droht Nasdaq-Ausschluss

Die US-Technologiebörse droht Atari mit dem Ausschluss. Bedingung für den Verbleib: Der Kurs muss bis 30. August 2006 mindestens zehn Tage hintereinander über einem Dollar liegen.

E3-Hallen ausgebucht

Reges Interesse: Die Ausstellungsfläche der Spielemesse E3 (10. bis 12. Mai 2006) war bereits Anfang März vollständig ausgebucht. Wir sind natürlich vor Ort.

Nival goes West

Der russische Entwickler Nival verlegt seinen Firmensitz nach Los Angeles, will aber weiterhin günstig in Russland produzieren.

StarCraft-Brettspiel

Die Firma Fantasy Flight Games kündigte für Oktober 2006 ein Brettspiel zu Blizzards Echtzeit-Strategiespiel StarCraft an.

Aliens bald von Dell?

Gerüchten zufolge plant Hardware-Riese Dell den Kauf von Alienware. Die Spezialisten für edle Spiele-PCs wollen die Meldung aber nicht kommentieren.

Prince of Persia als Film

Laut Informationen der Website Darkhorizons.com plant Disney Pictures eine Hollywood-Verfilmung des Action-Adventures Prince of Persia – Sands of Time.

Giant Bite gegründet

Die Entwickler-Veteranen Hamilton Chu, Michael Evans, Andy Glaister und Steve Theodore (u.a. Halo, Halo 2, Half-Life) gründeten das Studio Giant Bite.

Aus zwei mach eins

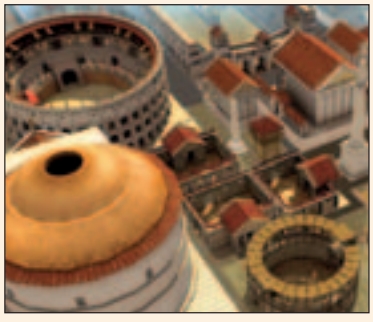
Aus Kosten- und Synergiegründen legt Take 2 die beiden Studios Firaxis (Civilization 4) und Poptop (Shattered Union) zusammen.



CIV CITY ROME

Du bist Cäsar!

Civ City Rome ist eine Mischung aus **Civilization** und **Sim City** im Römischen Reich: Als Herrscher der notorischen Eroberer bauen und pflegen Sie Städte und kümmern sich um die Belange Ihrer Bürger. Sie erforschen mehr als 70 Technologien und bauen gewaltige Monumente. Laut Firaxis dürfen Sie jedes Gebäude auch von innen inspizieren.
Entwickler: Firaxis / Firefly
Termin: Sommer 2006



BIOWARE

Neues Studio macht MMORPG

Die kanadischen Rollenspiel-Spezialisten von Bioware eröffneten im texanischen Austin ein neues Studio. Dort wird ein Online-Rollenspiel entwickelt, zu dem Bioware allerdings noch keine Details bekannt gab. Momentan sucht die Firma dafür noch weitere Mitarbeiter. Die Schlüsselpositionen besetzte Bioware aber bereits mit erfahrenen Leuten aus den eigenen Reihen sowie Experten von Sony Online Entertainment und Electronic Arts.

DUNGEON SIEGE 2: BROKEN SWORD

Addon im Sommer

Das Addon zu **Dungeon Siege 2** fängt da an, wo das Hauptspiel aufgehört hat. Neben etlichen neuen Items und einer weiteren Rasse gibt's in **Broken Sword** auch ein überarbeitetes System für die Charakterentwicklung. Als Publisher fungiert Take 2, die die Rechte an der Serie von Microsoft gekauft haben.
Entwickler: Gas Powered Games
Termin: Sommer 2006

BLACK & WHITE 2: BATTLE ON THE GODS

Kampf gegen das Böse

Die Azteken haben ihre Niederlage in **Black & White 2** nicht akzeptiert und mit den Körpern ihrer Toten eine neue, bitterböse Gottheit beschworen. Die will ganz Eden mithilfe ihrer ebenso fiesen Kreatur erobern. Genau das versuchen Sie im **Black & White 2**-Addon zu verhindern. Fans dürfen sich auf neue Karten, Wunder und eine zusätzliche Kreatur freuen.
Entwickler: Lionhead | Termin: April 2006



Die kleine Mod-Ecke

Die spannendsten und genialsten Mods kurz vorgestellt!

MORROWIND: ARKTWEND

Komplett neues Spiel gefällig?

Die Königsdisziplin im Bereich der Mods ist die so genannte Total Conversion. Dabei krempeln die Autoren das komplette Spiel um. Der Aufwand für solche Projekt ist immens. Kein Wunder also, dass die Jungs von Sureai drei Jahre in ihre Mod **Arktwend** für das Rollenspiel **Morrowind** stecken mussten. Sie bietet eine Story mit 1.000 NPCs, sechs Gilden, neuen Schauplätzen, Waffen und Rüstungen. Download unter **www.sureai.de** oder auf unserer DVD.





HALF-LIFE 2: EMPIRES

Echtzeitstrategie-Half-Life

Noch eine Total Conversion: **Empires** verändert **Half-Life 2** nicht nur inhaltlich, sondern verwandelt den Ego-Shooter in ein Echtzeit-Strategiespiel – eine famose Leistung der Entwickler: Wie Sie es aus Titeln wie **Age of Empires 3** gewohnt sind, sammeln Sie Ressourcen, bauen Einheiten bauen und fegen schließlich den Gegner von der Karte. Als Szenario dient ein Militärkonflikt in der nahen Zukunft. Infos und Download unter: **www.empiresmod.com**

QUAKE 4 (DT.): ROCKET ARENA 4

Im Kampf Mann gegen Mann

Seit dem ersten Teil der **Quake**-Serie erfreuen sich Duelle zwischen zwei Kontrahenten großer Beliebtheit. Dabei wird auf Power-ups und zusätzliche Munition verzichtet, nur die Fähigkeiten der Spielers bestimmen den Kampfausgang. Mit **Rocket Arena 4** erleben Sie solche Duelle auch in **Quake 4 (dt.)**. Darüber hinaus enthält die Mod zahlreiche neue Maps und weitere Spielmodi. Infos und Download unter: **http://rocketarena.planetquake.gamespy.com**



GTI RACING

Der Funracer zum Kultmobil

Das Spiel um die Wolfsburger Marke könnte auch **Need for Speed Volkswagen** heißen. Käfer, VW-Bus oder W12-Prototyp sind nämlich ebenso mit von der Partie wie der Golf. Bastler tunen die Boliden mit Spoilern, Turbokits und anderen Teilen. Wir waren mit einer Vorabversion bereits auf Probefahrt, nächsten Monat folgt der ausführliche Test.
Entwickler: Techland | Termin: Mai 2006



DIE SIMS 2: FAMILY FUN

Neue Accessoires

Electronic Arts versorgt Fans von **Die Sims 2** im April mit neuen Inhalten: Das **Family Fun**-Paket enthält zahlreiche neue Dekorationen, Kleidungsstücke, Möbel und andere Objekte. Einen Preis für die Item-Sammlung konnte uns Electronic Arts allerdings noch nicht nennen.
Entwickler: Maxis | Termin: April 2006

TERMIN-KALENDER



GTR 2

Das geniale Fahrmodell und die realistische Gegner-KI haben wir schon ausprobiert – da ist jede Rundfahrt ein echtes Highlight! **neu**



HALF-LIFE 2: EPISODE 1

Im Sommer geht's los – dann tritt Alyx zum Alien-Kloppen aus Gordons Schatten. Und Valve bastelt schon an Episode 2! **bestätigt**



AGE OF PIRATES

Augenklappen sind wieder in! Egal, ob Sie Handeln oder Seeräubern wollen, in der Karibik wartet ein abenteuerlicher Job auf Sie. **neu**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
NEU!	AGE OF PIRATES	Rollenspiel	Akella	2. Quartal 2006	GUT
	ANNO 1701	Aufbauspiel	Related Designs	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	AUTO ASSAULT	Online-Rollenspiel	Netdevil	13. April 2006	BEFRIEDIGEND
NEU!	BATTLEFIELD 2142	Team-Shooter	Digital Illusions	Herbst 2006	SEHR GUT
	BATTLESTATIONS MIDWAY	Actionspiel	Mithis	3. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
NEU!	BROTHERS IN ARMS 3	Taktik-Shooter	Gearbox	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	CAESAR 4	Aufbauspiel	Tilted Mill	Herbst 2006	NICHT MÖGLICH
	CHRONICLES OF SPELLBORN	Online-Rollenspiel	Spellborn	2. Quartal 2006	GUT
	CITY LIFE	Aufbaustrategie	Monte Cristo	28. April 2006	GUT
	CITY OF THE DEAD	Ego-Shooter	Hip Games	nicht bekannt	NICHT MÖGLICH
	COMPANY OF HEROES	Echtzeit-Strategie	Relic	September 2006	SEHR GUT
	CRYSIS	Ego-Shooter	Crytek	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	CSI – 3 DIMENSIONS OF MURDER	Adventure	Telltale Games	Mai 2006	NICHT MÖGLICH
	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	Actionspiel	Arkane Studios	Herbst 2006	SEHR GUT
	DARKSTAR ONE	Weltraumaction	Ascaron	11. Mai 2006	SEHR GUT
	DESPERADOS 2	Echtzeit-Taktik	Spellbound	20. April 2006	GUT
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	NICHT MÖGLICH
	EMERGENCY 4	Echtzeit-Taktik	Sixteen Tons	13. April 2006	SEHR GUT
	EL MATADOR	Actionspiel	Plastic Reality	August 2006	NICHT MÖGLICH
	FLAT OUT 2	Action-Rennspiel	Bugbear	Sommer 2006	SEHR GUT
	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	Adventure	Anim. Arts/Fusion. Sys.	August 2006	NICHT MÖGLICH
	GHOST RECON 3	Taktik-Shooter	Grin	Mai 2006	SEHR GUT
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	September 2006	SEHR GUT
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	4. Quartal 2006	GUT
NEU!	GTR 2	Rennspiel	Simbin	Juni 2006	HERVORRAGEND
	HALF-LIFE 2: EPISODE 1	Ego-Shooter-Addon	Valve Software	29. Juni 2006	NICHT MÖGLICH
	HELLGATE LONDON	Rollenspiel	Flagship	4. Quartal 2006	SEHR GUT
	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	Runden-Strategie	Nival	Mai 2006	SEHR GUT
	HITMAN 4	Actionspiel	IO Interactive	Ende Mai 2006	SEHR GUT
	JOINT TASK FORCE	Echtzeit-Strategie	Mithis	2.Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	JUST CAUSE	Action-Adventure	Avalanche Studios	3. Quartal 2006	SEHR GUT

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



TONY TOUGH 2

Adventure-Fans müssen sich in Geduld üben – Publisher Dtp gibt erst im August den Startschuss für Meisterdetektiv Tony. **verschoben**



SIEDLER 2 CLASSIC

Die Siedler mit den Knubbelnasen kommen wieder, verpackt in eine neue 3D-Welt – diesem Charme kann niemand widerstehen. **neu**

PREVIEW-REGELN

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

Angespielt

NEU! Neuzugang

Angesehen/ Präsentation

Erscheint in den nächsten zwei Monaten

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	NEVERWINTER NIGHTS 2	Rollenspiel	Obsidian	3. Quartal 2006	SEHR GUT
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Codemasters	2007	NICHT MÖGLICH
	PANZER ELITE ACTION	Actionspiel	Zootfly	28. April 2006	GUT
	PARAWORLD	Echtzeit-Strategie	SEK	August 2006	SEHR GUT
	PREY	Ego-Shooter	Human Head	Juli 2006	SEHR GUT
	QUAKE WARS	Multiplayer-Shooter	id Software	2006	NICHT MÖGLICH
NEU!	RAILROADS	Wirtschaftssimulation	Firaxis	Oktober 2006	SEHR GUT
	RISE & FALL	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel Studios	Juni 2006	SEHR GUT
	RISE OF LEGENDS	Echtzeit-Strategie	Big Huge Games	2. Quartal 2006	GUT
	RUNAWAY 2	Adventure	Pendulo Studios	Mai 2006	SEHR GUT
	RUSH FOR BERLIN	Echtzeit-Strategie	Stormregion	26. Mai 2006	SEHR GUT
NEU!	SIEDLER 2 CLASSIC	Aufbauspiel	Blue Byte	August 2006	SEHR GUT
NEU!	SPARTA	Echtzeit-Strategie	World Forge	Herbst 2006	GUT
	SPLINTER CELL 4	Schleich-Shooter	Ubisoft Montreal	September 2006	NICHT MÖGLICH
	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	2007	NICHT MÖGLICH
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	1. Quartal 2007	NICHT MÖGLICH
NEU!	STRANGLEHOLD	Actionspiel	Midway Studios	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	SUPREME COMMANDER	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	1. Quartal 2007	NICHT MÖGLICH
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	2006	NICHT MÖGLICH
	TITAN QUEST	Action-Rollenspiel	Iron Lore	Juni 2006	HERVORRAGEND
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	11. Mai 2006	NICHT MÖGLICH
	TONY TOUGH 2	Adventure	Prograph	3. Quartal 2006	SEHR GUT
	TORTUGA	Action-Adventure	Ascaron	2. Quartal 2006	GUT
	TRUE CRIME 2: NEW YORK CITY	Actionspiel	Luxoflux	April 2006	NICHT MÖGLICH
	TWO WORLDS	Rollenspiel	Reality Pump	3. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	WAR FRONT	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	September 2006	SEHR GUT
	WAR ON TERROR	Echtzeit-Taktik	Digital Reality	7. April 2006	GUT
NEU!	WILDLIFE PARK 2	Wirtschaftssimulation	B-Alive	Mai 2006	GUT
	WOW: THE BURNING CRUSADE	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	Herbst 2006	SEHR GUT
	WORLD WAR 2 RTS	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	2. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH

BATTLEFIELD 2142

Die Zukunft von Battlefield liegt ... in der Zukunft. Im jüngsten Sproß der legendären Multiplayer-Familie bekriegen sich **haushohe Kampfroboter und futuristische Senkrechtstarter.**

VIDEO AUF DVD

Exklusiv bei uns: Das Video mit ersten Szenen frisch vom Zukunfts-Schlachtfeld und Erläuterungen zu den neuen Einheiten. Außerdem: Interview mit Marcus Nilsson (rechts im Bild), dem Chefproduzenten von Battlefield 2142.







Treffer! **EMP-Granaten** entfachen nicht nur ein eindrucksvolles Feuerwerk, sondern bringen auch die Fahrzeugelektronik durcheinander.



Die **Gleiter** fliegen sich wie eine Mischung aus den alten Propellermaschien aus Battlefield 1942 und den Jets aus den Nachfolgern.

FAKTEN

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler	Digital Illusions
Version	Pre-Alpha
Termin	Herbst 2006







Ka-tschonk! Ka-tschonk! Ka-tschonk! Mit Riesenschritten stapft unser Battlemech auf den Wolkenkratzer zu. Jeder Tritt lässt die Erde zittern. Das Cockpit schwankt hoch, runter, links, rechts. Ein Höllenritt wie in der Achterbahn.

Durch den Rotfilter der Zielanzeigen machen wir drei winzige Figuren am Fuß des Gebäudes aus – feindliche Infanterie! Kein Problem für unseren Metallkoloss: Die Doppelkanone rattert los, spuckt Blei in Richtung Gegner und leere Hülsen zu Boden. Nur zur Sicherheit schicken wir noch ein paar Raketen hinterher. Zischend löst sich ein Schwarm der tödlichen Treibsätze vom Dach des Roboters und findet sein Ziel, geleitet von unserer Maushand.

Gerade wollen wir in Triumphgeheul ausbrechen, da sprühen plötzlich Funken aus dem Cockpit, das Display flackert, die Servos kreischen. EMP – Elektromagnetischer Puls! Irgendwo muss uns eine Granate erwischt haben. Suchend drehen wir den Torso, doch bevor wir den Angreifer ausmachen können, explodiert ein zweiter Sprengsatz und setzt die Elektronik endgültig außer Gefecht. Ohne Strom und Antrieb müssen wir hilflos mit ansehen, wie sich die gegnerischen Panzergrenadiere aus der Deckung wagen und mit einem Bündel Haftminen auf unseren Mech zustürmen – das war's für uns.

Ein kühler Empfang

Zwei Stunden zuvor marschieren wir durch die beißende schwedische Winterkälte zur Stockholmer Firmenzentrale von Digital Illusions. Einer alten Zigarrenfabrik nahe dem Hafen. Die **Battlefield**-Erfinder haben PC PowerPlay zum exklusiven Probe-Match eingeladen. Gleich können wir uns auf den neuesten Teil ihrer Erfolgsreihe stürzen, ausführlich die Vorabversion testen und die Entwickler mit Fragen bombardieren. Da lassen wir uns natürlich nicht von so ein bisschen Schnee aufhalten.

Mit nur leichten Erfrierungen entern wir schließlich die Büros der Computer-Illusionisten. Und fühlen uns gleich heimisch. Den Eingangsbereich schmücken mannshohe Pappsoldaten mit **Battlefield**-Logo, in den Regalen türmen sich die wohl verdienten Auszeichnungen und Trophäen für den Mega-Seller, aus einem Zimmer scheppert blechern die berühmte Titelmelodie.

DIE KLASSEN

(Figuren aus Battlefield 2)



Support
Messer, Pistole, MG
Rauchgranate
Werkzeug
Kampfdrohne

Sturmsoldat
Messer, Pistole, Sturmgewehr
Mini-Raketenwerfer
EMP-Granaten
Medikits, Defibrilator

Scharfschütze
Messer, Pistole, Präzisionsgewehr
Munitionstaschen
Tarnvorrichtung
Fernglas

Anti-Panzer
Messer, Pistole, MP
AT-Raketenwerfer
Tellerminen, Kugelminen
Radarsensor



Auch wenn die Perspektive hier etwas schummelt: So groß wie einer der Bäume im Hintergrund ist so ein **Kampfroboter** der EU-Fraktion allemal.

DIE FAHRZEUGE



Schützenpanzer
Mit Granatwerfer und EMP-Kanone bedingt offensiv einsetzbar. Kann bis zu sechs Mann ins Kampfgebiet tragen. Mittelstarke Panzerung, aber verwundbare Unterseite.

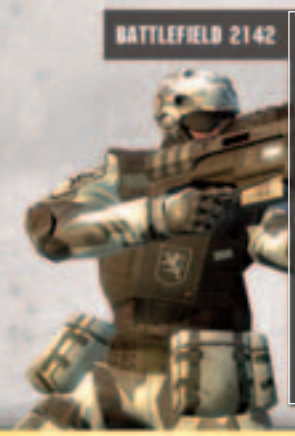
Battlemech
Schwarmraketen und Doppel-Gatling machen den Mech zur ultimativen Kampfmaschine. Da er allerdings sehr schwerfällig agiert, muss das Bord-MG Infanterie abwehren.

Angriffsgleiter
Senkrechtstarter, der im Geradeausflug beinahe die Geschwindigkeit von Battlefield-Jets erreicht. Mit gelenkten und ungelenkten Raketen und schwenkbarer Bordkanone bewaffnet.

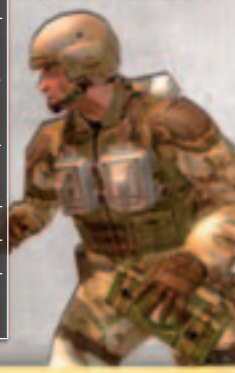
Transportgleiter
Bietet einem Piloten und bis zu vier Passagieren Platz. Hat keine eigenen Offensivkapazitäten, allerdings können die Fluggäste im Notfall mit Infanteriewaffen aus den offenen Seitentüren feuern.

BATTLEFIELD 2142 VS. QUAKE WARS

Battlefields schärfster Konkurrent heißt Quake Wars. Entwickelt von den Action-Altmeistern von id Software und Splash Damage, die sich ihre Sporen mit Wolfenstein – Enemy Territory verdient haben, setzt der Multiplayer-Shooter voll auf Battlefield-Zutaten wie Charakterklassen, Fahrzeuge und Action.



BATTLEFIELD 2142		QUAKE WARS
Digital Illusions	**Entwickler**	Splash Damage
Herbst 2006	**Termin**	Ende 2006
Erde 2142, Nationen kämpfen um Lebensraum	**Szenario**	Erde 2066, Menschen-Armee gegen Alien-Ivasoren
vier (Sturmsoldat, Scout, AT-Schütze, Supporter)	**Spielerklassen**	fünf (für beide Fraktionen unterschiedlich)
zwölf pro Fraktion, die bis jetzt bekannten ähneln sich	**Fahrzeuge**	mindestens neun pro Fraktion, sehr verschieden
noch nicht bekannt	**Karten**	noch nicht bekannt
mindestens einer	**Spielmodi**	Level- und Missionsabhängig
Online-Rankingsystem, Squads und Kommandeur	**Besonderheiten**	Kommandeur, der Gebäude und Nachschub anfordert



Arnie statt Arnett

Die Titelmelodie werden wir gleich noch einmal in Kinoqualität zu Ohren bekommen. Nachdem uns Chefproduzent Marcus Nilsson in Empfang genommen hat, fährt er einen stimmungsvollen Trailer ab (in voller Länge auf unserer DVD!). Unser erster Blick auf **Battlefield 2142**. Nach ein paar einleitenden Worten dürfen wir dann endlich selbst Hand anlegen. Den Testlevel nutzen die Jungs und Mädels von Digital Illusions sonst zum Ausprobieren von Waffen, Fahrzeugen und Klassen, heute ist er Schauplatz einer spaßigen Netzwerkschlacht.

Die Fraktionen mögen andere sein. Statt Amis, Chinesen und Arabern prallen Europäische Union und Asiatische Koalition in einem Science-Fiction-Konflikt um Land und Rohstoffe aufeinander. Das Equipment erinnert eher an Terminator als an CNN-Berichte von Peter Arnett. Doch das Prinzip ist das gleiche: Zwei Multiplayer-Fraktionen streiten um Frags und Flaggenpunkte.

Robbi, Tobbi, Fliewatüüt

Als erstes fallen uns die Kampfroboter auf. Klar, die Riesenviecher sind ja auch nicht zu übersehen und zumindest äußerlich die ungewöhnlichsten Neuzugänge im **Battlefield**-Fuhrpark. Wir klettern ins Cockpit und sind überrascht: Mit der Bedienung kommen wir sofort zurecht. Der Battlemech steuert sich im Prinzip wie ein Fußsoldat mit Wachstumsstörungen. Zwar quälend langsam und schwerfällig, aber mit genug Feuerkraft, um einen gegnerischen Stoßtrupp mit einem Schlag zu Kleinholz zu verarbeiten.

Keine Spur von komplizierter Waffenkonfiguration oder Energiemanagement à la **Mechwarrior**. Die linke Maustaste feuert die Doppel-Gatling ab, die rechte löst eine Raketensalve aus, die wir mit dem Cursor ins Ziel lenken können. Der Copilot bedient währenddessen das Bord-MG auf dem Dach. Damit sichert er blitzschnell nach hinten und zu den Seiten ab, denn um die Hauptwaffen auszurichten, müssen wir den ganzen Blechkoloss drehen – und das dauert im Ernstfall zu lange.

Puls-Messer

Die anderen beiden Bodenfahrzeuge im Testmatch gleichen ihren Ebenbildern aus **Battlefield 2** äußerlich bis aufs Haar. Der Aufklärer entspricht den Jeeps und Buggys aus den Vorgängern. Rasend schnell und damit ideal, um Flaggenpunkte zu erobern, aber äußerst fragil. Seine beste Verteidigung ist nicht das leichte Maschinengewehr auf dem Dach, sondern eine Nitro-Einspritzung, die ihn blitzartig aus der Gefahrenzone katapultiert.

Der Schützenpanzer ist schon besser bewaffnet. Sein Granatwerfer hält Infanterie auf Distanz, die EMP-Kanone legt mit zwei Treffern selbst dicke Panzer lahm – allerdings nur vorübergehend, bis sich die Elektronik wieder erholt hat. Ähnlich wie das LAV in **Battlefield 2** bietet der Mannschaftstransporter Platz für Fahrer, Schütze und vier Passagiere. Cool: Die Mitfahrer können sich bei Ge-

DIE WAFFEN



Sturmgewehr
Hohe Schussfrequenz und relativ große Reichweite machen das Autogewehr zur Allroundwaffe. Inklusive Zoom-Optik mit Laservisier.

Präzisionsgewehr
Das Zielfernrohr erlaubt zweifache Vergrößerung. Dank Halbautomatik kann das Ziel nach dem Feuern anvisiert bleiben. Durchschlagsstark.

Leichtes MG
Extrem hohe Feuerrate, allerdings selbst bei kurzen Feuerstößen nicht allzu zielgenau, trotz Laservisier. Muss regelmäßig abkühlen.

Maschinenpistole (noch kein Bild)
Nur für Nahkämpfe richtig zu gebrauchen, da weder zielgenau noch mit großer Reichweite gesegnet. Relativ kleines Magazin.



Passend zum Eiszeitszenario: Die **Schneetarnklamotten** des Herrn Sturmsoldaten. Ob das allerdings auch beim Straßenkampf hilft?



Die **Schwarmraketen** sind alles andere als leicht zu lenken – bei einem Dutzend Sprengsätzen sollte allerdings schon ein Treffer dabei sein.

fahr per Schleudersitz aus dem Wagen katapultieren und mit dem Fallschirm zu Boden schweben. Mehr dazu im Extrakasten »Springinsfeld« auf Seite 26.

Salto Mortale

Zeit, in die Luft zu gehen. Als erstes schnappen wir uns ein Gunship. Das sieht auf den ersten Blick aus wie eine Kreuzung aus Hubschrauber und Jet – und genauso fliegt es sich auch. Senkrecht starten, dann in Ameisenhöhe über die Pampa rasen, hochziehen zur Steilkurve, dann in den Schwebflug, damit der Kanonier mit seiner Gatling-Kanone und den Lenkraketen ruhig zielen kann. Gut, das ist die Theorie. In der Praxis dengeln wir ans nächste Hochhaus, vollführen einen Salto rückwärts und kacheln ungespitzt in den Boden. Aber die **Battlefield**-Fluggeräte haben nun mal schon immer etwas Training verlangt.

Der Transport-Gleiter steuert sich schon einfacher. Nicht zuletzt, weil er deutlich behäbiger manövriert. Dafür müssen wir auf Ballerspaß verzichten. Das Ding dient einzig dazu, die bis zu vier Passagiere schnell und sicher an ihren Bestimmungsort zu bringen.

Der Mann fürs Grobe

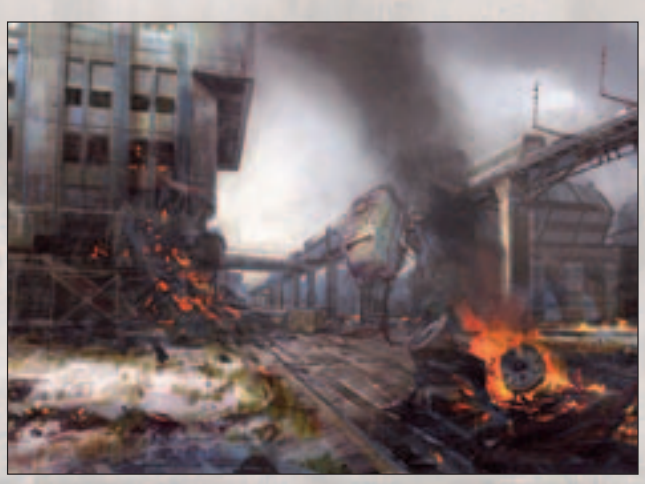
Bislang haben die Entwickler nur diese fünf Vehikel zur Einsatzreife gebracht. Ein weiteres, ein Kampfpanzer ähnlich dem Abrams, konnten wir lediglich auf Papier bewundern. Später sollen beide Parteien über jeweils zwölf weitgehend identische Fortbewegungsmittel verfügen. Wir schnüren also die Kampfstiefel und schließen uns der Infanterie an. **Battlefield 2142** schrumpft die sieben Charakterklassen des Vorgängers auf vier. Sanis, Spec-Ops und Pioniere fallen weg, ihre Aufgaben werden unter den Verbleibenden Recken aufgeteilt.

Wir widmen unsere Aufmerksamkeit zunächst dem Sturmsoldaten. Der verlässt sich wie gewohnt auf ein Automatikgewehr nebst Granatwerfer, der Haft-Minen verballert. Für den Notfall kann er auf Pistole und Messer zurückgreifen. Neu im Arsenal sind zwei EMP-Granaten. Nicht ganz so kräftig wie die des Schützenpanzers, aber doch ausreichend, um die Zieloptik eines gegnerischen Tanks für einige Sekunden zu stören.

Das klappt sogar bei feindlichen Soldaten, die bei einem EMP-Schlag kurzzeitig nur noch weißes Rauschen auf dem Helmvisier haben, aber dadurch keinen Schaden nehmen. Dank Verbandspäckchen und Defibrilator kann der Stoppelhopser nun auch Verwundete heilen und Gefallene wiederbeleben.

Die Welt von 2142

Gerade will man in freudiger Erwartung des Treibhauseffekts die Badelatschen auspacken, da schaltet das Klima unvermittelt auf Tiefkühltruhe. In Digital Illusions' Zukunftsvision bricht Mitte des 22. Jahrhunderts eine neue Eiszeit an. Binnen weniger Jahre wird die Nordhalbkugel zum Eisschrank. Die Erde fasst zehn Milliarden Bürger, Platz ist nur noch für drei Milliarden. Es kommt zu einer gigantischen Völkerwanderung und zum Kampf um die letzten verbliebenen Ressourcen. In Europa liegen sich die Europäische Union und die Panasiatische Koalition in den Haaren.







Der Supporter hat eine **Flugdrohne** im Marschgepäck, die automatisch ihrem Besitzer folgt und Angreifer mit Unterdrückungsfeuer eindeckt.

High-Tech-Versteck

Der nächste in der Riege ist der gute, alte Panzerfaustschütze. Dessen Hauptwaffe ist ein Lenkraketenwerfer. Mit zwei Magnetminen kann er außerdem effektiv Zufahrtswege versperren. Ulkig sind die beiden Kugelminen: Die kullern automatisch gegnerischen Fahrzeugen hinterher, ähnlich den Combine-Sprengsätzen von **Half-Life 2**. Damit der Anti-Tank-Soldat merkt, wenn Gefahr im Verzug ist, darf er eine Radarboje aufstellen. Für weiche Ziele empfiehlt sich die Maschinenpistole, die allerdings nur eine recht begrenzte Reichweite hat. Pistole, Sprenggranate und Kampfmesser komplettieren die Ausrüstung.

Kommen wir zu jedermanns Lieblingsfeind: dem Scharfschützen. Der darf jetzt nicht nur scharf schießen, sondern sich gemeinerweise auch für einige Sekunden beinahe unsichtbar machen. Im Tarnmodus ist nur noch ein verschwommener Umriss zu erkennen (siehe Video). Damit die Heckenschützen nicht ganz zu einsamen Wölfen mutieren, sind sie

SPRINGINSFELD

Für Hobby-Supermänner haben Transportgleiter und Schützenpanzer eine Überraschung in petto: Schleudersitze! Die Luken sind auf den beiden Bildern recht gut zu erkennen. Per Knopfdruck katapultieren sich die Passagiere aus dem Fahrzeug und schweben am Fallschirm zu Boden.

Laut Marcus Nilsson soll es sogar möglich sein, mit einem gezielten Sprung blitzschnell vom Mannschaftstransporter in den Helikopter umzusteigen und umgekehrt. Scharfschützen dürfen sich auf heimliche Hüpfer zu bequemen Sniper-Verstecken freuen.







Neuartige **Minen** sollen Fahrzeuge durch die Luft wirbeln und auf den Rücken werfen. So wird die verwundbare Unterseite zugänglich.



Gute Nachricht für Teamkiller: Mit den Mechs kann man Fußsoldaten einfach **zerstampfen**. Ist uns im Eifer des Gefechts mehrmals passiert.

diesmal für Munitionsnachschub in Form von kleinen Patronenpäckchen zuständig. Eine etwas kuriose Einteilung.

Bleibt der Supporter, in dem der alte MG-Schütze und der Pionier verschmelzen. Für die Offensive hat er ein leichtes Maschinengewehr sowie eine Drohne im Gepäck. Dieses fliegende Schoßtier folgt seinem Herrchen automatisch – egal ob der gerade durch die Prärie joggt oder im Jeep Gas gibt – und nimmt selbständig Ziele unter Feuer. Zur Unterstützung gibt's außerdem Rauchgranaten und einen Universal-Schraubenschlüssel, mit dem sich jedes verbeulte Vehikel instandsetzen lässt.

Kein Star Trek!

Beim Probespiel fühlen sich die Infanterie-Scharmützel nicht umwerfend anders an, als von **Battlefield 2** gewohnt. Das ist durchaus beabsichtigt. »Wir wollen keine Laser, Disruptoren oder ähnliche Science-Fiction-Waffen, mit denen die Leute nichts anfangen können«, sagt Produzent Marcus Nilsson. In der Tat hält sich der Technik-Vorsprung in Grenzen. Es sind vielmehr die Bildschirm-Anzeigen, die Sounds, die Uniformen und Levels mit ihren chromblitzenden Wolkenkratzern und Magnetbahngleisen, die **Battlefield 2142** das futuristische Flair verleihen.

Wie viele Levels es letztlich geben wird und wo diese angesiedelt sind, steht noch nicht fest. Die Entwickler versprechen Matches »in West-, Mittel- und Südeuropa, Teilen Russlands und Nordafrika«, in etwa der gleichen Anzahl wie bei **Battlefield 2**. Zwei Namen konnten wir immerhin aufschnappen: Minsk und Belgrad. Die Test-Karte, aus der unsere Bilder stammen, wird im fertigen Spiel wohl nicht enthalten sein.

Ein neuer Spielmodus?

Ebenso bedeckt hält sich Digital Illusions bislang, was Änderungen am Spielablauf und technische Neuerungen anbelangt. Fest steht: Physik- und Grafik-Engine auf **Battlefield 2**-Basis werden ausgebaut. Fest steht auch: Es wird frische Spielinhalte geben. Was die Entwickler uns hinter vorgehaltener Hand erzählt haben, klingt jedenfalls verdammt spannend und dürfte Fans, die den Conquest-Modus in- und auswendig kennen, mehr als nur angenehm überraschen. Aber mehr wollen die Schweden erst dann öffentlich machen, wenn sie sich auf alle Details geeinigt haben.

Squad-System und Commander-Modus werden ebenso aus **Battlefield 2** übernommen wie die Online-Ranglisten mit Orden und Bonuswaffen, deren Anzahl weiter wachsen soll. Noch nicht entschieden ist dagegen, auf welches Technikspielzeug der Commander zugreifen darf. Als gesichert gelten lediglich Aufklärungsdrohnen und Artillerieschlag (eventuell als EMP-Variante). Es bleiben also auf jeden Fall noch Fragen offen, mit denen wir Digital Illusions weiterhin löchern werden. Einige davon werden sie eventuell auf der kommenden **BFCon** Ende April beantworten – beim Fan-Treffen wird **Battlefield 2142** den alten Hasen vorgestellt – eventuell sogar spielbar.

Rüdiger Steidle



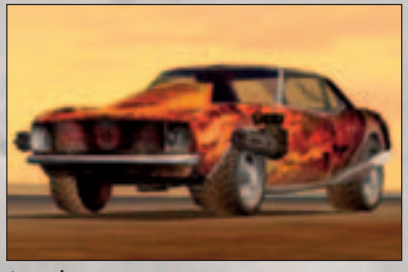
RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Es macht einen Heidenspaß, mit den Kampfkolossen durchs Gemüse zu stampfen und der Infanterie das Fürchten zu lehren. Und fast noch mehr Laune, als einer jener ›wehrlosen‹ Stoppelhopser so ein Riesending per EMP-Schlag zu Fall zu bringen. Die neuen Waffen sind einfach cool. Was ich mir aber noch mehr wünsche, sind Verbesserungen an Spielphysik und Waffenhandling – und Bugfreiheit!«

DIE ALTERNATIVEN (KOSTENLOSE MODS FÜR BATTLEFIELD 2)

Battlefield mit Science-Fiction-Waffen – die Idee hatten auch schon einige Hobby-Bastler. Unter den unzähligen Mods für Battlefield 2 haben wir drei herausgepickt. Allerdings: Alle drei befinden sich noch in der Entwicklung. Das »echte« Battlefield 2142 erscheint wahrscheinlich früher.



Apocalypse
Endzeit-Szenario à la Mad Max.
Info: www.bfapocalypse.com



Human Army
Futuristische Schlachten in Power-Rüstungen.
Info: www.somua.com/hamod



First Strike
Krieg der Sterne für Battlefield 2!
Info: www.firststrike.totalbf2.com



Unser Zug rattert gemütlich zwischen verschiedenen Industrien herum. Wo genau wir die **Schienen** verlegen, ist uns freigestellt.



Wir sehen auf Anhieb, welche Güter unser Zug geladen hat. Das Holz stammt übrigens von der **Sägemühle** im Hintergrund.





SID MEIER'S **RAILROADS**

Der Computer, die Eisenbahn und Sid Meier: Gelingt es dem berühmten Designpapst, mit Railroads an alte Glanztaten anzuknüpfen? Wir haben Bilder und Infos – weltexklusiv!

FAKTEN	
Genre	Strategiespiel
Entwickler	Firaxis
Version	Pre-Alpha
Termin	Herbst 2006

Kleine Jungs lieben Eisenbahnen, große Jungs erst Recht! Obwohl Sid Meier sich in seiner fast 25-jährigen Karriere mit Titeln wie **Civilization** und **Pirates** so manchen Meilenstein aus dem Entwicklerkreuz geleiert hat: Das Thema Züge liegt dem Meister ganz besonders am Herzen. So sehr, dass er sich sogar selbst wieder auf den Programmiererschemel setzt und fleißig Code einhackt.

Das neue Kind hört auf den simplen Namen **Railroads**. Es ist der legitime Nachfolger der ersten richtigen Eisenbahnsimulation, ebenfalls von Sid Meier: **Railroad Tycoon** aus dem Jahr 1990. Doch halt, gibt's da nicht bereits einen zweiten und dritten Teil? Klar gibt's die, doch statt mit Volldampf fahren die Loks darin mit Spielspaß-Bremsklötzen: zu wenig Eingängigkeit und Interaktion, zu kompliziert, zu wenig Meier. Der hat mit den Nachfolgern nämlich nicht mehr viel am Hut.

Volle Fahrt zurück

Railroads soll alles anders machen und sich in punkto Spielweise am legendären ersten Teil orientieren. Freilich hat Firaxis der extrem angestaubten Optik ein modernes Aussehen verpasst. Wir sind für Sie ins malerische San Francisco gedüst und durften als einziges deutsches Magazin einen Blick auf eine frühe Alphaversion werfen. Daran lässt sich bereits gut ablesen, wohin die Reise für Strategie- und Eisenbahn-Fans geht.

Am eigentlichen Spielziel hat sich auch 2006 nicht viel getan: Wir steuern die Geschicke einer kleinen Eisenbahngesellschaft. Die soll natürlich nicht klein bleiben, wir wollen es schließlich rasch zum Mogul bringen. Allerdings liegt ein steiniger Weg vor

PC POWERPLAY BESUCHT SID MEIER – **GEWINNSPIEL!**

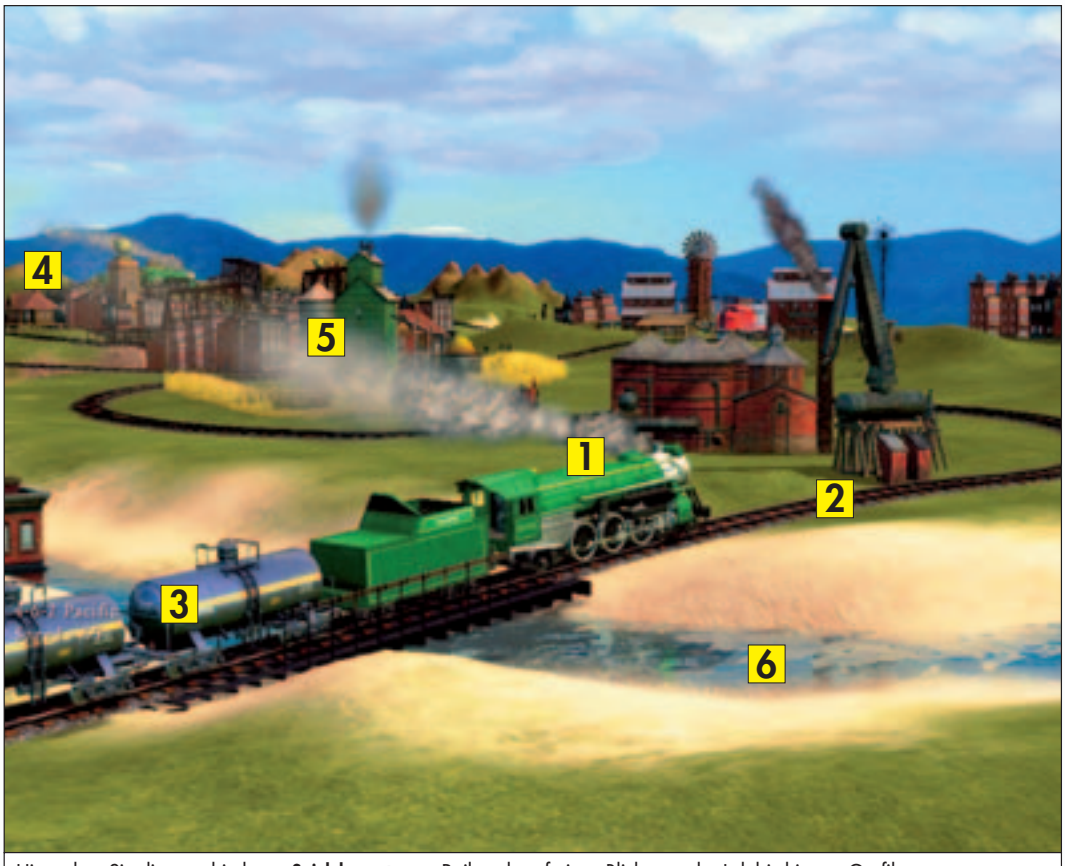
Eigentlich ist Firaxis in Baltimore zu Hause. Anlässlich der Verleihung des Walk-of-Game-Sterns (siehe News-Meldung) hat sich Sid Meier aber einen ganz besonderen Ort für die Präsentation von Railroads ausgesucht: San Francisco, die Stadt an der amerikanischen Westküste mit der Golden Gate Bridge und der ehemaligen Gefängnisinsel Alcatraz.

Übrigens: Für PC-PowerPlay-Leser hat Sid drei Exemplare seines letzten Spiels Civilization 4 signiert. Als Trostpreise spendieren wir drei Exemplare von Railroad Tycoon 3, alle gestiftet von Take 2. Schicken Sie eine Postkarte an: CyPress GmbH, PCP / Sid Meier, Max-Planck-Str. 13, D-97204 Höchberg. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CyPress und Take 2 dürfen nicht teilnehmen.









Hier sehen Sie die verschiedenen **Spielelemente** von Railroads auf einen Blick, von der Lok bis hin zur Grafik.

1 Unsere **Lok** ist vom Typ 4-6-2 Pacific. Im Spiel gibt es mehr als 30 verschiedene Exemplare zu erstehen.

2 **Schienen** verlegen Sie per Drag&Drop. Hindernisumgehende Elemente wie Brücken oder Tunnel kosten extra.

3 In Railroads sehen Sie auf Anhieb, welche **Ladung** Ihr Zug gerade transportiert. Güter werden grafisch dargestellt.

4 **Städte** sind der Dreh- und Angelpunkt. Hier liefern Sie Waren ab, laden Passagiere ein und schachern an der Börse.

5 **Fabriken** wie Kornkammern fördern Rohstoffe und erstellen Güter. Je öfter Sie sie nutzen, desto größer werden sie.

6 Die **Grafik** von Railroads ist etwas schlicht, aber übersichtlich. Es gibt aber einige gelungene Animationen: Etwa dieser Fluss mit seinen Wellen und Spiegelungen.

uns: Probleme wie die stets akute Geldknappheit, ein löchriges Schienennetz und vor allem unerbittliche Konkurrenten verfolgen uns bis tief in den Schlaf.

Wie auf Schienen

Aber wo der Wille, da ist auch der Weg! Da Züge nur in Science-Fiction-Filmen fliegen, müssen wir uns alsbald um Schienen kümmern. Die Spielwelt befindet sich auf einer dreh- und stufenlos zoombaren 3D-Übersichtskarte, deren Optik frappierend an eine Modelleisenbahn aus der Vogelperspektive erinnert. Auf den ersten Blick wirkt das Geschehen steril. Später merken wir, dass das saubere Aussehen enorm zur Übersicht beiträgt. Aber unter uns: Die Grafik war ja noch nie so wichtig bei Sid-Meier-Spielen. Trotzdem gibt es genügend Animationen und Details, die der Chose einen Schuss Lebendigkeit verpassen.

Schienen, in **Railroads** wie im wahren Leben, verbinden Orte. Das können etwa Städte, Industrieanlagen oder Farmen sein. Das Bauen der Gleise geht kinderleicht von der Hand. Entweder klicken wir auf Start- und Endpunkt, und das Programm erledigt die Arbeit für uns. Oder wir suchen uns selbst eine Strecke aus, indem wir die Schienen wie Mauern in Strategiespielen mit der Maus aufziehen, in jede gewünschte Richtung. Sobald wir auf ein Hindernis stoßen, etwa Berge oder Flüsse, bietet uns **Railroads** selbständig Tunnels oder Brücken an. Die müssen wir anstelle einer ge-

DIE (R)EVOLUTION DES TYCOONS

Railroad Tycoon 1



Mit **Railroad Tycoon 1** erfand Sid Meier 1990 quasi ein komplettes Genre: das der Eisenbahnsimulationen. Der Mix aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel macht auch heute noch Spaß.

Railroad Tycoon 2



Railroad Tycoon 2 (1998) bietet wesentlich bessere Grafik und mehr Wirtschaft, aber auch weniger Interaktivität: Weichen wurden entfernt, Tunnel gibt's nicht, der Zugverkehr gerät ins Hintertreffen.

Railroad Tycoon 3



Railroad Tycoon 3 (2003) hat die bis Railroads beste Grafik und bot erstmals 3D. Das grundsätzliche Spielprinzip funktioniert auch im dritten Ableger gut; das Streckenbauen ist aber nervige Fummelarbeit.

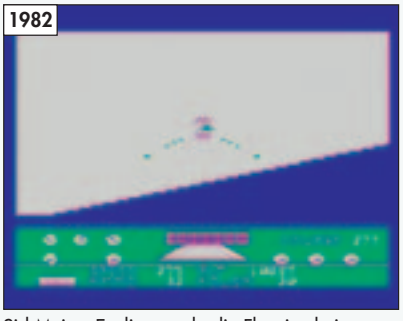
WER IST SID MEIER? SEIN LEBEN UND DIE WICHTIGSTEN SPIELE NEBEN RAILROAD TYCOON



Sid Meier wurde 1954 in Detroit geboren und gehört zu den bekanntesten Gesichtern der Spielebranche. 1982 gründete er Microprose und programmierte zunächst diverse Flugsimulationen. Spiele wie Pirates, Railroad Tycoon und Civilization brachten ihm den Durchbruch, allerdings auch eine gigantische Erwartungshaltung seitens der Fans.

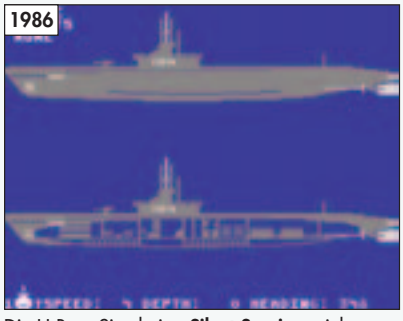
1996 gründete er Firaxis. In der mittlerweile von Take 2 aufgekauften Firma hält er den Vorstandsposten. Von Kennern wird Meier dafür geschätzt, Grafikbombast stets dem eigentlichen Spielinhalt unterzuordnen.

1982



Sid Meiers Erstlingswerk, die Flugsimulation **Spitfire Ace**, erschien 1982. Als englischer Kampfpilot fliegen Sie im Zweiten Weltkrieg.

1986



Die U-Boot-Simulation **Silent Service** spielt zeitlich kurz nach den Ereignissen von Pearl Harbor und legt viel Wert auf Realismus.

1987



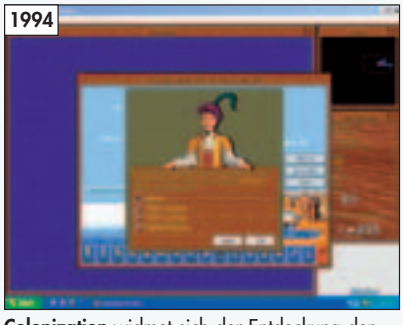
Ein absoluter Klassiker und echter Genremix: **Pirates**. Als Seefahrer erobern Sie unter der Flagge einer Wahl-Nation die Karibik.

1991



In **Civilization** führen Sie ein Volk über mehrere Jahrtausende von primitiven Urzeit-Menschen hin zu fortschrittlichen Raumfahrern.

1994



Colonization widmet sich der Entdeckung der Neuen Welt. Dabei treffen Sie auf Figuren wie Benjamin Franklin oder Pocahontas.

1997



Sid Meier's **Gettysburg** ist ein Taktikspiel, das zur Zeit des amerikanischen Bürgerkriegs spielt. Union oder Konföderation, das ist die Frage.

1999



Alpha Centauri führt Civilization fort: Diesmal kolonisieren Sie einen Alien-Planeten, bauen Basen und erforschen futuristische Technologien.

2005



Civilization 4 ist das neueste Spiel unter Mitwirkung von Sid Meier. Im PC-PowerPlay-Test erntete es eine hervorragende Wertung: 91%!

wöhnlichen Schiene legen. Auf gleiche Weise bauen wir auch Weichen und verbinden so unterschiedliche Schienennetze.

Der Phantasie sind übrigens keine Grenzen gesetzt: Die Entwickler kündigen für die fertige Version Spielereien wie zweistöckige Schienennetze und Eisenbahnbrücken an. Kostenlos ist der Bastelspaß dennoch nicht: Das teure Gleis lässt unser Konto gnadenlos schrumpfen, und aufwändige Bauelemente wie Brücken haben ihren Extrapreis. Es muss also flugs Bares ins Haus.

Lieferservice

Wenn die erste Strecke fertig ist, geht's ans Eingemachte: Wir kaufen uns eine Lok und entsprechende Anhänger, entweder für Güter oder Personen. Was wir befördern, hängt von den Stationen auf unserem Weg ab. Um etwa New York an unser Schienennetz anzuschließen, bauen wir dort zunächst einen Bahnhof. Schon stehen die ersten Passagiere am Gleis herum. Außerdem warten Säcke voll Post auf ihre Beförderung. Und dann ist da noch die Papierfabrik, die dringend Holz benötigt. Aber woher nehmen, wenn nicht stehlen?

Um das Holz zu beschaffen, suchen wir zunächst ein nah gelegenes Waldgebiet. Schnell eine Sägemühle daneben gesetzt und mit unserem Schienennetz verbunden. Schon machen sich unsere Arbeiter ans Werk, fällen Baumstämme und bereiten sie für den Transport vor. Unser Zug holt den Rohstoff ab.

Wenn wir das nächste Mal in New York Station machen, verkaufen wir unser neu gewonnenes Holz für gutes Geld an die Papierfabrik. Papier wird übrigens in Washington dringend benötigt, da dort Zeitungen gedruckt werden ... klar, dass wir uns auch darum kümmern. Interessantes Detail am Rande: Je öfter wir die Fabriken in Anspruch nehmen, desto größer werden sie. Kornfelder und Kuhställe, zunächst nicht mehr als winzige Bauernhöfe, mausern sich so mit der Zeit zu gewaltigen Weizen- und Rinderfarmen mit prall gefüllten Silos und ganzen Tierherden.

Neben dem entspannten Tschufftschuff steckt in **Railroads** also eine komplexe Wirtschaftssimulation. Mit mehr als 20 unterschiedlichen Gütern und 30 Fabriken.

Weichen stellen

Unsere wachsende Wirtschaftskraft wird von der Konkurrenz natürlich mit Argusaugen beobachtet. In **Railroads** spielen wir entweder gegen Computergegner oder bis zu vier menschliche Unternehmer. Wohlgemerkt in Echtzeit. Schnelligkeit ist Trumpf: Wir schnappen unseren Kontrahenten wichtige Strecken und Wirtschaftsketten vor der Nase weg. Mit dem nötigen Kleingeld marschieren wir zur Börse und kaufen



Sid Meiers Team hat für Railroads unzählige **Züge** studiert und Konzeptzeichnungen angefertigt. 30 Designs haben es ins Spiel geschafft.



Über das Förderband bekommen wir gerade Kohle geladen. Mit dem erbeuteten Rohstoff geht's zum **Geldverdienen** ab in die nächste City.

kurzerhand Aktien auf. Wenn das nicht hilft, hetzen wir einen Saboteur auf die Gegner, der für ärgerliche Zugpannen sorgt, bei denen Zeit, Geld und Güter hops gehen.

Wer den Wirtschaftteil zu komplex findet, probiert einfach den Sandkastenmodus aus. In dem dürfen wir ganz ohne Stress unsere Traumeisenbahn zusammenfummeln. Alternativ sind wir in Szenarien unterwegs, die im 19. und 20. Jahrhundert in Europa, Amerika und Asien spielen. Vier Schwierigkeitsgrade stehen in der gezeigten Version zur Auswahl. Verschiedene Editoren erlauben uns die Kreation von eigenen Szenarien, Karten und sogar Zügen.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Experte für Strategiespiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Die Schienenkonstruktion ist schön einfach, es bleibt Zeit für die wichtigen Dinge: die perfekte Route planen, Rohstoffe organisieren, die Gegner in Schach halten. Und wenn das Kind im Manne durchkommt, pfeife ich einfach auf Taktik und baue mir im Sandkastenmodus meine Traumeisenbahn. Sofern die Szenarien spannend werden, wird Railroads dem gebeutelten Tycoon-Genre endlich wieder frischen Wind einhauchen. Trotz Mistwetter: Kann es bitte möglichst schnell Herbst werden?«

CIVILIZATION 4: **WARLORDS**

Neben **Railroads** und **Civ City Rome** (siehe News) arbeiten die Mannen um Sid Meier am ersten offiziellen Addon zu **Civilization 4**. Wie der Name schon vermuten lässt, geht es in **Warlords** nicht gerade friedlich zu: Es nimmt sich der wichtigsten Kriegshelden und Militärstrategen aus Tausenden Jahren Menschheitsgeschichte an.



Neue Welten ...

Sechs neue Zivilisationen werden zum bestehenden Spiel addiert: Wikinger, Kelten, Karthager, Koreaner, Zulu und Ottomannen. Die zehn neuen Anführer hören auf klangvolle Namen wie Hannibal, Augustus Cäsar, Winston Churchill und Josef Stalin.

Ebenfalls sechs ist die Anzahl der neuen Szenarien: Sie spielen etwa die Feldzüge von Alexander nach, erleben den Aufstieg Roms und kümmern sich persönlich um die chinesische Einigung. Bei Kriegshelden fällt einem natürlich auch der Name Dschingis Khan ein: Auch der berühmte Mongole bestreitet ein komplettes Szenario.



... und neue Wunder

Die Zivilisationen bringen natürlich jede Menge neuer Einheiten und Gebäude mit sich. Außerdem hat sich die Palette an verfügbaren Weltwundern bedeutend erweitert. Fans alter Geschichten wissen bei Platos Akademie, dem Tempel von Artemis und Dionysos' Theater auf der Stelle Bescheid. **Warlords** enthält sämtliche Patches des Vorgängers und soll noch im Sommer aufschlagen. Übrigens: Das bestehende Spiel soll durch neue Funktionen aufgewertet werden.



Vollgas-Blindflug: Die tief stehende **Sonne** blendet uns genau wie in GT Legends. Ein realistischer weil stark ablenkender Effekt.



Ende einer Dienstfahrt: GTR 2 ist nicht Crashday, allerdings macht das neue **Schadensmodell** deutlich mehr her als das des Vorgängers.

EXKLUSIV VIDEO

GTR 2

Nach ihrem Ausflug in die Welt der rasenden Oldtimer kehren die Rennspiel-Cracks von Simbin zu ihren Wurzeln zurück. Lesen Sie alles über unsere erste ausgiebige Probefahrt mit GTR 2.

FAKTEN

Genre	Rennsimulation
Entwickler	Simbin
Version	Beta
Termin	Juni 2006

GTR 2 tritt wahrlich kein leichtes Erbe an. Klar, der Vorgänger hat schon eineinhalb Jahre auf dem Buckel. Trotzdem ist **GTR** noch immer die Genre-Referenz, an der sich alle ernsthaften Rennsimulationen messen lassen müssen. Die Erwartungen an den Nachfolger sind hoch, und dementsprechend gespannt waren wir auch, als uns die Macher bei der Präsentation von **GTR 2** erstmals das Steuer der heißen GT-Boliden überließen. Die spektakulärsten Mitschnitte dieser ersten Probefahrt – inklusive Splitscreen-Direktvergleich mit dem Vorgänger – finden Sie übrigens als HiRes-Video auf der aktuellen Heft-DVD: Als einziges deutsches Spielemagazin durften wir **GTR 2** nicht nur probespielen, sondern bereits jetzt ausgiebig filmen.

Ab in die Schule!

Fans des Vorgängers werden sich auch in Simbins jüngstem Produkt auf Anhieb zurechtfinden. Sämtliche Menüs und alle wichtigen Bildschirme (etwa fürs Tuning) erinnern in Aussehen und Funktion stark an **GTR** und **GT Legends**. Schon bevor wir uns überhaupt zum ersten Mal auf die Strecke begeben, entdecken wir hier allerdings schon die ersten Neuerungen. Abseits vom hektischen Renngeschehen bietet **GTR 2** nämlich eine Fahrschule, die uns in zig Lektionen mit den Grundzügen und Feinheiten des Kurvenfahrens und Überholens vertraut machen soll.

Und das funktioniert so: Wir suchen uns eine Trainingssession aus und werden in einem bestimmten Auto an eine bestimmte Stelle auf einem festgelegten Kurs versetzt. In unserem Fall war das die Eau Rouge in Spa, eine der schnellsten und anspruchsvollsten Kurven überhaupt. Der Wagen rast zunächst automatisch über die Strecke. Sobald wir die Kontrolle übernehmen, läuft ein vorgegebenes Zeitlimit ab, in dem wir die jeweilige Passage meistern müssen.

Alles so schön bunt hier ...

Der eigentliche Gag der Fahrschule ist jedoch die Art, wie uns **GTR 2** den Weg durch die Kurven weist. Hier bringen die Entwickler mit einer Art intelligenter Ideallinie ein neues Element ins Spiel, das selbst Einsteigern komplexe Fahrmanöver auf den ersten Blick verständlich präsentiert. Die Linie zeigt nämlich nicht nur den

NEU UND VERBESSERT: WAS BIETET GTR 2?



Die **Fahrschule**. Hier werden schwierige Passagen immer wieder geübt. Die Ideallinie ist farbig markiert und zeigt, wo wir Gas geben (blau), lupfen (weiß) oder bremsen (rot) sollten.



Im Gegensatz zum Vorgänger bietet GTR 2 dank dynamischer Licht- und Tageszeitenwechsel »echte« **24-Stundenrennen**. Dabei muss der Kurs im Rennen nicht nachgeladen werden.



Spritzende Gischt, realistische Reflexionen. Von den **Regenrennen** gibt es bisher nur Screenshots zu sehen. Die machen jedoch jetzt schon einen hervorragenden Eindruck.



Aerodynamik
Steilere Flügelwinkel bringen mehr **Abtrieb** und damit mehr Grip. Sie verschlechtern aber die Windschlüpfrigkeit und verringern so die Höchstgeschwindigkeit des Autos.



Motor/Getriebe
Eine längere Übersetzung steigert die Höchstgeschwindigkeit, verschlechtert aber Beschleunigung und Durchzug. Ein erhöhtes Drehzahl-Limit bringt **mehr Power**, erhöht aber den Kühlungsbedarf und belastet den Motor.

Bremsen/Aufhängung
Bremsbalance und -druck müssen so stehen, dass der Wagen **optimal verzögert** und ein Überbremsen vermieden wird. Dämpfer und Federn sollen das Rad stets auf der Straße halten und müssen daher immer an die aktuelle Strecke angepasst werden.



Reifen
Die Beine des Autos bringen die Kraft auf die Straße. Zusammen mit der Aufhängung die wohl **wichtigste Komponente**. Anhand der Reifentemperatur lesen wir ab, wie gut oder schlecht unser Setup funktioniert.

idealen Weg durch die Kurve, sondern verrät uns über einen Farbcode auch die richtige Gaspedalstellung. Auf blau gefärbten Abschnitten geben wir Vollgas, weiße Passagen bedeuten »Gas lupfen«, und auf roten Streckenteilen sollten wir bremsen.

Achtung, Geisterfahrer!

Die getunte Ideallinie kommt nicht nur in der Fahrschule zum Einsatz, sondern wertet auch den – ebenfalls neuen – Zeitfahrmodus gehörig auf. Hier rasen wir einsam über die Strecke und jagen, ähnlich wie in zig anderen Rennspielen, dem Rundenrekord hinterher.

Im fertigen Spiel werden wir unsere besten »Hotlaps« speichern und dann auf den Simbin-Server hochladen und so in (indirekte) Konkurrenz zur weltweiten **GTR**-Community treten. Wenn nämlich ein anderer Fahrer eine unserer Hotlaps herunterlädt, kann er sie auf seinem PC nicht nur anschauen, sondern auch unterbieten. Dann sieht er unser Auto als Geisterwagen über die Strecke jagen, und erkennt zudem bei eingeschalteter Ideallinie, wo wir auf dem Gas und wo auf der Bremse waren. Gerade für Einsteiger ist das äußerst hilfreich. So ist nämlich klar ersichtlich, wie eine schnelle Runde zustande kommt und an welchen Stellen bei der eigenen Fahrweise noch Spielraum für Verbesserungen ist.

Dieser Spielmodus wird übrigens schon in der **GTR 2**-Demo enthalten sein, die auch das Hochladen von Rundenrekorden per Internet unterstützen soll.

Realismus hoch zwei

Spielmodi hin oder her, die wichtigste Frage bei einer Rennsimulation lautet: Wie fährt sie sich? Kurz gesagt: einfach genial! Für **GTR 2** haben die Entwickler offensichtlich die Schwachpunkte des Vorgängers ins Visier genommen und eliminiert. So ist etwa vom teils merkwürdigen Handling der Autos bei niedrigen Geschwindigkeiten in Teil zwei nichts mehr zu spüren. Gerade im direkten Vergleich zwischen **GTR 1** und **GTR 2** (identische Strecken, Autos und Setup) werden die Unterschiede deutlich. So fühlen sich die Autos jetzt auf den Curbs wesentlich realistischer an. Das Spiel gibt uns über ein Force-Feedback-Lenkrad deutlich unterschiedliche und nachvollziehbare Rückmeldungen. Die fallen natürlich mehr oder weniger heftig aus, je nachdem, wie wild wir über die Randsteine räubern.

Zudem macht das Fahrmodell insgesamt einen stimmigeren Eindruck. Klar: Die bärenstarken GT-Boliden haben noch immer einen verdammt schmalen Grenzbereich und lassen sich nur schwer einfangen, wenn sie einmal die Haftung verlieren. Allerdings haben wir es dank des detaillierteren Fahrmodells und der hervorragenden Force-Feedback-Effekte einfacher, uns an die Grenzen



Jamie Campbell-Walter, ein Fahrer des Creation-Teams, bei der Arbeit. Die **Gesichter** der virtuellen Fahrer entsprechen den realen Vorbildern.



Flieg, kleiner **Porsche!** Selbst wenn – wie hier – alle Rückspiegel aktiviert sind, läuft die Vorabversion von GTR 2 völlig flüssig.



Freude am Fahren: Der neue **BMW M3 GTR** treibt Fans der bajuwarischen Autoschmiede Tränen der Glückseligkeit in die Augen.



Great Balls of Fire! Der Einschlag in die Wand war für den Motor dieses Saleen zu viel: Er geht kurzerhand in **Flammen** auf.

der Boliden heranzutasten. In Teil eins fühlte sich das Fahren oft so an, als wären wir lediglich ein Passagier, der dem Auto nur vage vorgeben kann, wo die Fahrt hingehen soll. In **GTR 2** ist davon nichts zu spüren.

Augenschmaus

Wir müssen natürlich keinen einzigen Meter fahren, um die offensichtlichsten Neuerungen im Spiel zu bewundern. Die betreffen die Grafik, die im Vergleich zum Vorgänger kräftig aufgebohrt wurde. Selbst die schicken Strecken und Boliden aus Teil eins sehen alt aus im Vergleich zu dem, was **GTR 2** bietet. Egal ob winziger Sponsoraufkleber, Lufthutze oder Schalter im 3D-Cockpit: Hier sitzt alles am richtigen Fleck und entspricht optisch dem realen Vorbild.

Auch der Asphalt, die Curbs und die Gebäude rund um die Strecken glänzen in neuer Pracht und sehen noch lebensechter aus. Eine Wiederholung aus der TV-Perspektive ist auf maximaler Detailstufe optisch sehr nah an einer Fernsehübertragung der echten GT-Serie – klingt übertrieben, ist aber so. Das geht soweit, dass selbst die Gesichter der Fahrer den realen Vorbildern entsprechen, auch wenn wir die im hektischen Rennen geschehen voraussichtlich nie zu Gesicht bekommen werden.

Feuer und Flamme

Die auffälligste optische Neuerung betrifft das Schadensmodell. Statt der verbogenen Texturen aus **GTR** und **GTL** fliegen diesmal bei einem Crash zig Einzelteile wie Verkleidungen oder Räder durch die Gegend. Die Motoren sind auch in Teil zwei zerstörbar. Wenn wir etwa einen kalten Motor im Leerlauf gnadenlos bei Vollgas laufen lassen, platzt er. Zudem können die Aggregate der Boliden unter den »richtigen« Bedingungen sogar Feuer fangen und in einer spektakulären Stichflamme ihr mechanisches Leben aushauchen.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Sportspiele

Einschätzung **HERVORRAGEND**

»Die Macher bei Simbin werden mit GTR 2 die Messlatte für ›ernsthafte‹ Rennspiele erneut ein ganzes Stück höher legen. Besonders die neuen Elemente wie die Fahrschule verdienen ein dickes Lob. Die machen nämlich die Hardcore-Simulation auch für Gelegenheitsraser zugänglich, verschrecken aber gleichzeitig nicht den Realismusfanatiker. Erstaunlich: der relativ geringe Hardwarehunger der Beta. Auf einem Athlon 3500+ mit einer Geforce 6800 lief GTR 2 flüssig.«

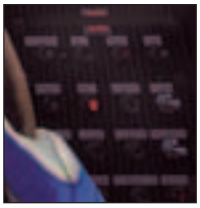
ALT GEGEN NEU: GTR UND GTR 2 IM DIREKTEN VERGLEICH







1 GTR
Die Ausschnittvergrößerung zeigt deutlich, dass die **Schalter** auf der Mittelkonsole nur eine platte Textur sind. Zudem fällt im Vergleich zu Teil zwei auf den ersten Blick die Abwesenheit des Fahrers im Cockpit auf. Animierte Hände und Füße gab's erst mit GT Legends.



1 GTR 2
In GTR 2 zieren echte 3D-Schalter das Cockpit. In Nahaufnahme wirken die wesentlich plastischer als die Textur aus Teil eins.

2 Wie in GTL: 3D-Figuren (etwa Streckenposten oder Mechaniker) beleben die Strecken.

3 Mittendrin statt nur dabei: Hände und Füße des Fahrers sind diesmal sichtbar und animiert.

EXKLUSIV VIDEO

EXKLUSIV BILDER

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Zwei komplette Kampagnen, epische Zwischensequenzen, gewaltige Belagerungsschlachten: Als einziges Magazin Deutschlands haben wir Ubisoft eine spielbare Version für die US-Presse abgeschwatzt. Und waren begeistert!

FAKTEN

Genre	Rundenstrategie
Entwickler	Nival Interactive
Version	US-Presseversion
Termin	Mai 2006



Schmuggler verkaufen uns sechs Artefakte für Gold. Das hilfreiche Angebot wechselt jede Woche.



Schatzkarte. Ein Teil fehlt. Oder dachten Sie, wir verraten Ihnen schon, wo Sie **buddeln** müssen?



Mist! Die feindliche **Wurfmaschine** erwischt unser Stadttor. Zu allem Übel können einige Dämoneneinheiten auch aus der Erde brechen – mitten zwischen unseren Verteidigern hinter den vermeintlich sicheren Mauern!

Rasend schnell jagt unser Flammenstrahl auf die gehörnten Dämonen zu. Und erledigt drei der Rothäute; wir jubeln. Doch was ist das? Der Strahl rast weiter – und zwar zurück in unsere Armee! Erwischt eine Greifengruppe, prallt wieder ab, brutzelt Armbrustschützen, einen Engel, unsere Kavallerie. Ergebnis: drei Gegner gelegt, aber auch zwölf eigene Truppen. Blöder Kollateralschaden! Vielleicht hätten wir doch genauer nachlesen sollen, was für Nebenwirkungen der Flammenzauber unserer Succubus-Dämonen hat ...

Dämonen in einer Menschen-Armee? Richtig – unsere Heldin Isabell beherrscht die Diplomatie, deswegen laufen immer mal wieder feindliche Truppen zu uns über, wenn wir eine Armee angreifen. Den Diplomatie-Skill haben wir schon früh gelernt, in der ersten von fünf Missionen der Menschen-Kampagne. In diesem ersten Einsatz sollten wir 100 Bauern und 25 Schwertkämpfer in unsere Dienste stellen. Die Mission diente gleichzeitig als Tutorial, baute die Erklärungen geschickt in die Story ein. So erfahren auch **Heroes**-Neulinge, wie das Suchtspiel funktioniert: rundenweise Armeen ziehen, Produktionsstätten erobern, Städte einnehmen, Helden und Truppen ausbilden, Artefakte sammeln und ... aber eins nach dem anderen!

Hinterm Horizont geht's weiter

Unsere Version enthält zwei komplette Kampagnen (Menschen und Dämonen) mit je fünf Missionen. Im fertigen Spiel sollen es sechs Feldzüge sein, einer für jede Partei. Allein an der ersten Kampagne haben wir rund acht Stunden gespielt – obwohl die ersten beiden Missionen als Tutorial eher kurz waren! Außerdem rechnen wir damit, dass es wieder eine geheime Kampagne gibt, die sich erst freischaltet, wenn alle anderen Feldzüge gemeistert sind. So war es nämlich in den Vorgängern ...

Erste Änderung seit unserer Titelgeschichte vor zwei Ausgaben:



Praktisch: Auf Tastendruck zeigt das **Baumenü** nur noch an, was wir momentan errichten können.



Wir haben ein Artefakt entdeckt: Der **»Endlose Goldsack«** bringt uns 1.000 Gold pro Runde!

So spielt sich eine komplette Mission



Erster Auftrag: Mit Ritter Godric die Stadt Dunmoor erobern. Erledigt! Wir erfahren, dass nebenan Isabell im **Gefängnis** steckt.



Wir befreien die Königin, sie bedankt sich artig in einer **Sequenz**. Und gibt uns den nächsten Auftrag: Dunmoor gegen Dämonen verteidigen!



Alle paar Runden stürmen **Dämonenarmeen** aus Teleportern, die auf der Karte versteckt sind. Wir fangen die Angreifer immer knapper ab.



Mit Isabell trauen wir uns immer weiter von Dunmoor weg. Ein Risiko, das belohnt wird: Wir entdecken die **Dämonenstadt** Waalag. Unverteidigt!



Die Angriffe werden immer heftiger. Da erfahren wir, dass drei **Obelisken** je ein Kartenfragment bergen. Hilft uns die vollständige Karte?



Alle Kartenteile gefunden, zusammengesetzt, Artefakt ausgegraben – die »Tränen von Asha«. In Dunmoor können wir damit den **Koloss** errichten.



Der Koloss erhöht die Gold- und Truppenproduktion. Dunmoor scheint also sicher, wir trauen uns mit Isabell in den **Untergrund**.



Neuer Job: Godric soll ein **Tor** erreichen und König Nicolai vor den Dämonen warnen. Gleichzeitig rückt eine gewaltige Armee gen Dunmoor!



Mit letzter Kraft hält Isabell die Stadt, obwohl unsere drei **Abwehrtürme** samt Stadttor zerbröseln. Weiter geht's in der Dämonenkampagne ...

Wir können jetzt deutlich weiter hinauszoomen, bekommen so mehr Überblick. Und der lohnt sich – als wir zum Beispiel in einer Mission unseren Helden aus der Untergrund-Ebene an die Oberfläche ziehen und hoch auf einem Bergpass rauskommen, erstreckt sich fast die ganze Karte vor uns. Langsam lichtet sich der Schlachtennebel, gibt den Blick frei auf wabernde Lavamassen, Gischtfontänen an Küsten sowie sanft wiegende Wälder. Ganz am Horizont erkennen wir unsere Heimatstadt, sehen unsere eingenommenen Sägewerke und Bergwerke, die schön animiert ihre Rohstoffe auswerfen – dort waren wir vor ein paar Runden noch unterwegs!

Plappermaulhelden

Nächste Neuerung: Endlich gibt es richtige Zwischensequenzen, in Spielgrafik, mit redenden Helden plus Untertiteln. Ein paar mal haben uns die Recken zwar zu viel zugetextet, doch oft geben sie uns nützliche Hinweise auf die nächste Ausgabe – etwa per Einblendung auf ein Artefakt oder eine Position, die wir auf der Karte erreichen müssen. Aber auch jenseits der Sequenzen können wir jederzeit detaillierte Infos zu unseren Verpflichtungen aufrufen.



Das **Zauberbuch**: Neu dabei ist ein Erdmagie-Spruch, mit dem wir kreuzförmig angeordnete Steinspitzen aus dem Boden jagen.



Kampf-Zwischensequenz: **Erzengel** können, wie in den Vorgängern, einmalig pro Schlacht gefallene Kameraden wiederbeleben.



Helden-Bildschirm: Mit den fünf **Karteireitern** links wechseln Sie zwischen Armee, Haupt- und Nebenfähigkeiten sowie Biographie.



Brenzlig: Die Greifen und Engel unten rechts sichern unsere Schützen – eine ideale Ansammlung für einen dämonischen **Feuerball** ...

Jede Mission birgt mehrere Aufgaben: Da sollen wir versteckte feindliche Spähtrupps erledigen, gleichzeitig unsere Stadt ausbauen und eine Kavalleriekaserne errichten und upgraden. Unsere Protagonistin, Königin Isabell, darf derweil keine Schlacht verlieren.

Dann, endlich, steht die Kaserne, wir können berittene Paladine rekrutieren. Mit denen wiederum sind wir stark genug, um den Dämonenhelden anzugreifen, der den Weg an den Kartenrand und damit in die nächste Mission blockiert. Und das war gerade mal das dritte Szenario im Spiel – die späteren Missionen werden noch komplexer.

Huch!

Immer wieder gibt's überraschende Wendungen im Spiel. Da verfolgen wir einen Dämonengeneral, als wir plötzli ... halt, das wollen wir noch nicht verraten. Nur so viel: Die Aufträge sind fernab vom »Vernichte alle Blauen«-Allerlei. Und falls wir doch einmal so einen simplen Auftrag bekommen, können wir schon darauf wetten, dass noch mehr Jobs auf uns zukommen.

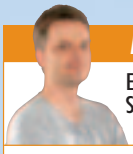
Schön auch, dass wir genügend Zeit haben, die Karten zu erkunden und unsere Helden hochzuleveln. In jeder Mission gibt es ein Levellimit für den oder die Helden – das sollten die Recken auch tunlichst erreichen, denn im nächsten Einsatz sind sie mit den bereits erspielten Werten wieder dabei. Und: Vor jeder Mission können wir zwischen drei Boni wählen – meistens ein Rohstofftyp, ein Artefakt oder Extratruppen.

Die Mauer muss weg

Belagerungen gehören endlich wieder zu den Höhepunkten in **Heroes**. Nach den recht lahmen Stadtkämpfen in Teil 4 beharken sich jetzt wieder Katapulte und Ballisten, Wachturmschützen und Flieger. Wie in **Heroes 3** können Sie Ihre Städte in mehreren Stufen schützen: simple Mauer mit Tor, mit Wachturm, mit Graben – oder je nach Rasse spitzen Holzpflöcken, Minenfeldern und anderen Fisimatenten. Auf der Gegenseite: Trébuchet-Wurfmaschine, Fernkämpfer, fliegende Einheiten. Anders als im Vorgänger können die Nahkampf-Bodentruppen nicht mehr aufs Tor eindreschen.

Wenn ein Held den Kriegsmaschinen-Skill hat, kann er Ballista, Katapult, Sanitätszelt und Wachtürme direkt steuern; ansonsten passiert das automatisch. Dann ist's ebenso spannend wie zufällig: Trifft der nächste Felsbrocken endlich den Wachturm? Beharkt die Wachturmmannschaft die Elfenschützen? Wenn der Maschinen-Skill richtig schön hoch ist, dürfen wir zudem mehrfach und mit mehr Wumms feuern: Dadurch haben wir einmal sogar eine Abwehrschlacht gewonnen, obwohl wir nur eine völlig unterlegene Besatzung hatten ...

Martin Deppe



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

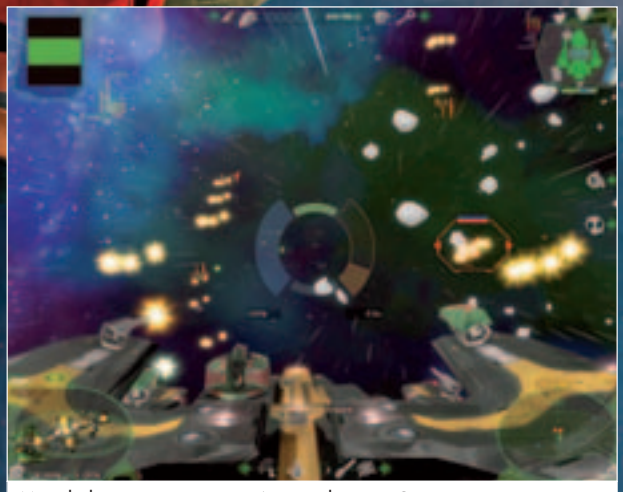
Einschätzung **SEHR GUT**

»Schön weit rauszoomen, schicke Zwischensequenzen und vor allem spannende Missionen – allein schon die ersten zwei der sechs Kampagnen haben mich gefesselt. Und endlich toben wieder richtige Belagerungen. Allerdings übersieht man immer noch leicht Rohstoffhaufen und kleinere Feindeinheiten, weil Bäume oder Felsen im Blick stehen. Her mit der Transparenzfunktion!«

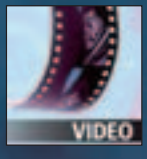




Die pfeilschnellen **Dogfights** gegen feindliche Jäger gehören zu den Höhepunkten. Der Pirat bekommt gleich unsere Raketen zu kosten.



Meist haben wir es mit einer Ansammlung an Gegnern zu tun. Beim Manövrieren dürfen wir **Asteroiden** nicht vergessen, sonst kracht's.



DARKSTAR ONE

Wenn im Mai die Galaxis bebt, könnte der deutsche Entwickler Ascaron daran Schuld sein: Darkstar One verspricht der feuchte Traum aller Weltraum-Actionjünger zu werden.

FAKTEN

Genre	Weltraumspiel
Entwickler	Ascaron
Version	Beta
Termin	Mai 2005

DARK **CARPENTER**?

Obwohl John »Halloween« Carpenters Kultfilm Darkstar von 1974 auch im Weltall spielt – das Spiel hat damit nichts zu tun. Allerdings zeichnet für die Story kein Amateur verantwortlich. Mit Claudia Kern konnten die Entwickler eine Autorin gewinnen, die bereits Perry-Rhodan-Romane geschrieben hat.

Der Weltraum. Unendliche Action. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Darkstar One. Vergessen Sie langweiliges Trödeln durchs All, unnötig komplizierte Bedienung, und eine Navigation, die nur ausgebildete Fluglotsen beherrschen. **Darkstar One** räumt auf mit dem Vorurteil, dass Weltraumspiele mit Tiefgang nur was für Profis sind. Stattdessen setzt es auf Zugänglichkeit. Wie eine Mixtur aus **Elite** und **Wing Commander**. Ascaron hat uns endlich eine spielbare Version in die Redaktion gebeamt.

Jeder nur ein Raumschiff

In **Darkstar One** steuern wir die gesamte Zeit über nur das gleichnamige Raumschiff. Macht aber nichts, denn das anfangs schwachbrüstige Gleiterchen mutiert mit fortschreitender Spieldauer zu einem mächtigen Kampfschiff. Bis dahin ist es ein weiter Weg, den wir auf abwechslungsreiche Art und Weise meistern können.

Da ist einmal die rund 20 Spielstunden (Entwicklerangabe) anhaltende Geschichte um den Raumpiloten Kayron Jarvis. Dann ziehen wir nach Herzenslust durchs All, erledigen Nebenmissionen und treiben Handel. Oder suchen nach Rohstoffen, Artefakten und Credits, der Währung in **Darkstar One**. Die brauchen wir, um uns starke Waffen und Erweiterungen für unser Schiff zu leisten.

Führerschein bestanden

Im Gegensatz zu komplizierten Weltraumspielen der Sorte **X3** mit versteckten Schiffsmenüs ist die Bedienung von **Darkstar One** kinderleicht. Die Flugrichtung geben wir entweder mit Maus oder Joystick vor. Mit W A S D fliegen wir seitwärts und aktivieren Nachbrenner und Rückwärtsschub. Klingt nicht nur nach Ego-Shooter, sondern fühlt sich auch exakt so an. Daneben dienen das Mausrad oder der Coolie-Hat als Schubkontrolle. Mit V und C rollen wir bei Bedarf seitwärts. Nach wenigen Minuten rasen auch Planetenratten routiniert wie Fliegerass Starbuck in **Kampfstern Galactica** durchs Sternenmeer.

Die weiteren Schiffsfunktionen erreichen wir entweder per Tastendruck oder mit der Maus: Bei gedrückt gehaltener Leertaste verwandelt sich das Fadenkreuz in einen



Zeiger, mit dem wir direkt auf einzelne Cockpit-Kontrollen klicken können. Das dauert aber in der Regel besonders in Kämpfen zu lange, daher prägen wir uns schnell die restlichen Tasten ein. Aber keine Sorge: Die meiste Zeit über brauchen Sie nur wenige Funktionen, und die lernen Sie mit Lichtgeschwindigkeit. Für die Verkaufsversion verspricht Entwickler Daniel Dumont auf alle Fälle ein interaktives Tutorial.

Station machen

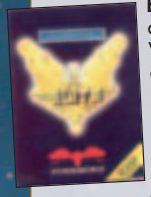
Der riesige Weltraum in **Darkstar One** ist in Cluster gegliedert. Die teilen sich wiederum in unterschiedliche Sonnensysteme auf. In jedem System gibt's mindestens eine Handelsstation. Dazu kommen Planeten, Monde, Asteroiden. Gerade im Bereich um die intergalaktischen Feilbietzentren sind wir nie allein: Fremde Schiffe docken an, Polizeigleiter scannen uns nach illegaler Ware, Piraten verstecken sich in Asteroidenfeldern und greifen mitunter fremde Frachter oder uns direkt an. Die Stationen selbst sind die Schaltzentralen des Spiels. Hier kaufen und verkaufen wir Handelsgüter, verpassen unserem Schiff die nötigen Upgrades oder besuchen die örtliche Bar. Dort schlürfen wir nicht etwa pangalaktische Donnergurgler*. Sondern erhalten Haupt- und Nebenaufträge.

Haupteinsätze bringen uns in der Geschichte ein Stück weiter. Die Nebenmissionen sind vielfältig: Mal müssen wir einen bestimmten Konvoi beschützen. Dann wieder eine Ware von A nach B schmuggeln, Sabotage begehen oder Piraten eliminieren.

Containerware

In einer Story-Mission in unserer Beta müssen wir uns mit einem Schmuggler treffen und illegales Gut in ein benachbartes System befördern. Hier gibt's die erste Überraschung: Ware wird in **Darkstar One** nicht etwa im Frachtraum transportiert. Sondern in schwach gepanzerten Containern. Eine Drohne dockt die per Tastendruck an die Darkstar One an. Fortan kleben die verpackten Güter wie eine Klette an uns. Der Nachteil: Mit den wertvollen Anhängseln ist unser Schiff so agil wie ein Schwerlasttransport im Schneesturm. Sobald es zum Kampf kommt, etwa mit Piraten oder feindlichen Fraktionen, dür-

WELTRAUMSPIELE AUS 20 JAHREN



Elite (1985) ist der Urvater der Weltraum-Handelsspiele und heute kaum noch zu bekommen. Die Nachfolger erreichten nie die Klasse des Originals.



Privateer (1993) bietet eine kinoreife Geschichte und sehr viel Atmosphäre. Es entstammt übrigens der Feder des Wing-Commander-Schöpfers Chris Roberts.



Eve Online (2003) ist ein Online-Weltraumspiel mit über 100.000 Spielern gleichzeitig. Große Gilden bekämpfen einander in virtuellen Kriegen.



X3 Reunion (2005) ist der bis dato letzte Ableger aus der X-Reihe. Grafik, Sound und Spieltiefe stimmen, allerdings ist die Bedienung unnötig kompliziert geraten.

* Kenner des Romas »Per Anhalter durch die Galaxis« wissen Bescheid!

DIE **PLASMA**-WAFFE

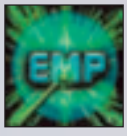
Die Darkstar One hat eine **Plasma-Waffe** an Bord, deren Wirkung wir mit fortschreitender Spieldauer verändern und ausbauen können. Folgende Eigenschaften und Ausbauten sind bereits bekannt:



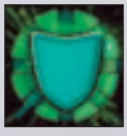
Der **Overload** feuert einen Plasmastrahl aufs nächstgelegene Schiff. Der Gegner verliert kurzzeitig sämtliche Schilde. Upgrademöglichkeiten: längere Wirkungsdauer und die Aussicht, mehrere Feinde zu treffen.



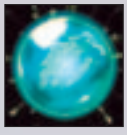
Der **Waffen-Boost** verstärkt die Energiezufuhr an die Waffensysteme. Die laden sich somit schneller auf und machen je nach Ausbaustufe deutlich mehr Schaden. Außerdem lässt sich die Wirkungsdauer verlängern.



Der **EMP-Stoß** sorgt beim Gegner für einen Ausfall aller Waffensysteme. Wenn wir der EMP-Waffe diverse Upgrades verpassen, wird der Effekt besonders fies: Dann legt sie auch das feindliche Triebwerk lahm.



Der **Schild-Boost** legt ein Plasmafeld ums Schiff. Bei Aktivierung pumpt es kontinuierlich Energie in die Schildkondensatoren. Nach einem Upgrade reduziert es auch den erlittenen Schaden.



Der nützliche **Plasmaschild** schützt vor jeglichem Schaden am eigenen Schiff. Wer mit aktiviertem Plasmaschild einen Gegner rammt, verpasst ihm außerdem wesentlich mehr Schaden als er selbst erleidet.



Der **Timeshock** ist die bislang mächtigste bekannte Wirkung der Plasma-Waffe. Gegner frieren kurz ein und können sich weder bewegen noch schießen. Dadurch werden sie zum leichten Ziel für uns.



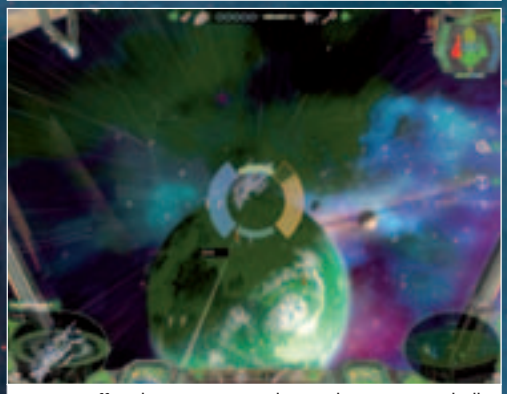
Waren werden per angehängten **Containern** transportiert. Durch die Last steuert sich das Schiff schwerfällig.



Die **Kopfgeldjagd** ist eine lukrative Tätigkeit: Als Piratenvernichter machen wir gute Kasse.



Sprungtore sind der Eingang in den Hyperraum. Für jedes neue System benötigen wir erst einen Schlüssel.



Per **Zeitraffer** überspringen wir lange Flugwege innerhalb eines Sonnensystems. Das klappt aber nicht im Kampf.

fen wir die Container erfreulicherweise jederzeit ausklinken und später wieder einsammeln. Es sei denn, eine verirrte Rakete trifft versehentlich das Behältnis ...

Reise, Reise

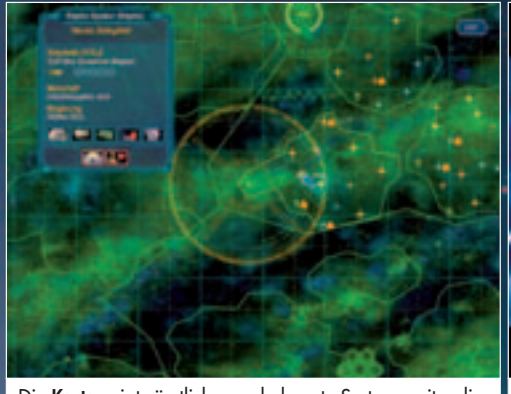
Auf der galaktischen Übersichtskarte wählen wir das nächstgelegene Zielsystem aus und springen mit Hilfe von Sprungtoren in den Hyperraum. Damit überbrücken wir große Entfernungen, ohne stundenlang durchs All kurven zu müssen.

Natürlich sind Reichweite und Anzahl bekannter Systeme zu Beginn stark eingeschränkt. Im Verlauf der Geschichte erweitert sich die Karte nach und nach. Später rüsten wir unser Schiff gegen Bargeld so aus, dass auch Systeme weitab vom Schuss ohne Umweg erreichbar sind.

Allgemeine Verkehrskontrolle

Direkt aus dem Hyperraum in die Polizeikontrolle? Schluck! Wir haben doch das illegale Schmuggelgut im Schlepptau! Und überall kurven Hüter des Gesetzes durchs System. Vorsichtig steuern wir die Station an und halten Abstand von den Polizeischiffen. Aber eine Sekunde nicht aufgepasst, und schon sind wir einem der örtlichen Sheriffs zu nahe gekommen. Der scannt uns natürlich. Es kommt, wie es kommen muss: Wir fliegen auf und haben ihn am Wickel. Jetzt wird's im wahrsten Sinne des Worte kriminell: Sollen wir ihn angreifen, oder uns schleunigst aus dem Staub machen?

Ähnlich wie in **GTA San Andreas** hat **Darkstar One** für jedes Sonnensystem eine Fahndungskonto. Mit jedem weiteren Stern darauf wird unser Leben gefährlicher. Bei mickrigen zwei Sternen greifen uns lediglich Polizisten in der Nähe an. Steigt unsere Schlingelliste auf fünf, gibt's keine



Die **Karte** zeigt sämtliche uns bekannte Systeme mit politischen und wirtschaftlichen Informationen.



Im **Hyperraum** lesen wir ab, welche Güter im Zielssystem erhältlich oder als Schmuggelwaren klassifiziert sind.



Mit einem Druck auf den Knopf verlassen wir die Station und starten ab ins All.

Sofern wir Schmuggelware an Bord haben, nehmen wir Kontakt mit Interessenten auf.

Der »normale«, legale Handel mit Waren beziehungsweise von uns erbeutetem Rohstoff.

Waffen, Upgrades und Erweiterungen zum Rohstoffabbau finden wir in der Schiffswerft.

Am Terminal holen wir Nebenmissionen ab. Von Sabotage bis Kopfgeldjagd.

Eine Panorama-Sicht aus der Station. In der Betaversion hat sie noch keine Bedeutung.

Zugang zur Bar. Dort erhalten wir Aufträge, die uns in der Geschichte weiterbringen.

Landeerlaubnis mehr auf der betreffenden Handelsstation. Kopfgeldjäger und Piraten haben uns fortan auf dem Kieker. Im fertigen Spiel soll es die Möglichkeit geben, das Punktekonto gegen Bezahlung abzustottern.

Unser Scharmützel mit der Polizei jedenfalls zerlegt uns in Windeseile in Einzelteile. Macht nichts, wir laden einfach den Spielstand neu. Denn erfreulicherweise dürfen wir jederzeit speichern. Diesmal klappt der Anflug.

Artefaktsammler

Der Vorfall hat gezeigt: Wir brauchen dringend mehr Power unter der Haube. Gegenstände wie Waffen, Energieupgrades und Ausrüstung (etwa zum Fördern von Rohstoffen) kaufen wir direkt auf Stationen. Mit Attributen wie Wendigkeit, Anzahl der Waffen und Aufladungsdauer der Energiesysteme sieht es anders aus. Überall in der Galaxis sind Artefakte versteckt. Sobald wir eine bestimmte Anzahl gesammelt haben, dürfen wir Upgrades am Schiff durchführen. Beispiel: Fünf Artefakte erlauben uns drei Zusatzoptionen.

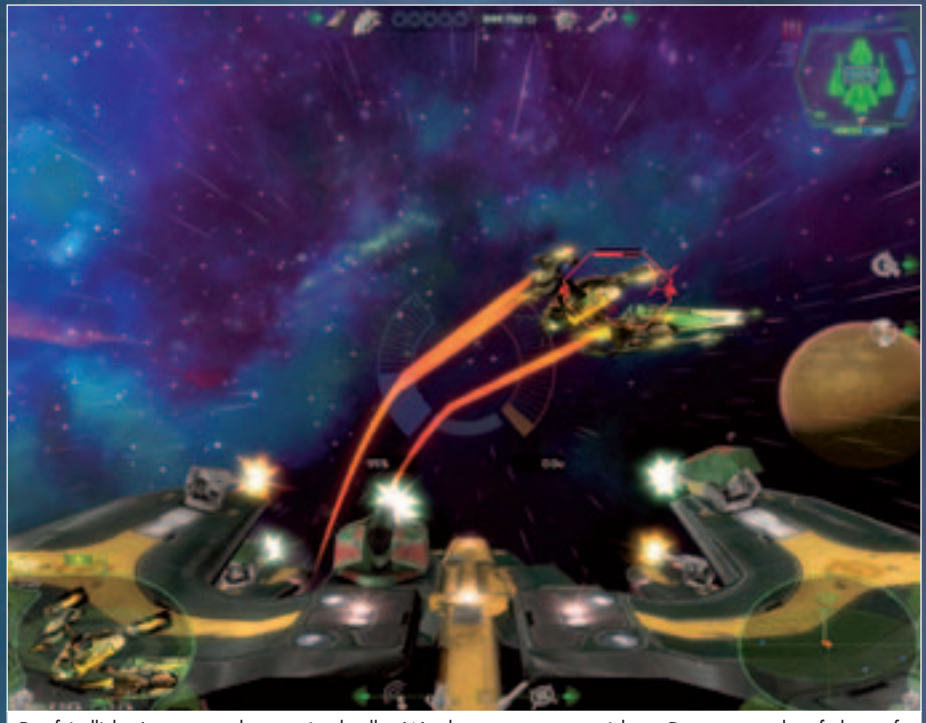
Das Upgrade-System ist nicht das einzige Rollenspielelement: Wir haben auch einen Ruf zu verlieren. Etwa dann, wenn wir uns selbst als Pirat verdingen, friedliche Handelskonvois überfallen und deren Container stehlen. Für das Bestehen von Aufträgen gibt's einen Ruf-Bonus, der etwa für bessere Preise beim Kauf von Waren sorgt.

Action im All

Darkstar One setzt in erster Linie auf Action. Die sechs Rassen verfolgen unterschiedliche Taktiken: Terraner etwa sind besonders wendig, die reptilienartigen Raptor legen Minen, und die Thul besitzen eine Tarnvorrichtung. Die Dogfights gegen feindliche Raumer machen richtig Laune. Die Präsentation mit dynamischer Musik und guter Grafik sowie die einfache Steuerung haben gleichermaßen daran Anteil, dass Neulinge den Einstieg schnell meistern.

Allerdings gibt es noch nervige Ruckler und Balancing-Probleme: Mal sind die KI-Kämpfer kinderleicht auszutricksen, dann wieder bockschwer zu bezwingen. Auf unsere Nachfrage hin verspricht Daniel Dumont, die Probleme bis Mai in den Griff zu bekommen.

Simon Fistrich



Der feindliche Jäger versucht uns mit schnellen Wendemanövern auszutricksen. Da muss er schon früher aufstehen: Unsere fünf **Bordkanonen** vorne im Bild haben schon ganz andere Gegner zerlegt.



SIMON FISTRICH

Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Wer hätte gedacht, dass Ascaron das Weltraum-Actiongeschäft so gut versteht? Darkstar One hat alle Eigenschaften eines Hits: Zugänglichkeit, tolle Präsentation, spannende Kämpfe, spielerische Freiheit. Jetzt müssen die Entwickler noch die Balance in den Griff bekommen und die Missionen schön abwechslungsreich gestalten. Schade nur, dass ein Mehrspielermodus fehlt.«



Gelungener **Hinterhalt:** Die Männer der Able-Company eröffnen im Schutz der Dunkelheit das Feuer auf einen deutschen LKW.



Ein Zug **Landser** rückt mit einem Panzer VIE (Tiger) vor. Welche deutschen Tanks sonst noch mit von der Partie sind, ist noch unklar.

COMPANY OF HEROES

Ist das ein Ego-Shooter? Dank aufwändiger Effekte und detaillierter Einheiten ist Company of Heroes ein ganz heißer Kandidat für den Titel »Schönstes Strategiespiel aller Zeiten«.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Relic
Version	Präsentation
Termin	September 2006

Die Zeit? Zweiter Weltkrieg. Der Schauplatz? Die Normandie. Die Hauptdarsteller? Die US-Soldaten der Able-Company. Klingt nach einem ziemlich ausgelutschten Szenario, oder? Keine Angst: Was bisher von **Company of Heroes** zu sehen war, lässt auf ein echtes Strategie-Highlight hoffen. Dafür spricht nicht zuletzt der Ruf der Macher. Relic hat nämlich mit der **Homeworld**-Serie und **Dawn of War** bereits bewiesen, dass Echtzeit-Strategie nicht gleichbedeutend sein muss mit stupidem Basisbau und hirnlosen Massenschlachten.

Verliebt ins Detail

Der edle Look von **Company of Heroes** ist selbst bei höchster Zoomstufe unglaublich detailliert und realistisch. Selbst auf den zweiten Blick fällt es schwer zu glauben, dass wir es hier mit der Spielgrafik eines Echtzeit-Strategie-Titels zu tun haben. So tragen etwa die Soldaten individuelle Uniformen und Ausrüstungen und sprechen ihre Texte gar lippensynchron. Wirklich beeindruckend wird die Optik aber erst, wenn es auf dem Schlachtfeld rund geht. Gerade wenn die Häuser eines französischen Städtchens durch Sprengladungen, Panzergranaten oder einen Artillerieangriff spektakulär zerstört werden, zeigt das Spiel, was in ihm steckt. Dabei zerbröseln die Mauern zu Staub, Ziegelsteine fliegen durch die Luft, und »Innereien« des Hauses wie gemauerte Kamine oder Fußböden fallen physikalisch korrekt auf die Erde.

Alles Berechnung

Dieser Realismus kommt nicht von ungefähr. Alle physikalischen Berechnungen im Spiel basieren auf der Havok-Engine, die normalerweise in aufwändigen Ego-Shootern wie **Half-Life 2** oder **Pacific Assault** zum Einsatz kommt. Auf dem Schlachtfeld von **Company of Heroes** ist sie etwa dafür verantwortlich, dass verwundete Soldaten lebensecht nach hinten und in den Staub fallen, oder dass ein tonnenschwerer Panzer durch die Mauer eines Hauses brechen und sie in einer Wolke aus Staub und Trümmern einstürzen lassen kann.

VOM HAUS ZUR TRÜMMERWÜSTE: ABRISSKOMMANDO À LA COMPANY OF HEROES





Tod im Weizenfeld: Diese Perspektive zeigt in etwa, wie sich Company of Heroes spielen wird. Wer weiter hinein zoomt, kann sich zwar an schicken Einheiten, detaillierten Gebäuden und spektakulären Waffeneffekten erfreuen, verliert aber im **Kampfgetümmel** schnell die Übersicht.

Selbstständig Denken

Ein weiterer Pluspunkt von **Company of Heroes** ist die künstliche Intelligenz. So sollen sich unsere Einheiten derart schlau anstellen, dass wir uns ausschließlich aufs Taktieren konzentrieren können. Die Infanterie sucht selbstständig Deckung und steht nicht etwa im Freien herum, nachdem wir sie auf eine neue Position geschickt haben. Die Entwickler fassen das unter dem Begriff »Battlefield Awareness System« zusammen. Dieses System ist auch dafür verantwortlich, dass unsere Männer selber merken, ob sie sich in einem ruhigen Kartenabschnitt, einer potenziell gefährlichen Gegend oder in einer heißen Kampfzone befinden. Dementsprechend bewegen sie sich dann auch vorsichtiger und von Deckung zu Deckung, wenn unmittelbare Gefahr droht, ohne dass wir hierfür einen speziellen Befehl geben müssten.

Egal wie autonom unsere Soldaten und Fahrzeuge auch agieren, natürlich werden wir die Befehlsgewalt über alles haben, was auf dem Schlachtfeld kreucht und fleucht. Wie genau das funktionieren soll, war aus den Machern bei Relic noch nicht herauszubekommen. Weder in Videos noch auf Screenshots war bisher etwas vom Interface zu sehen, da die allesamt im eingebauten Moviemaker entstanden. Der funktioniert ähnlich wie die cinematische Kamera in **Empire at War**, präsentiert also das Geschehen aus dramatischen Blickwinkeln und blendet alle Bedienelemente wie Mauszeiger, Schaltflächen und Icons aus.

Ganz schön was los hier

Ohne Kontrolle und Übersicht werden Freizeitgeneräle in **Company of Heroes** auf keinen grünen Zweig kommen. Jedenfalls wenn wir von dem ausgehen können, was bisher von den Scharmützeln zu sehen war. Da wuseln zig Infanteriezüge, Panzer und Aufklärungsfahrzeuge durch verwinkelte Städte, Panzer brechen durch Häuserwände, und deutsche Landser nehmen unsere ahnungslosen Truppen aus dem Hinterhalt unter Feuer. Zusätzlich stehen außerhalb der Karte Artillerieeinheiten und Jagdbomber als Unterstützungswaffen bereit.

Gefechte mit gepanzerten Fahrzeugen laufen übrigens genretypisch stark vereinfacht ab. Schwere Kaliber wie der Tiger stecken zwar eine Menge Schaden ein und sind vorne unempfindlicher als an den Seiten. Allerdings sollen auch die dicksten Tanks über schnöde Trefferpunkte verfügen. Das bedeutet, dass im Spiel theoretisch auch leichte Waffen einen fetten Tiger killen können, dessen Panzerung sie in der Realität nicht einmal ankratzen könnten.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

Einschätzung **NICHT MÖGLICH**

»Rein optisch begeistert Company of Heroes schon jetzt. Viel mehr lässt sich allerdings bei nüchterner Betrachtung noch nicht über das Spiel sagen. Die Entwickler halten sich nämlich immer noch bedeckt, wenn es um Details wie Spielmechanik, Steuerung oder Missionsdesign geht. Elemente wie die in zig Stufen zerstörbaren Gebäude (siehe Kasten) oder die selbstständig agierende KI geben jedoch berechtigten Anlass zur Hoffnung.«



Laut Entwickler verkraftet die Engine bis zu 5.000 Einheiten gleichzeitig – damit lassen sich eindrucksvolle **Massenschlachten** inszenieren.



Das haben die Jungs davon, wenn sie den Mörtel aus den Mauern kratzen: Die Festung kracht zusammen und **begräbt** die Angreifer.

SPARTA

Die Wikinger hatten schon eines, die Mongolen auch, die Römer sowieso. Jetzt bekommen endlich auch die Spartaner ihr eigenes Echtzeit-Strategiespiel.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	World Forge
Version	Alpha
Termin	Herbst 2006

SPARTAKUSS

Der so genante Spartakuss wurde vom legendären Griechenkönig Ben Hurion ursprünglich zur Dopingkontrolle bei den ersten Olympischen Spielen (356 v. Brian) eingeführt, erfreute sich aber unter den männlichen Athleten so großer Beliebtheit, dass er bald zum anfangs geheimen Begrüßungsritual in den Dampfbädern, später zum offiziellen Zahlungsmittel avancierte.

Die alten Griechen sind eine von drei legendären antiken Nationen, die das Echtzeit-Strategiespiel bevölkern. Ägypter und Perser stoßen im Spielverlauf dazu. Für die Entwicklung zeichnet das russische Studio World Forge verantwortlich, das mit **Sparta** zwar seinen Einstand feiert, allerdings auf einige Spiele-Veteranen zählen kann, darunter **Siedler**-Grafiker und Projektmanager Torsten Hess. Der schaute Anfang März bei PC PowerPlay vorbei, im Gepäck eine spielbare Vorabversion.

Keine ruhige Kugel

Von den geplanten drei Kampagnen und rund 30 Missionen war noch wenig zu sehen. Drehbücher für geplante Missionen lesen sich dank Helden, Zwischensequenzen und Skriptereignisse aber sehr spannend. Die Spielmechanik dagegen brummte schon munter – und just dort kann **Sparta** mit einigen Innovationen auftrumpfen. Da wäre zuallererst die Physik-Engine, die nicht nur optisch was her macht, sondern auch neue taktische Möglichkeiten verspricht.

Katapultgeschosse kugeln Abhänge hinunter und mähen alles um, was sich ihnen in den Weg stellt. Engstellen lassen sich mit losen Baumstämmen oder Felsbrocken sichern, die bei Gefahr auf Invasoren niedergehen. Ähnlich wie in **Age of Empires 3** oder **Stronghold 2**, aber **Sparta** kann noch mehr. So verlieren Gebäude unter Beschuss nicht einfach nur Lebenspunkte, sondern brechen Stück für Stück auseinander. Wobei Trümmer allzu vorwitzige Angreifer zu erschlagen drohen. Feuer kann sich je nach Windlage ausbreiten. Unter Umständen genügt ein kleiner Brand, und die ganze Basis lodert.

Der kleine Truppeningenieur

Spartas zweite Eigenheit ist der Truppenbastelkasten. Es gibt vergleichsweise wenige Truppentypen, die Sie aber mit verschiedenen Waffen ausrüsten können. Etwa ein Speer oder ein Dreizack für den Nahkampf und ein Bogen für Distanzduelle. Oder wie wäre es mit einem Rundschild? Cool: Sie dürfen sogar die Waffen Ihrer Gegner einsammeln und damit Ihre eigenen Krieger ausstatten. Das funktioniert sogar mit Reittieren wie Elefanten, Pferden und Kamelen oder mit Kriegsmaschinen. Flugs die Bedienmannschaft ausgeschaltet, und schon mutieren Ihre Hopliten zu Katapultschützen.

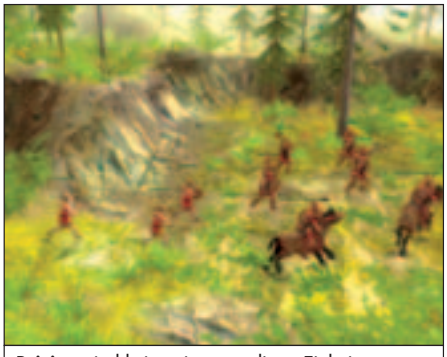
Rüdiger Steidle



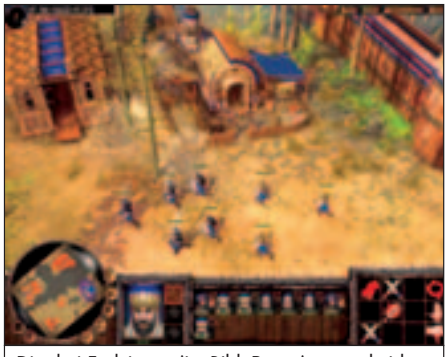
RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Einschätzung **GUT**

»Die Physik-Effekte machen echt was her, der Truppenbaukasten gefällt – auch wenn mir das Waffensammeln etwas umständlich erscheint. Und auf die versprochenen Seeschlachten freue ich mich ganz besonders. Um aber gegen die starke Konkurrenz von Age of Empires, Schlacht um Mittelerde & Co. bestehen zu können, muss Sparta auch bei den Missionen punkten – von denen war in der Alpha nicht viel zu sehen. Daher nur ein ›guter‹ Eindruck.«



Reittiere sind keine eigenständigen Einheiten, sondern werden erst durch Jockeys zu Kombattanten.



Die drei Fraktionen (im Bild: **Perser**) unterscheiden sich in Einheiten und Aussehen stark voneinander.



Mit dem **Bergungsfahrzeug** heben wir schwere Gegenstände von Unfallopfern.



Aua: Der **Rettungswagen** hat die Schranken umfahren und wurde vom Zug erwischt.



Vom brennenden Busch zum ausgewachsenen Großbrand: Das Feuer breitet sich aus, weil wir zu langsam waren. Solche »kleinen« Ereignisse finanzieren die 20 **Großeinsätze** der Kampagne.

EMERGENCY 4

Endlich eine unkomplizierte Steuerung! So lassen sich die gefährlichsten Großbrände löschen und die hinterlistigsten Drogenhändler spielend leicht Hopps nehmen.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Sixteen Tons
Version	Beta
Termin	13. April 2006

PYROMANIE

In Emergency 4 zündeln die Bewohner der Stadt so häufig, dass man meinen könnte, die Feuerwehr stecke selbst dahinter, um mehr Geld einzunehmen. Alles Quatsch! Auch in der Realität legen Feuerwehrmänner selten Feuer, um sich danach als Retter aufzuspielen. Viel häufiger sind Kinder, die mit Feuerzeugen und Streichhölzern spielen, Schuld an Haus- und Wohnungsbränden.

Seit jeher ist das Steuern der Rettungskräfte der **Emergency**-Reihe ein großes Thema gewesen: zu fitzelig, zu kompliziert, zu viel Geklicke. Geht die Steuerung in **Emergency 4** nun endlich flotter von der Hand?

Wir greifen in der Beta-Version selbst nach dem Feuerwehrschlauch und können nun stolz verkünden: Unsere Einsatzkräfte lassen sich mühelos und ohne nervenaufreibendes Dauergeklicke koordinieren!

In **Emergency 3** haben wir schier endlos viele Klicks gebraucht, um einen Brand zu löschen. Der Nachfolger macht's einfacher: Feuerwehrmann per Linksklick anwählen, Schlauch in die Hand drücken, Hydrant und Feuer rechtsklicken, fertig. Der Rechtsklick spart eine Menge Zeit – denn es wird automatisch die sinnvollste Tätigkeit für jeden Helfer ausgewählt. Das machen die Jungs auch selbsttätig, allerdings mit etwas Verzögerung. So können wir unsere Aufmerksamkeit anderen Dingen zuwenden und müssen uns nicht mehr mit einer verkorksten Steuerung herumplagen.

Hilfe!

Aufmerksamkeit verlangt zum Beispiel die Explosion, die gerade in der Monstertruck-Arena stattgefunden hat. Ein verunglücktes Fahrzeug ist effektvoll in die Luft geflogen und hat auch gleich drei andere Vehikel in Brand gesteckt. Und unsere armen Feuerwehrmänner liegen schwer verletzt in den Flammen. Da kommt Panik auf, denn wir haben unsere Krankenwagen grade erst wieder zur Basis geschickt – weil es nichts zu tun gab.

Der Monstertruck-Unfall selbst ist eine der 20 Missionen der Kampagne. Die Explosion mitten im Einsatz hingegen gehört zu den unvorhersehbaren Dingen, mit denen Sie ständig rechnen müssen.

Dauernd im Einsatz

Die meiste Zeit sind Ihre Retter in der Stadt unterwegs, um brennende Mülltonnen zu löschen oder Vergiftungen zu behandeln. Damit verdienen Sie Geld für neue Fahrzeuge, die Sie wiederum für Großeinsätzen brauchen. Haben Sie genug Kohle für kostspielige Vehikel wie Bergungsfahrzeug und Helikopter gescheffelt, können Sie sofort den nächsten Einsatz starten. Zu Beginn kümmern Sie sich um brennende Reifenstapel, die späteren Katastrophen schicken Sie auf Rettungsmissionen rund um den Globus.

Bombenstimmung

Die Grafik von **Emergency 4** ist klasse, auch wenn wir nur eingeschränkt hineinzoomen können. Feuer und Explosionen sehen nicht nur realistisch aus: Jeder brennende Briefkasten kann bei Vernachlässigung langsam die komplette Nachbarschaft in Brand stecken. Also gibt's immer was zu tun.

Zu unseren Einsätzen passt auch die musikalische Untermalung, bei der wir uns fast fühlen, als säßen wir in einem Hollywood-Actionfilm.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Expertin für Strategiespiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Ich will den Feuerwehrhelm gar nicht mehr aus der Hand legen, denn Emergency 4 macht mir einen Heidenspaß. Die Steuerung ist im Gegensatz zum Vorgänger erheblich unkomplizierter geworden, die Aufträge und Einsätze sind spannend und fordernd, die Grafik sieht auch super aus – und die Hintergrundmusik versetzt mich in Actionfilmhochstimmung à la The Rock.«



Bleispritze: Das **Browning-MG** verstärkt die Feuerkraft unseres Zugs. Naturgemäß ist das schwere Teil ziemlich unbeweglich und sollte daher mit Bedacht platziert werden.

BROTHERS IN ARMS 3

Zweiter Weltkrieg in PC-Spielen: eine unendliche Geschichte. Gearbox will mit Hell's Highway die Brothers in Arms allerdings bald in den Ruhestand schicken.

FAKTEN

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Gearbox
Version	Presskit
Termin	4. Quartal 2006



Relax! Zwischen den Kämpfen lassen es unsere Jungs ruhig und entspannt angehen.



Patrouille: Wenn das Gelände nicht völlig sicher ist, sind die Soldaten etwas vorsichtiger.



Stealth: Im Schleichmodus vermeiden unsere Mannen unnötige Geräusche.



Combat: In Gefechten benehmen sich die GIs ähnlich wie in den Vorgängern.

Die tapferen Sergeants Hartsock und Baker kommen einfach nicht zur Ruhe. Nachdem die beiden Haudegen die Straße zum Hügel 30 bezwungen und sich ihre Streifen mit Blut verdient haben, sollen sie schon bald den finsteren Highway zur Hölle betreten. Hell's Highway – der Untertitel von **Brothers in Arms 3** – ist ein wenig schmeichelhafter Spitzname der Straße zwischen Eindhoven und Grave in den Niederlanden. Verdient hat sie sich den Namen im Zweiten Weltkrieg. Sie war nämlich der Schauplatz blutiger Kämpfe während der Operation Market Garden, dem gescheiterten Luftlandeunternehmen der Alliierten in Holland.

Arbeitsteilung wie gewohnt

Wie in den beiden Vorgängern spielt in Teil drei die Koordination mehrerer Abteilungen die zentrale Rolle. Als Kommandant müssen wir das Schlachtfeld »lesen«, unsere Feuerteams auf vorteilhafte Positionen schicken, um dann die gegnerischen Soldaten zu umgehen und von der Seite auszuschalten. Diesmal kommandieren wir allerdings nicht zwei, sondern drei Gruppen. Neben dem Feuerteam und dem Angriffsteam wartet nun auch ein ausgewachsenes Browning-MG nebst Bedienmannschaft auf unsere Anweisungen. Das muss natürlich jedes Mal umständlich ab- und wieder aufgebaut werden, wenn wir ihm einen Stellungswechsel befehlen. Dafür kann es allerdings große Geländeabschnitte mit intensivem Sperrfeuer belegen und so die hartnäckigen deutschen Soldaten zuverlässig festnageln. In einigen Aufträgen haben wir statt des MGs übrigens ein Bazooka-Team in unserem Zug, das wir gegen Panzer und schwer verschanzte Gegner einsetzen.

Mehr Hirn, bitte!

Eine weitere Neuerung betrifft das Verhalten unserer Untergebenen auf dem Schlachtfeld. Ähnlich wie die Soldaten aus **Company of Heroes** sollen die in Teil drei nämlich merken, was um sie herum vorgeht und sich dementsprechend verhalten. Wenn also alles ruhig ist, laufen die GIs entspannt durch die Gegend oder starten ein spontanes Schwätzchen. Im Modus »Patrouille« sind unsere Jungs aufmerksamer, können aber immer noch von versteckten Gegnern überrascht werden. Im »Stealth«-Modus sind sie äußerst zurückhaltend und schleichen vorsichtig durch den Level, während sie sich im »Combat«-Modus genauso verhalten wie ihre Kollegen in den beiden Vorgängern.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Einschätzung **NICHT MÖGLICH**

»Heiße Feuergefechte, historisch angehauchte Missionen und die Extraportion Pathos: Auch Teil drei wird wohl in die gleiche Kerbe wie die Vorgänger hauen. Wenn die Screenshots nicht geschönt sind, erwartet uns dank Unreal-3-Engine optisch ein ziemlicher Hammer. Bleibt zu hoffen, dass sich die Entwickler diesmal weniger sklavisch an das ›Festnageln und Flankieren‹-Prinzip halten und mir mehr taktischen Freiraum lassen.«



Das Interface ist übersichtlich, und es verstecken sich nicht zu viele Infos in **Untermenüs.**



Die Besucher reagieren auf Dreck und kranke Tiere. Folge: **Demonstrationen** im Zoo.



Unsere ausgewilderten Elefanten lassen es sich gut gehen. Die gelben und roten **Pfeile** zeigen den Zustand unserer Tiere ein. Wenn Sie die Smileys stören, können Sie sie einfach ausblenden.

WILDLIFE PARK 2

Egal, ob Sie Urzeitviecher erforschen oder lieber die Tiere der Gegenwart hüten:
Wenn Sie ein Herz für Tiere haben, dann sind Sie im Wildlife Park 2 goldrichtig!

FAKTEN

Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler	B-Alive
Version	Beta
Termin	Mai 2006

DAS LEBEN IM ZOO

Die Tierparks in Großstädten haben sich mit der Zeit gewandelt. Wo es früher nur darum ging, möglichst vielen Menschen exotische Tiere aller Kontinente nahe zu bringen, bemüht man sich heute um die artgerechte Haltung der Tiere. Solche Verwahrlosungsszenarien, wie es sie in vielen Zoo-Simulationen gibt, sind in der Realität nur noch selten.

Im Gegensatz zu diversen anderen Zoo-Simulationen wie **Marine Park Empire** geht es in **Wildlife Park 2** tatsächlich um die Tiere und nicht um den persönlichen Reichtum: In rund 20 Aufträgen wildern Sie gefangene Elefanten und Löwen aus, forschen nach längst vergessenen und ausgestorbenen Tierarten oder spielen die obligatorische »Retten Sie den Zoo«-Mission. Dabei ist es wichtiger, dass Ihre Tiere sich wohlfühlen und gesund sind. Das Geld, das Sie mit Eintrittskarten, Würstchenbuden und Gemüsezüchten einnehmen, spielt aber auch eine Rolle. Unterhaltskosten und die Forschung nach ausgestorbenen Tieren wie Mammut und Co verschlingen nämlich einiges an Moneten.

Tierisch real

Über 50 verschiedene Tierarten stehen in der von uns gespielten Version zur Verfügung, um unseren eigenen Park oder das Wildreservat auszustaffieren. Besonders interessant sind dabei die bereits ausgestorbenen Arten, zum Beispiel der Basilosaurus. Wie im ersten **Wildlife Park** finden wir versteinerte Knochen, die wir von einem Forscher einsammeln lassen. Hat er genug Genmaterial gefunden, und haben wir das nötige Kleingeld, können wir die Tiere der Urzeit wieder auferstehen lassen.

Doch auch die Tiere der heutigen Zeit warten mit Überraschungen auf. Die Säuger, Reptilien und Vögel in 3D sehen nämlich nicht nur sehr realistisch aus; mit einer geringen Wahrscheinlichkeit bekommen die Tiere mutierten Nachwuchs: Unsere Krokodile sind zum Beispiel als Albinos auf die Welt gekommen.

Allerdings ist die Intelligenz der Tiere in der Beta noch nicht ganz ausgereift: Unser Elefant hat zum Beispiel Hunger auf Grünzeug. Wenn wir ihm einen Trog vor die Nase stellen, frisst er nicht sofort. Stattdessen wartet er fast bis zu seinem Hungertod, bevor er sich das Gras schmecken lässt. Die Tiere fallen auch tot um, weil sie sich nicht kratzen können, oder den Teich nicht bemerken, in dem sie stehen.

Bequem ist angenehm

Der Gehegebau ist im Gegensatz zu **Rollercoaster Tycoon 3** sehr komfortabel: Es gibt keine viereckigen Kästen, stattdessen ziehen Sie die Zäune so, wie Sie wollen. Dabei passt sich die Absperrung automatisch dem Gelände an. Die Beschaffenheit Ihres Parks können Sie natürlich auch so ändern, wie Sie wollen. Es ist ganz egal, ob Sie einen Hügel oder einen Teich haben wollen, alles ist möglich.

Performanceprobleme gibt es allerdings (noch) mit der Simulation von Wetter- und Unterwassereffekten. Wenn zum Beispiel ein heftiger Sturm kommt auf, ruckelt die Beta-Version von **Wildlife Park 2** sehr stark und wird fast unspielbar.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Strategiespiele

Einschätzung **GUT**

»Es macht mir sehr viel Spaß, den Tieren zuzuschauen, doch wie in Wildlife Park 1 sind sie bisher nicht die intelligentesten. Es stört einfach, dass zu viele meiner Tiere verdursten, obwohl sie mitten in einem Teich stehen. Und so schön Unterwassereffekte und Wasserfallanimationen sind, ich schalte sie trotzdem ab, weil sonst das Programm zu sehr ruckelt. Wenn die Entwickler diese Macken noch ausmerzen, werde ich viel Spaß an meinem Zoo haben.«



Auf den **Inseln** können Sie sich frei bewegen und Aufträge annehmen.



Auf dieser Übersichtskarte schippern Sie durch die **Karibik**.

VIDEO

AGE OF PIRATES

Segel setzen! In diesem Piraten-Abenteuer haben Sie Ihr Schicksal selbst in der Hand. Werden Sie zum tüchtigen Geschäftsmann – oder zum Schrecken der Karibik.

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Entwickler	Akella
Version	Beta
Termin	2. Quartal 2006

Age of Pirates ist genau wie sein Vorgänger **Fluch der Karibik** ein Mix aus Action- und Rollenspiel, zusammen mit einer Prise Wirtschafts- und Seekampfsimulation. Wir starten als männlicher oder weiblicher Nobody in der Karibik. Vor Jahren wurde unser Vater von Piraten ermordet – wir wollen ihn rächen. Ob wir uns direkt dem ersten vagen Hinweis der Hauptquest widmen oder unser Glück als Freibeuter suchen, bleibt uns überlassen. Genau wie **Oblivion** können wir **Age of Pirates** spielen, wie es uns am Besten passt.

KANONENHAGEL

In Age of Pirates sollen Sie sich sogar via Netzwerk mit Freunden Seeschlachten liefern können. Den Mehrspielermodus konnten wir mit der uns vorliegenden Version allerdings noch nicht ausprobieren.

GUT GEFÜLLTES LOGBUCH

Der Spielablauf erinnert an Sid Meiers Klassiker **Pirates** – wir reisen in der Karibik von Insel zu Insel, holen uns in Tavernen oder auf der Straße lohnende Aufträge ab oder stellen uns in den Dienst der verschiedenen Nationen, darunter beispielsweise England und die Niederlande. Die Missionen in **Age of Pirates** sind so abwechslungsreich, wie es das Szenario erlaubt. Wir liefern Fracht von A nach B, schippern mehr oder weniger bedeutsame Passagiere übers Meer oder versenken Schiffe.

Die Seekämpfe sind dann auch die größte Stärke von **Age of Pirates**. Nicht nur weil das Wasser fantastisch aussieht und sogar Ihre Crew an Deck putzig animiert ihre Arbeit verrichtet. Sondern vor allem, weil sich die Gefechte wunderbar steuern. Die Schiffe reagieren zwar träge genug, um realistisch zu wirken, aber auch zügig genug, damit die Scharmützel nicht todlangweilig werden. Zielen können Sie entweder Pi mal Daumen aus einer isometrischen Ansicht, oder Sie geben Kommandos aus der Ego-Perspektive direkt vom Deck Ihres Schiffes, auf dem Sie sich frei bewegen.

CHARAKTERSTARK

Eng verwoben mit all dem Handeln, Kämpfen und Segeln ist der Rollenspielanteil von **Age of Pirates**. Unser Charakter definiert sich über zwölf Charakterwerte von »Kanonen« bis »Glück«. Wollen wir in Seeschlachten klar die Oberhand haben, müssen wir entsprechend viele Erfahrungspunkte investieren, um zum Spitzen-Kanonier zu werden. Allerdings sind die Auswirkungen nicht mehr so krass wie noch im Vorgänger – dort hatten wir in Gefechten überhaupt keine Chance, wenn die Charakterwerte nicht stimmten. **Age of Pirates** ist wesentlich einsteigerfreundlicher.

David Bergmann



Die **Schwertkämpfe** sind nur wildes Tastendrücken.



Im **Charakterbildschirm** verteilen Sie Erfahrungspunkte.



DAVID BERGMANN

Experte für Adventures

Einschätzung **GUT**

»An Age of Pirates gefällt mir der freie Spielablauf. Ich bestimme, wo's langgeht. Auch die Seeschlachten sind genial. Weil sie fantastisch aussehen und sich wunderbar steuern. Dafür hapert's bei der Steuerung der Fechtkämpfe. Die spielen sich im Moment, als würde mein Held auf Stelzen durch die Gegend staksen. Das ändert aber nichts daran, dass alle Freibeuter-Fans mit Age of Pirates fette Beute machen werden.«



Die neuen alten Siedler wuseln in zeitgemäßem 3D umher. Auch dabei: **Packesel**, die zwei Güter gleichzeitig schleppen (unten rechts).



Kämpfe werden nicht per Rahmenziehen und Direktangriff in Massenschlachten ausgefochten – sondern indirekt, Mann gegen Mann.

SIEDLER 2 CLASSIC

Alles Gute kommt wieder: Steve Martin jagt den Rosaroten Panther. George Clooney im Magnum-Ferrari über Hawaii. Und Siedler 2 die Herzen der Aufbauspieler. Als 3D-Remake!

FAKTEN

Genre	Aufbauspiel
Entwickler	Blue Byte
Version	Alpha
Termin	August 2006

SPELLFORCE-SIEDLER

Der Siedler-Erfinder Volker Wertich arbeitete noch an Teil 3 mit, gründete danach Phenomic und entwickelte Spellforce. Davon erscheint nun der Nachfolger – Test in diesem Heft.

Die Siedler 2. Für viele Spieler der bisher beste Teil der fünfteiligen Serie. Warum? Weil wir damals, anno1996, unsere knubbelnasigen Arbeiter noch nicht direkt auf Bäume, Goldvorkommen und Steinbrocken ansetzen. Sondern die Jungs nur indirekt steuern, also herausfordernder, knobeliger: Wir platzieren Holzfällerhütte, Sägewerk und Schmiede auf flachen Grundstücken, ziehen die Wege zum Hauptgebäude selbst. Erst dann strömen die Siedler auf die Straßen, marschieren zu ihren Arbeitsplätzen und malochen los.

Es ist die Suche nach dem perfekten Wegenetz, den kürzesten Strecken, den fluffigsten Produktionsketten, die damals die Aufbauspieler so fesselt. Übrigens eine ziemlich neue Spezies: Das Genre entstand erst mit **Siedler 1**. Und ganz nebenbei der Begriff »Wuselfaktor«.

Verfolgungswahn

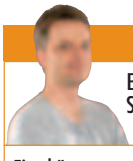
Am klassischen Spielprinzip hat sich nichts geändert. Wir erweitern unser Gebiet mit Wachtürmen, Kasernen und Burgen, schicken Soldaten hinein. Um dem Gegner (Bau-)Land abzuluchsen, müssen wir seine Militärbauten entweder mit Katapulten (teuer) oder Soldaten (auch teuer) angreifen. Die Kämpfer gibt's in drei Erfahrungsstufen, sie kloppen sich in Einzelduellen. Bevor ein Killerspiel-Verdacht aufkommt: Zivilisten kommen nicht zu Schaden, unterlegene Soldaten versinken blutfrei im Boden.

Das Remake erstrahlt komplett in 3D und sieht klasse aus. Unser Liebling: Ein Träger, der seine Rohstoffe erst auf ein kleines Floß wuchtet, ein paar Meter paddelt und am anderen Ufer weiterschleppt. Während es 1996 ein revolutionäres Extrafenster gab, in dem wir einen beliebigen Siedler per Kamera verfolgen konnten, schauen wir ihm heute bildschirmfüllend über die Schulter – im wahrsten Sinne des Wortes.

Lesen statt Gammeln

Siedler, die gerade nichts zu tun haben, greifen wieder zu den damaligen Beschäftigungsmaßnahmen: Zeitunglesen statt iPod-Hören, Seilhüpfen statt Nordic Walking. Entwickelt wird das Spiel von einigen Veteranen bei Blue Byte und Funatic, die schon vor zehn Jahren am Original gewerkelt haben. Registrierte **Siedler 5**-Besitzer dürfen übrigens über den Namen des Remakes abstimmen, »Classic« ist nur der Arbeitstitel. Unser Vorschlag: **Siedler 2 Rewooseled**.

Martin Deppe

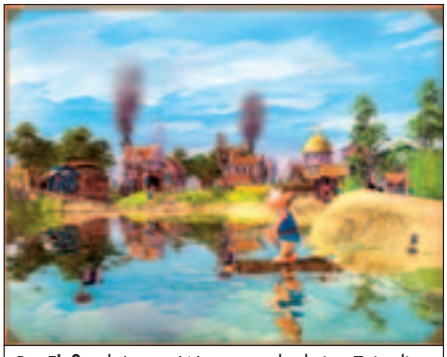


MARTIN DEPPE

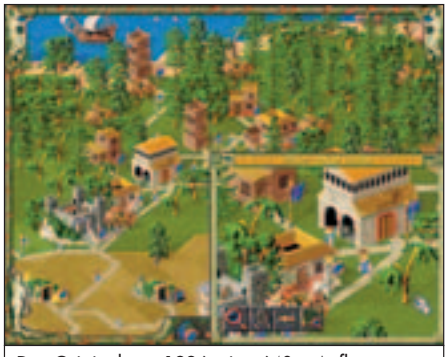
Experte für Strategiespiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Siedler 5 war für mich zwar sehr gute Echtzeit-Strategie, aber eben kein Aufbauspiel, kein Siedler mehr. Umso schöner, dass jetzt der beste Serienteil wiederkommt. Ich bin mal gespannt, ob der Funke wieder so überspringt wie damals – oder ob die Nostalgie in zehn Jahren zu viel verklärt hat. Einen Privatwunsch habe ich noch an Blue Byte: Macht doch noch ein Remake von History Line. Und Battle Isle. Oder von beiden!«



Per **Floß** geht's zum Warenstapel – keine Zeit, die schönen Wasserreflexionen zu bewundern.



Das Original von 1996: eine 640er-Auflösung und (Trommelwirbel!) das **Beobachtungsfenster**.

STRANGLE-HOLD



SASCHA GLISS

Experte für Actionspiele

Entwickler Midway Studios	Quelle Midway
Datum der Bilder März 2006	Termin 4. Quartal 2006

»Wow! Wenn das fertige Spiel hält, was die Bilder versprechen, wird Stranglehold der legitime Max-Payne-Nachfolger. Noch interessanter finde ich allerdings, dass mit John Woo der Vater des modernen Actionkinos für das Design verantwortlich zeichnet.«



Guten Flug: Der »gehechtete Revolverschuss« ist nur eines von vielen visuellen Stilmitteln, die auf das Konto von Meisterregisseur John Woo gehen.



Der Osten ist rot: In Stranglehold wird es eher **hart** als zart zugehen.



Hard Boiled 2: **Chow Yun Fat** spielt erneut Inspector »Tequila«.



Sichtbare Geschossbahnen: Auch Stranglehold kennt die **Bullet-Time**.



Lädiert: Wer zuviel einsteckt, hat bald **Ketchup-Flecken** auf der Hose.

DAS POWER-TEAM

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

GEORG VALTIN Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Oblivion
Aktuelles Wartespiel: Max Payne 3
Retrospiel-Empfehlung: Incubation
Aktuelles Lieblingslied: Die Krupps: Fatherland (The Sisters of Mercy Remix)
Lieblingsfluglinie: Air Lingus
Tier, vor dem ich mich ekle: Wissenschaftliches Interesse ist größer als Ekel!
TV-Lieblingsserie aus den 80ern: Meister Eder und sein Pumuckl
Lieblings-Werbefigur: dieses »Fruchtalarm!!!!«-Kind

MARTIN DEPPE Chefredakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Spellforce 2
Aktuelles Wartespiel: Heroes of Might & Magic 5
Retrospiel-Empfehlung: GTA 3
Aktuelles Lieblingslied: Coldplay: Talk
Lieblingsfluglinie: Island Hoppers (siehe übernächste Frage)
Tier, vor dem ich mich ekle: Spinne
TV-Lieblingsserie aus den 80ern: Magnum
Lieblings-Werbefigur: Claudia »Perfetto« Bertani – die Piemont-Kirschen-Testerin von Mon Chéri

SANDRA STREHLE Art Direktorin



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Spider Solitaire
Aktuelles Wartespiel: Diablo 3
Retrospiel-Empfehlung: Alpha Centauri
Aktuelles Lieblingslied: Tiptop: Tiptop
Lieblingsfluglinie: Lauda Air
Tier, vor dem ich mich ekle: Krabbelgetier mit mehr als vier Beinen
TV-Lieblingsserie aus den 80ern: Anne auf Green Gables
Lieblings-Werbefigur: Kuschelweich-Bär

RÜDIGER STEIDLE Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Spellforce 2
Aktuelles Wartespiel: Gothic 3
Retrospiel-Empfehlung: Fantasy General
Aktuelles Lieblingslied: Bolt Thrower: When Cannons Fade
Lieblingsfluglinie: Loopings
Tier, vor dem ich mich ekle: Fast alles, was unter Wasser kreucht
TV-Lieblingsserie aus den 80ern: Trio mit vier Fäusten
Lieblings-Werbefigur: Zahnarztfrau

SARA STEHLIN Layouterin



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Grim Fandango
Aktuelles Wartespiel: Spore
Retrospiel-Empfehlung: Command & Conquer Alarmstufe Rot
Aktuelles Lieblingslied: www.2phil.de/Musik/Sonntag.htm
Lieblingsfluglinie: Geradeaus
Tier, vor dem ich mich ekle: Wasserschlangen
TV-Lieblingsserie aus den 80ern: Mary Tyler Moore
Lieblings-Werbefigur: Kuschelweich-Weichspüler-Bär

SASCHA GLISS Redakteur



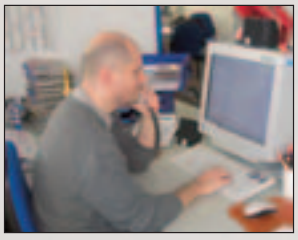
Experte für **Actionspiele, Simulationen, Strategiespiele, Sportspiele**
speziell für Ego-Shooter, Taktik-Shooter, Multiplayer-Shooter, Flugsimulationen, Aufbau-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel: GT Legends
Aktuelles Wartespiel: GTR 2
Retrospiel-Empfehlung: X-Wing
Aktuelles Lieblingslied: The Servant: Cells
Lieblingsfluglinie: Virgin Atlantic
Tier, vor dem ich mich ekle: Beutelratten
TV-Lieblingsserie aus den 80ern: Es war einmal ... der Mensch
Lieblings-Werbefigur: Joe Camel



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

FLORIAN STANGL Stellv. Chefred.



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Schlacht um Mittelerde 2
Aktuelles Wartespiel: Battlefield 2142
Retrospiel-Empfehlung: Pole Position
Aktuelles Lieblingslied: Cliteater: Eat Clit or Die
Lieblingsfluglinie: Zugvögel United
Tier, vor dem ich mich ekle: Kölner Hai
TV-Lieblingsserie aus den 80ern: Tagesschau
Lieblings-Werbefigur: Ich schau keine Werbung.

MIKKL GALUSCHKA Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Trackmania Nations
Aktuelles Wartespiel: GTR 2
Retrospiel-Empfehlung: Rampart
Aktuelles Lieblingslied: Dredg: Ode to the Sun
Lieblingsfluglinie: Flach über die Mauer drüber und dann ins Kreuzeck ... – wir reden schon von PES, oder?
Tier, vor dem ich mich ekle: Grottenolm
TV-Lieblingsserie aus den 80ern: Irgendwie und Sowieso
Lieblings-Werbefigur: Mika Häkkinen

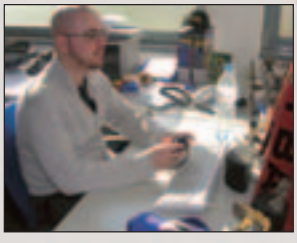
SUSANNE BRAUN Trainee



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Schlacht um Mittelerde 2
Aktuelles Wartespiel: Runaway 2
Retrospiel-Empfehlung: Das gute alte Tetris
Aktuelles Lieblingslied: Depeche Mode: Suffer Well
Lieblingsfluglinie: LTU
Tier, vor dem ich mich ekle: Alles, was klein ist und krabbelt
TV-Lieblingsserie aus den 80ern: Das A-Team
Lieblings-Werbefigur: Öhm, habe ich keine.

DAVID BERGMANN Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Condemned
Aktuelles Wartespiel: WarCraft 4
Retrospiel-Empfehlung: Diablo 2
Aktuelles Lieblingslied: www.last.fm/user/The_X
Lieblingsfluglinie: Air India
Tier, vor dem ich mich ekle: Spinnen
TV-Lieblingsserie aus den 80ern: Knight Rider
Lieblings-Werbefigur: Klementine

MICHAEL ERLWEIN Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Spellforce 2
Aktuelles Wartespiel: Gothic 3
Retrospiel-Empfehlung: Lady Bug
Aktuelles Lieblingslied: Die Zipfelbuben: Kedeng, Kedeng!
Lieblingsfluglinie: Aero Space
Tier, vor dem ich mich ekle: Heterocephalus glaber (Nacktmull)
TV-Lieblingsserie aus den 80ern: Die dreibeinigen Herrscher
Lieblings-Werbefigur: Der kleine Preis

SIMON FISTRICH Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Condemned
Aktuelles Wartespiel: Darkstar One
Retrospiel-Empfehlung: Strike Commander
Aktuelles Lieblingslied: Transatlantic: Stranger in your Soul
Lieblingsfluglinie: Hansaplast
Tier, vor dem ich mich ekle: Diese stahlblauen dicken fetten Fliegen – aargh!
TV-Lieblingsserie aus den 80ern: Ein Colt für alle Fälle
Lieblings-Werbefigur: Das HB-Männchen, es ruhe in Frieden.

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.

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Strategie- und Rollenspiele

Die eierlegende Wollmilchsau

Wenn ich als Liebhaber von Rollen- und Strategiespielen wählen müsste, ich würde den Rollenspielpart nehmen. Der gefällt mir mit seinen unzähligen Aufgaben, Gegenständen und Charakteren noch besser als der Strategieteil, der unter den fehlenden Formationen leidet. Doch ich muss mich ja nicht entscheiden. Spellforce 2 mischt einen fast perfekten Genrecocktail, von dem ich nicht genug kriege: Nur noch diese Quest, diesen Boss, dieses Upgrade ...

Das schlaucht ganz schön

Der einzig größere Fleck auf der blütenweißen Weste ist für mich die vor allem zu Beginn eingeschränkte Bewegungsfreiheit. In den ersten Szenarien marschiere ich durch regelrechte Levelschläuche – für einen Shooter okay, bei einem Rollenspiel schade.

Meine Wertung **90**

DAVID BERGMANN



Experte für Strategespiele

Ein echtes Epos

Wo sind die Formationen und die verschiedenen Verhaltensweisen für meine Truppen? Die haben im ersten Teil gefehlt und waren für Spellforce 2 angekündigt. So ist der Strategiepart für sich genommen zwar besser als im Vorgänger, aber immer noch nicht rund.

Geniales Abenteuer

Der Rollenspielpart macht das wieder wett. Die Kampagne ist spannend, die Charakterentwicklung genial durchdacht. Dazu kommt die Jagd nach Items.

Wenn Spellforce 2 und Oblivion um meine knappe Freizeit kämpfen, dann gewinnt der Genremix. Hier bekomme ich mehr als nur ein Rollenspiel geboten.

Meine Wertung **89**



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 Spellforce 2 in dieser Ausgabe.

FAKTEN ZUM SPIEL



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

Alles auf einen Blick

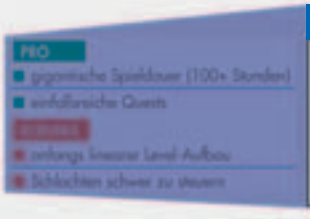
Wir denken immer an die Leser. Die Angaben im Test-Center sollen es Ihnen leicht machen, das Spiel im Laden oder beim Online-Händler zu finden. Der empfohlene Verkaufspreis kann übrigens von einzelnen Anbietern unterboten werden – Vergleichen lohnt also! Ob das Spiel für Sie (oder Ihre Kinder) geeignet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

EINZELNOTEN



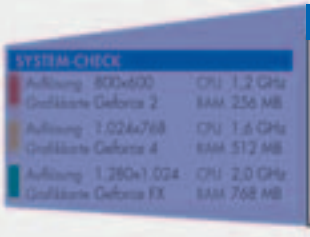
Diese Elemente bewerten wir in 10er-Schritten. Die Noten dienen nur Ihrer Information und fließen nicht in die Gesamtwertung ein – die bestimmen allein die Wertungen unserer Redakteure. Multiplayer-Spiele erhalten hier als vierte Note eine Einzelspieler-Wertung.

PRO UND **KONTRA**



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

SYSTEM-CHECK



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

DER **TECHNIK-CHECK**



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

- läuft nicht
- läuft befriedigend
- ruckelt extrem
- läuft optimal

TOP 25 ACTION



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

TOP 25 STRATEGIE



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

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



Condemned: Gruselatmosphäre und Kampfsystem überzeugen unsere Redakteure – dafür gibt's den 20. Platz.



Der Pate: Trotz GTA-Feeling im Mafiosi-New-York hat Der Pate den Einstieg in die Rangliste knapp verpasst.

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

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



Schlacht um Mittelerde 2: Auch im Mehrspieler-Modus sind die gewaltigen Gefechte spannend – und super bewertet.



Spellforce 2: Tolle Grafik und der gute Mix aus Strategie und Rollenspiel sichern einen Platz an der Spitze.

TOP 25 ROLLENSPIELE ADVENTURES







		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	12/2004	94	94	–
2	WORLD OF WARCRAFT (dt.)	91	03/2005	92	91	–
3	GOTHIC 2	91	12/2004	89	90	97
4	PLANESCAPE TORMENT	89	12/2004	82	90	92
5	OBLIVION	89	04/2006	88	84	–
6	BALDUR'S GATE 2	88	12/2004	90	92	81
7	ANKH	88	11/2005	–	89	–
8	DIABLO 2	87	12/2004	88	93	70
9	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	86	10/2005	–	–	–
10	FABLE	86	10/2005	–	–	–
11	MONKEY ISLAND 4	85	12/2004	86	87	85
12	SUDEKI	85	04/2005	85	84	–
13	VAMPIRE – THE MASQUERADE	84	12/2004	85	87	83
14	EVERQUEST 2	84	07/2005	–	–	–
15	NEVERWINTER NIGHTS	84	12/2004	85	84	–
16	GUILD WARS	84	06/2005	–	80	–
17	THE WESTERNER	83	12/2004	85	86	–
18	SACRED	83	12/2004	82	88	–
19	THE BARD'S TALE	83	04/2006	–	–	–
20	CITY OF VILLAINS	83	12/2005	–	–	–
21	RUNAWAY	82	12/2004	83	82	82
22	BLACK MIRROR	82	12/2004	82	–	–
23	DARK AGE OF CAMELOT	82	12/2004	–	–	–
24	ARX FATALIS	82	12/2004	80	81	82
25	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	12/2004	–	81	80

TOP 25 SPORT







		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	PRO EVOLUTION SOCCER 5	92	11/2005	–	90	–
2	GTR	91	12/2004	–	91	90
3	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	90	12/2004	–	88	–
4	LIVE FOR SPEED S2	90	08/2005	–	–	–
5	F1 CHALLENGE 99-02	89	12/2004	88	90	–
6	FUSSBALL MANAGER 2006	89	10/2005	–	89	–
7	NASCAR RACING 2003	89	12/2004	–	88	–
8	NHL 06	88	10/2005	–	89	–
9	GT LEGENDS	88	10/2005	–	–	–
10	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	12/2004	89	88	–
11	NEED FOR SPEED MOST WANTED	88	12/2005	88	89	–
12	NBA LIVE 2006	88	10/2005	–	–	–
13	JUICED	87	04/2006	–	91	–
14	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	10/2005	–	–	–
15	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	–	89	–
16	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	–	86	–
17	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05	85	02/2005	–	86	–
18	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	–	82	–
19	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	05/2005	–	–	82
20	TRACKMANIA NATIONS	84	03/2006	–	–	–
21	RICHARD BURNS RALLY	83	12/2004	83	90	–
22	NFS UNDERGROUND 2	83	08/2005	–	87	–
23	FIFA 06	83	09/2005	–	–	–
24	TRACKMANIA – EXTENDED VERSION	83	02/2006	82	–	–
25	TOP SPIN	83	12/2004	83	82	80

Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Simon Fistrich	Susanne Braun	Leser-Wertung*
–	–	91	93	92	–	88
–	90	–	93	91	–	92
–	–	89	92	88	–	89
–	–	90	90	–	–	84
–	–	–	93	–	89	–
–	85	88	91	89	–	87
–	86	–	–	–	89	81
–	89	83	92	92	–	85
–	–	–	86	86	–	84
–	85	–	88	–	84	85
–	82	84	–	85	–	85
–	–	–	85	84	–	79
–	86	–	82	83	–	81
–	81	–	87	–	–	81
–	–	82	84	–	–	83
–	–	–	88	–	83	87
–	82	81	82	84	–	76
–	–	82	80	84	–	82
–	79	–	87	–	–	78
–	–	–	82	–	84	78
–	84	85	78	–	–	82
–	83	81	82	–	–	78
–	–	–	82	–	–	77
–	–	84	81	82	–	73
–	86	–	80	80	–	72



Dungeons & Dragons Online: Gruppenzwang gefällt nicht jedem, kann deshalb nicht mit der Konkurrenz mithalten.



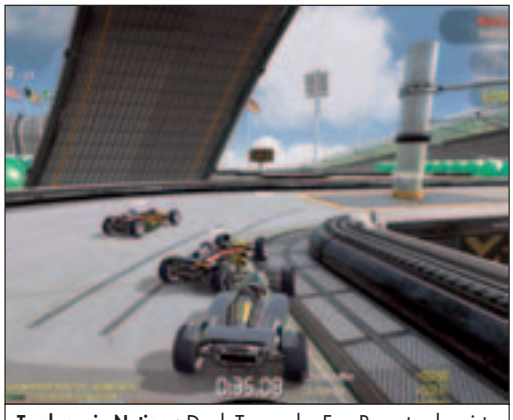
Oblivion: Eine tolle Geschichte, unendlich viele Möglichkeiten – dafür gibt es den verdienten fünften Platz!

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

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



Juiced: Im Budget-Test hat's ein wenig nachgelassen, ist aber immer noch ganz vorne mit dabei.



Trackmania Nations: Dank Tausender Fan-Rennstrecken ist Trackmania Nations der beliebteste Teil der Reihe.







THE ELDER SCROLLS 4 OBLIVION

Mit vier Testern haben wir uns durch Oblivion gefochten, geschossen und gezaubert. Der erste war schon nach neun Stunden durch mit der Hauptquest! Warum Sie trotzdem Hunderte spannende Stunden in der riesigen Welt verbringen können, verrät unser Mega-Test.

Keine Artwork, sondern ein **Screenshot**! Die Tore zur Zwischenwelt Oblivion wabern in der Luft – wir sehen sogar den Turm von Imperial City schwach durchs Portal flimmern. Auflösung: 2.048 mal 1.536 Pixel.

FERTIGKEITEN UND LEVELS STEIGERN: SO GEHT'S



Für Ihre sieben **Hauptfertigkeiten** gilt: Learning by doing. Den Skill »Klinge« steigern Sie durch Schwertkämpfe, »Athletik« beim Schwimmen.



Sobald irgendeine Fertigkeit sich **verbessert**, kommen Sie dem nächsten Levelaufstieg näher. Es gibt keine klassischen Erfahrungspunkte!



Beim **Levelaufstieg** dürfen Sie drei Grundwerte steigern; hier Stärke, Willenskraft und Ausdauer. Dazu müssen Sie in einem Bett schlafen.



Wenn ein Rollenspiel beim Charakterbasteln 14 (!) Schieberegler alleine für die Nase des Helden anbietet, scheint es episch zu werden. Wenn vier Tester gleichzeitig spielen, aber schon nach 30 Minuten völlig andere Abenteuer erleben, ist das ein weiteres Indiz. Aber wenn alle Tester nach weiteren fünf Stunden total verschiedene Levels, Charakterwerte, Berufe, Gildenränge, Fähigkeiten haben, steht fest: **Oblivion**, der vierte Teil der **Elder Scrolls**-Reihe, ist nicht nur riesig – es lässt Ihnen die völlige Freiheit, was Sie wie wo wann erleben. Aber: Damit kommt nicht jeder Spielertyp klar ...

Vor oder zurück?

Wir sind durch die ersten Verliese gestolpert, haben unsere ersten Goblins umgehauen, stolpern jetzt ans Nachmittagslicht. Vor uns ein Fluss, in dem sich die Bergzüge im Hintergrund spiegeln. Und der Himmel, an dem die ersten Sterne funkeln. Hinter uns die Hauptstadt, Imperial City. Hinter uns auch die Charaktergenerierung, ein Tutorial, der erste Auftrag: Wir sollen einen Mönch besuchen, in einer Kleinstadt. Dessen Namen hat uns vor wenigen Minuten der sterbende König verraten, uns aufgefordert, Mönch Jauffre zu besuchen. Jetzt haben wir einen Kontaktmann, ein Amulett – und die Qual der Wahl: Sofort zum Mönch? Oder erst die Hauptstadt aufsuchen? Die Gegend erkunden?

Aller Anfang ist – überwältigend

In anderen Rollenspielen wären wir noch nicht so weit. Hätten vielleicht zwei, drei kleinere Aufträge bekommen, in einem Dorf. Schön überschaubar. Nicht so **Oblivion**: Das Spiel lässt uns gleich hinein in Imperial City, mit Dutzenden von Läden, mit Gasthäusern, einer Universität, einer Arena. Wir fühlen uns überwältigt. Und allein gelassen. Wie bei **World of WarCraft** sprechen wir ei-



Beritten kommen wir schneller voran. Der Kompass (unten Mitte) zeigt: Unser Questziel (grüner Marker) und ein Bergwerk liegen vor uns.



Das **Interface** ist schlicht. Von links: Balken für Gesundheit, Magie, Ausdauer. Dann Bewaffnung und aktivierter Zauber sowie der Kompass.

SCHLAGEN, SCHIESSEN, SIMSALABIM



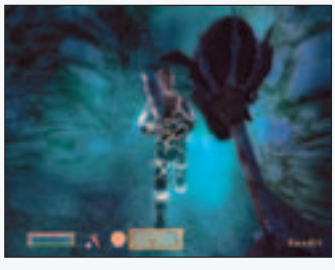
Bei manchen Gefechten helfen Ihnen **Verbündete** (hinten), denen Sie aber keine Kommandos geben können.



Nahkampf: Mit Dolch, Schwert, Axt oder Stab geht's in den Clinch. Es gibt Zweihandwaffen, die linke Hand kann einen Schild halten (siehe Bild oben). Zwei Einhandwaffen gleichzeitig sind nicht möglich.



Fernkampf: Da die Pfeile eine leicht gekrümmte Flugbahn haben, müssen wir beim Zielen dezent überhöhen – den Bogen (haha!) hatten wir aber schnell raus. Ganz ohne Nahkampfwaffe ist's aber riskant.



Zaubern: Feuerbälle, Eisblitze, Elektroschocks – mit dem passenden Zauberstab kein Problem. Auch hier müssen wir zielen. Außerdem ist irgendwann die Batterie leer, wir müssen bei einem NPC-Magier aufladen.

nen Wachsoldaten an, erkundigen uns per Multiple-Choice-Menü nach Anlaufstellen. Prima, wir können nach einer Gilde fragen. Doch Pustekuchen: »Hier gibt es keine Gilden«. Danke. Wo denn dann? Schweigen.

World of WarCraft hätte uns das verraten, sogar mit einer Markierung auf der Radarkarte. Oblivion hat nicht mal die Radarkarte. Überhaupt werden wir schnell merken, was für Bedienungsstandards Blizzard gesetzt hat – die **Oblivion** geflissentlich ignoriert. Das will nämlich ein »richtiges« Rollenspiel sein, macht vieles anders, aber nur manches besser.

Rattenretten

Wir könnten jetzt direkt zu Bruder Jauffre ins Kloster. Dank der Schnellreisefunktion: Bereits entdeckte Orte erscheinen als Button auf unserer Landkarte, die wichtigsten Siedlungen für die Haupthandlung sind schon eingetragen. Neu kartierte Schauplätze müssen wir aber einmal aufgesucht haben, um die Beam-Funktion zu aktivieren. Button anklicken, bestätigen, und wir wären am ersten Ziel der Hauptquest. Doch unsere vier Tester machen unterschiedlich weiter: Nur einer soll ausschließlich der Hauptstory folgen, die anderen drei gehen frei die Nebenaufgaben an.

Natürlich brauchen Sie nicht mit der Zeit sparenden Schnellfunktion umherzureisen – Sie können das ganze Reich auch zu Fuß oder auf dem Pferd erkunden. Den Gaul gibt's übrigens früh in der Hauptstory; Sie können aber auch einen klauen oder kaufen. Geparkt werden die Viecher automatisch vor den Städten.

Und dann kommt sie doch, die erste Kleinaufgabe, in der Kämpfergilde (von der wir dann doch alleine eine Filiale gefunden haben, in einem Küstendorf). Wir sollen bei einem Rattenproblem helfen. Klischee-Alarm! Doch weit gefehlt – die betroffene Bürgerin klärt uns auf: In ihrem Keller sind Ratten, richtig. Aber schon tot. Leider, denn sie liebt die Tiere, will wissen, was passiert ist ...

Schwing Dein Ding!

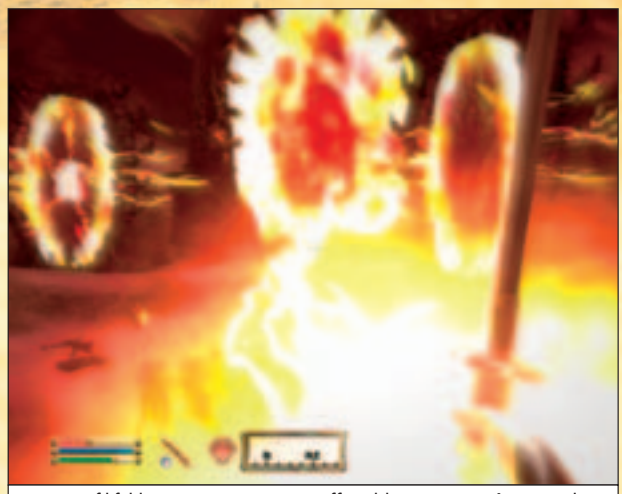
Wir steigen in den Keller runter. Zeit, Ihnen die Steuerung zu erklären: **Ob-**

WOVON LEBT EIGENTLICH EIN HELD?

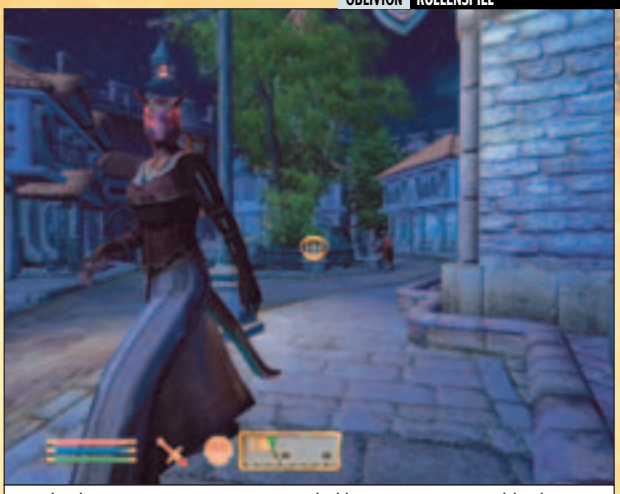
Oblivion bietet viele verschiedene Methoden, reich zu werden. Wir stellen Ihnen einige vor – friedliche und gefährliche. Aber Achtung: Da Sie nur ein bestimmtes Gewicht mit sich herumschleppen dürfen, sollten Sie nicht zu viele Gegenstände auf einmal einsammeln ...



Gladiatorenkämpfe in der **Arena** – schon der erste Sieg bringt 50 Goldstücke. Je höher Sie im Rang aufsteigen, desto höher die Prämie.



Kein Grafikfehler: Wenn wir einen Treffer abkriegen, **verschwimmt** die Ansicht kurzzeitig. Das macht die Kämpfe noch intensiver!



Nachts können wir prima Passanten beklauen. Wenn wir schleichen, wird das **Fadenkreuz** zum Auge – leuchtet es auf, sind wir aufgeflogen.

livion können Sie entweder in der Ego- oder der Schulterperspektive spielen. Außer beim Reiten haben wir immer die Ego-Ansicht genommen. Denn vor allem in den toll gemachten Kämpfen (siehe auch Kasten auf Seite 74) spielt sich **Oblivion** mehr wie ein Ego-Shooter als wie ein Rollenspiel, mit WASD-Steuerung, linker Maustaste (Angriff) und rechter (Blocken). Egal, ob Nahkampfwaffe, Bogen oder Zauberstab: Sie müssen manuell zielen, im richtigen Moment das Schwert schwingen oder den Schild hochreißen. Sie müssen beim Schießen auf größere Distanz vorhalten oder leicht überhöhen, denn die Pfeile fleigen ballistisch korrekt.

Wenn Sie einen Axthieb abbekommen, verschwimmt der Bildschirm. Donnernde Schläge auf Ihren Schild oder Ihre blockende Zweihandwaffe schleudern Sie zurück. Feinde rempeln Sie an. Vor allem die humanoiden Gegner sind clever, nutzen ihre Schilde geschickt zum Blocken.

Der Feind wächst mit

Solche Probleme haben wir nicht, als wir den Keller betreten. Nur einen Berglöwen vor uns, der ein paar Ratten erlegt hat. Zwei, drei Schläge, er fällt um, wir erstatten oben Bericht. Schnitt.

Kollege Valtin geht die Ratten-Quest wesentlich später an, sein Charakter ist auf Level 12, sechs Stufen über unserem damals. Aber »sein« Löwe im Keller ist ebenfalls stärker. Komisch. Wir vergleichen bei allen Testern, wie sie die gleichen Aufgaben mit unterschiedlichen Levels gelöst haben. Und tatsächlich: Vor allem bei den Quests der Hauptstory passen sich die Gegnertypen der eigenen Stufe an. Im Klartext: Sie können schnurstracks die Hauptstory durchspielen, brauchen keinen Mindestlevel – sogar wenn Sie mit Stufe vier die finale Aufgabe antreten, kommen Sie damit durch, selbst auf mittlerer Position des vor Spielbeginn stufenlos einstellbaren Schwierigkeitsgrads.

Klar, Sie können auch nach dem Ende der Hauptgeschichte weiterspielen und Hunderte von Nebenquests lösen. Aber: Macht das dann noch Spaß? Und vor allem: Worin liegt überhaupt der Reiz, seinen Charakter hochzuleveln, wenn die Gegner sowieso nie zu stark, nie richtig fordernd sind?

Entfesselt

In **Oblivion** bekommen Sie nicht alles vorgesetzt, sondern müssen selber die Initiative ergreifen. Sich selber Aufgaben suchen und Ziele setzen. Sie können der Kämpfergilde beitreten, der Magier-, Mörder- und Diebesgilde. Gleichzeitig. Oder gar keiner. Sie können Arenakämpfer werden. In allen Gruppen gibt's Ränge, die wiederum bessere Aufträge und Belohnungen bringen. Etwa die magische Universität zugänglich machen oder höhere Siegprämien bei Gladiatorenkämpfen einbringen. Sie können Vampir werden, nachts Bürgerhälse anknabbern. Dann erhalten Sie unter anderem einen »Wärmebildzauber«, mit dem Sie Lebewesen auch durch Felswände schemenhaft erspähen. Oder Sie werden Teilhaber eines bestehenden Geschäfts.

Selbst die Charakterklassen setzen keine Grenzen: Auch mit Schwerpunkt Magie dürfen Sie Zweihandäxte schwingen, als Schwertträger Heilzauber wirken. Sie müssen diese Fähigkeiten nur trainieren – siehe Kasten auf der ersten Artikelseite.

Brennende Luft

Oblivion sieht umwerfend aus – kräftige Hardware vorausgesetzt (siehe Technik-Check am Artikelende). Aber auch auf mittleren Einstellungen noch sehr gut. Und zwar innen wie außen: Höhlen wirken wirklich wie Höhlen. Keine rechtwinkligen, glatten Wände, sondern krumme, felsige Gänge, an- und absteigend. Draußen können wir ewig weit gucken – und alles, was wir sehen, auch tatsächlich bereisen. Zu jeder Uhrzeit, bei jedem Wetter: In **Oblivion** herr-



Klauen können Sie grundsätzlich alles. Der Trick ist, sich nicht erwischen zu lassen! Schlösser knacken Sie in einem Minispiel per Dietrich.



Pflanzen bringen viel Gold, wenn Sie daraus Zaubertränke brauen. Das steigert Ihren Alchemiewert, was wiederum bessere Tränke erlaubt.

- Verlassene Bergwerke bergen zum Beispiel Silberadern. Und Schätze. Aber Vorsicht: So ganz verlassen sind die Minen nicht!
- Wilde Tiere hinterlassen Pelze. Allerdings unfreiwillig. Ungefährlicher ist die Rehjagd – aber die Bambis sind scheu.
- Muscheln sonnen sich an Ufern oder tauchen rum. Die Schalen selber sind wertlos. Aber manche bergen Perlen.
- Kisten plündern. Der Klassiker! Wenn Sie die Truhe anvisieren und das Handsymbol errötet, ist es allerdings Diebstahl.
- Fast hätten wir's vergessen: Erledigte Gegner und Quests bringen ebenfalls Gold. Aber keine Erfahrungspunkte.



Auf der **Landkarte** sind bereits bekannte Orte mit braunen Buttons markiert. Diese Ziele können wir direkt aufsuchen. Blöd: Ein Zoom fehlt.



Dialoge führen wir per **Multiple-Choice**. Prima: Helle Themen zeigen, dass unser Gegenüber noch weitere Infos für uns hat.



schen fließende, echt wirkende Tag- und Nachtwechsel, es regnet gelegentlich, schneit sogar (Schnee bleibt allerdings nicht liegen).

Von der Hauptstory wollen wir nicht allzu viel verraten. Aber eins müssen wir einfach loswerden: die namensgebende Zwischenwelt Oblivion werden Sie mehrfach bereisen. Diese Welt erreichen Sie über Flammenportale – die einfach nur genial ausschauen. Schon aus größerer Entfernung färbt sich der Himmel leicht rötlich; je näher wir auf ein Tor zumarschieren, desto bedrohlicher werden die Landschaftsfarben – bis Bäume, Boden, Himmel schließlich blutrot beleuchtet sind. Die Tore selber wabern transparent, Sie können sogar die diesseitige Umgebung dahinter flirren sehen. Aus den Portalrändern schlagen Flammen und Funken, die Hitze ist fast spürbar.

Brett schwimmt oben

Oblivion protzt nicht nur optisch, sondern auch physikalisch – nicht nur beim erwähnten Bogenschießen. Bei einer Aufgabe etwa mussten wir in einen Brunnenschacht tauchen. Unten

TECHNIK-CHECK

MHz CPU	1.600 bis 2.200	2.200 bis 2.800	2.800 bis 3.400	3.400 bis 4.800
Geforce 5200-5700 Geforce 6200 Radeon 9500 Radeon 9600 Radeon X600	640x480 min. Details	640x480 mittlere Details	640x480 mittlere Details	800x600 mittlere Details
	640x480 mittlere Details	800x600 mittlere Details	1.024x768 mittlere Details	800x600 max. Details
Geforce 5800/5900 Geforce 6600 Radeon 9700 Radeon 9800 Radeon X700 Radeon X1300	640x480 max. Details	640x480 max. Details	800x600 max. Details	1.204x768 max. Details
	800x600 mittlere Details	800x600 mittlere Details	1.024x768 mittlere Details	1.024x768 mittlere Details
Geforce 6800 Radeon X800/850 Radeon X1600	800x600 max. Details	1.024x768 max. Details	1.024x768 mittlere Details	1.280x1.024 mittlere Details
	1.024x768 min. Details	800x600 mittlere Details	1.024x768 max. Details	1.280x1.024 max. Details
Geforce 7800 Geforce 7900 Radeon X1800 Radeon X1900	1.024x768 mittlere Details	1.204x768 mittlere Details	1.280x1.024 max. Details	1.280x1.024 max. Details/AA
	1.280x1.024 min. Details	1.280x1.024 max. Details	1.024x768 max. Details	1.600x1.200 max. Details

RAM 128 | 512 | 768 | 1,0 GB | 2,0 GB

Die Technik-Fakten:

- Oblivion besteht auf einer komplett DX9-basierenden Grafikkarte. Das heißt: Bei Ati ist mindestens eine Radeon 9500 vonnöten, bei Nvidia eine Geforce der 5er-Serie. Selbst relativ schnelle Karten wie die Radeon 8500/9000 und Geforce 4x00 müssen außen vor bleiben.
- Oblivion ist sehr hardwarehungrig und stellt an CPU und Grafikkarte hohe Ansprüche.
- Als Mindestanforderung gibt Bethesda 2,0 GHz an. Das ist allerdings keine technische Grenze: Oblivion läuft zur Not auch mit einer langsameren CPU.
- RAM empfehlen wir mindestens 1,0 GB. Auch noch mehr Speicher wird von Oblivion in kürzere Ladezeiten und weniger Nachladeruckler umgesetzt.
- Die Framerate schwankt erheblich. So hatten wir bei einem System der Oberklasse (A64 3500+, X800 GTO) an manchen Stellen 50, an anderen aber nur 5 fps.
- Durch das extrem umfangreiche Video-Optionsmenü lässt sich die Grafikqualität bequem auf jede Karte anpassen.

Unsere Tuning-Tipps:

- Schon beim kleinsten Verringern der Sichtweite werden weiter entfernte Objekte komplett ausgeblendet, was die Orientierung erschwert – aber die Performance steigert.
- Die Einstellungen für die Entfernung, in der Objekte ausgeblendet werden, können hingegen einen Leistungsschub bringen, ohne die Bildqualität drastisch zu verschlechtern.
- Eher umgekehrt sieht es bei der Texturgröße aus: Niedrigere Einstellungen kosten vor allem bei halbwegs potenten Grafikkarten mehr Bildqualität, als dass sie Tempo bringen.
- Besonders bei schwächeren Grafikkarten drücken zu hohe Einstellungen für Gras und Schatten enorm auf die Geschwindigkeit.
- Im Kampf geht die fps-Rate erheblich nach unten. Hier hilft besonders, die Bluteffekte auf niedrig zu stellen. Dann bleiben die Spritzer nirgendwo kleben.
- Es ist nicht möglich, HDR-Rendering und Antialiasing gleichzeitig zu aktivieren. Auch dann nicht, wenn die Grafikkarte (Radeon X1800/1900) es eigentlich könnte.
- Bei Oblivion kann viel Video-RAM von Vorteil sein – aber nur, wenn die Grafikkarte entsprechend schnell ist! Bei einer X1800 XT z.B. spürt man durchaus den Unterschied zwischen 256 und 512 MB, während das bei einer Geforce 6600 keinerlei Rolle spielt.



Die **Sichtweiten-Unterschiede** sind heftig: hier maximal, mittel, minimal.



Hoppla! Beim Kampf gegen den Goblin links haben wir den Arm von **Bruder Martin** getroffen, den wir eigentlich schützen sollten ...

angekommen, haben wir etwas Ausrüstung abgelegt: einen Holzschild und ein Schwert. Kurz darauf wollten wir beides wieder aufnehmen, fanden aber nur das Schwert – der Schild schwamm munter an der Wasseroberfläche. Dass Baumstamm-an-Seil-Fallen realistisch schwingen, tote Gegner (oder nur ihre Waffen) an Hängen runterrutschen und Fackeln unter Wasser erlöschen, ist da schon selbstverständlich.

Aber auch jenseits der Physik herrscht in **Oblivion** Realismus: Wenn wir einen Oger mit vier Pfeilen treffen, stecken die sichtbar in ihm, wir können die noch brauchbaren hinterher einsammeln. Gilt übrigens auch für Pfeile, die unsere Mitstreiter in ihr Ziel gejagt haben. Friedlichere Beispiele: Bewohner haben einen Tagesablauf, wandern umher, schlafen nachts. Gegenstände wiegen verschieden schwer, wir können nur ein bestimmtes Gesamtgewicht tragen. Und ein Bäcker kauft keine Waffen, ein Waffenhändler keine Brötchen.

Tückischer Alltag

Dieser Realismus hat aber auch Tücken: Wir müssen Gesprächspartner erst aufstöbern, weil sie mittlerweile in einem anderen Raum sind – oder gar ganz woanders. Müssen mehrere Händler aufsuchen, um Beute zu verkaufen. Bei zuviel Inventar-Gewicht können wir uns null bewegen. Das finden »echte« Rollenspieler toll, Blizzard-Verwöhnte wird es nerven. Dazu kommt, dass Sie nah an Gesprächspartner heranmüssen, bis Sie ihren Namen sehen. Ein Frage- oder Ausrufezeichen über dem Kopf? Fehlanzeige. Lediglich eine Markierung auf Ihrem Kompass zeigt die Richtung zum aktivierten Questziel an.

Martin Deppe

OBLIVION: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie gern auf eigene Faust Ihr Urlaubsland erkunden, ohne einen Reiseführer oder -leiter

... falls Sie ein Spiel auch dann noch spannend finden, wenn die Hauptstory vorbei ist ...

... oder wenn Sie willensstark genug sind, die Hauptquest nicht am Stück durchzuspielen

... wenn Sie viel Zeit zum Spielen haben – nach größeren Pausen verliert man schnell den Faden

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie immer wissen wollen, wo sie als nächstes hin müssen und was zu tun ist

... falls Sie nur deswegen leveln wollen, um endlich hochstufige Aufgaben zu erledigen

... wenn Sie Gewichtslimits fürs Inventar hassen

... falls Sie sich ohne Navigationssystem schon im Stadtpark verirren



MARTIN DEPPE

Experte für Rollenspiele



Riesig, lebendig, unbequem

So muss sich ein Knacki fühlen, wenn er entlassen wird. Nur mit der Adresse des Bewährungshelfers in der Hand. Keiner, der ihn abholt. Ihm sagt, wo's langgeht, wie die neue Welt aussieht.

Fluch der Freiheit

So ging's mir bei Oblivion: Immer wieder lässt es mich allein. Klar, spielerische Freiheit ist toll. Die Quests erzählen richtige Geschichten. Die Gefechte sind packend und authentisch, Grafik und Sound umwerfend. Aber wieso passen sich Gegner automatisch meinem Level an – wo bleibt da die Herausforderung? Wieso kann ich schnurstracks durch die Haupthandlung marschieren? Die ganzen Nebenstränge kann ich zwar nachholen – aber nach dem Showdown mag ich das doch nicht mehr!

Meine Wertung **88**

FLORIAN STANGL

Experte für Actionspiele



Verschlimmbessert

Kritik am Vorgänger Morrowind: elend lange Reisezeiten. Kritik an Oblivion: zu einfaches Reisen. Wenn ich einfach per Mausklick zu den wichtigen Zielen der Hauptquest springen kann, geht viel Rollenspielflair verloren.

Auch an anderen Stellen wirkt Oblivion halbgar (Gegnerstärke!). Doch hinter seinen Ecken und Kanten verbirgt sich eine prächtige Welt für geduldige Entdecker.

Meine Wertung **84**

SUSANNE BRAUN

Expertin für Rollenspiele



Einfach faszinierend!

Die Welt von Oblivion ist klasse: Die Quests sind gut erzählte Geschichten, die Kämpfe spannend – ich weiß nie, was auf mich lauert. Zwar muss ich dann häufiger die Schnellladetaste drücken, weil ich umgehauen werde, aber so macht mir das Heldenleben richtig Spaß.

Die Landschaften sehen toll aus, allerdings mir fehlt das »wie aus einem Guss«-Gefühl wie etwa bei Guild Wars.

Meine Wertung **89**

GEORG VALTIN

Experte für Rollenspiele



Genau mein Ding

Oblivion hat zwar kleinere Schwachpunkte, aber die fallen für mich im Vergleich zu den Stärken nicht ins Gewicht. Eine glaubwürdigere Spielwelt habe ich noch nicht gesehen, und die Fernkämpfe (mit Zaubersprüchen und Bogen) machen mehr Spaß als in den meisten Actionspielen.

Allerdings müssen Sie sich auf diese Spielwelt einlassen, um sie genießen zu können. Wer erwartet, dass Questgeber ein Ausrufezeichen über dem Kopf haben, soll lieber bei WoW und anderen Rollenspiel-Leichtgewichten bleiben. Wenn Sie aber eine liebevoll gestaltete Spielwelt voller Möglichkeiten und spielerischer Freiheit suchen, gibt's nichts Besseres.

Meine Wertung **93**

ELDER SCROLLS 4 – OBLIVION



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (54 Seiten), Landkarte

Sound: Stereo

Genre	Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Bethesda/Take 2
Webseite	www.elderscrolls.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	stufenlos; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	9
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO

- lange Gesamtspieldauer (100 Stunden)
- riesige, lebendige Welt
- erstklassige Grafik
- glaubwürdiges Fantasy-Szenario
- realistische, packende Kämpfe
- abwechslungsreiche, verknüpfte Quests
- praktische Schnellreisefunktion
- motivierende Gildenränge

KONTRA

- zu kurze, direkt lösbare Hauptquest
- Übersichtskarte nicht zoombar
- Nachladen bei fast jeder Tür
- wenig Komfort beim Ausrüsten

MARTIN DEPPE	88
GEORG VALTIN	93
FLORIAN STANGL	84
SUSANNE BRAUN	89

Durchschnitts-Wertung der Tester: **89**

TOMB RAIDER LEGEND



Das Comeback des Jahres 2006 feiert nicht etwa irgendein Popsternchen. Lara Croft ist wieder da. Zwar nicht besser als je zuvor, aber wieder auf dem Weg nach ganz oben.

PAPA AN BORD

Als Crystal Dynamics im August 2003 die Lizenz für die Kult-Reihe erhielt, engagierte der Entwickler prompt den einzig wahren Experten für Tomb Raider: Lara-Erfinder Toby Guard ist auch beim siebten Teil für das Charakterdesign verantwortlich.



DIE CROFT IN DER GRUFT: **LARA RÄTSELT**

Irgendwo im englischen Untergrund liegt sie, die angebliche Gruft von König Artus. Doch bevor Lara die Leiche des Adligen unter die Lupe nehmen kann, ist Arbeit angesagt. Wenn Sie sich den Spaß an diesem Rätsel nicht verderben wollen, sollten Sie hier nicht weiterlesen!



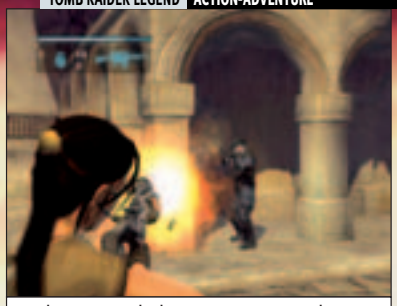
Dieses seltsame **Grab** müssen wir knacken. In dieser Gruft stehen uns dazu allerdings nur äußerst begrenzte Mittel zur Verfügung.



Das **Fernglas** zeigt uns alle Objekte an, mit denen wir interagieren können. Diesen Grabstein beispielsweise können wir bewegen.



Selbst im ganz **kleinen Schwarzen** vollführt Lara noch akrobatische Kabinettsstückchen, von denen Extremsportler nur träumen. Hier turnt sie hoch über den Dächern Tokios herum.



In dieser Ansicht können Sie zwar sehr gut **zielen**, sich aber nicht bewegen.



Gähn: In den **interaktiven** Zwischensequenzen drücken Sie die vorgegebenen Tasten.

Sie wirkt jünger, frischer. Ihre Gesichtszüge sind weicher, ihre Rundungen noch runder. Die Oberweite ist dezent geschrumpft, das Dekolletée dafür gewachsen. Sie sieht gut aus, die neue Lara. Nach dreijähriger Pause meldet sich die Grand Dame der Computerspiele zurück, unter neuer Regie. Denn ihr siebtes Abenteuer stammt nicht mehr von Core Design, sondern von Crystal Dynamics. Ein schweres Erbe, versetzte Core Design der ehemals so namhaften Serie mit dem desaströsen **Angel of Darkness** doch den Todesstoß.

Das neue **Tomb Raider** steht unter Erfolgsdruck, es muss besser sein als der Vorgänger. Ein Erfolgsdruck, der im Spiel spürbar wird. Es ist keine Revolution, alle Elemente kennen wir aus vorangegangenen Teilen. **Tomb Raider Legend** wirkt zuweilen wie ein vorsichtiger Gehversuch. Ein gelungener wohlgemerkt, denn Laras Comeback ist Popcorn-Kino zum Mitspielen – schnell, bunt und verdammt unterhaltsam.

Sexy Globetrotter

Bolivien, Peru, Japan, Westafrika, Kasachstan, England und Nepal – die Schauplätze in **Legend** sind abwechslungsreich und – Fans der ersten beiden Teile dürfen aufatmen – katakombig. Lara turnt wieder durch alte Grabkammern oder mit Fallen gespickte Tempelanlagen. Aber sie ballert auch, mehr als so manchem Hobby-Archäologen lieb sein dürfte. Und sie löst Rätsel, die zumindest ein bisschen Köpfchen verlangen.

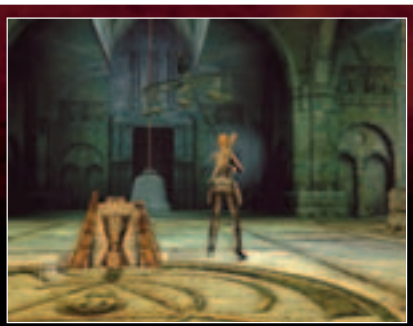
Indy lässt grüssen

Wir steuern Lara aus der Verfolgerperspektive – mit Gamepad oder Tastatur und Maus, ganz egal. Wir hüpfen über Abgründe, hängen an brüchigen Vorsprüngen, schwingen von Seil zu Seil. Gelegentlich geht mal ein Sprung daneben, weil die Abfrage der Richtungstasten etwas zu pingelig ist. Gelegentlich schießen wir den Magnethaken, Laras neuestes Spielzeug, ins Leere, weil die Zielerfassung schläft. Nervig, aber die Atmosphäre der Marke **Indiana Jones** entschädigt dafür. In den ersten Minuten spielt sich **Tomb Raider Legend** so, wie wir es uns gewünscht hatten.

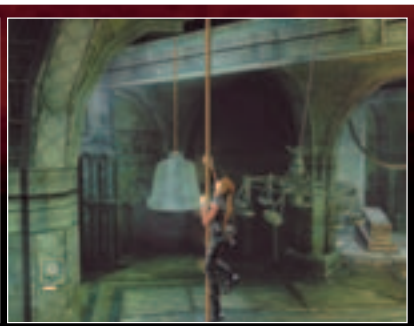
Vor allem, weil die Balance zwischen Geschicklichkeitseinlagen, Kämpfen und Rätseln stimmt: Kurz über eine Speerfalle hüpfen, dann ein halbes Dutzend fieser Schergen ausschalten und schließlich kurz grübeln: Wie bekommen wir diese Kisten nur auf die Bodenplatten ein Stockwerk höher? Die Antwort ist schnell gefunden: Mit Hilfe einer Wippe und der überraschend realistischen Physik-Engine katapultieren wir die Kisten ans Ziel. Das Leben eines zufriedenen Hobby-Abenteurers.

Ballerfrau

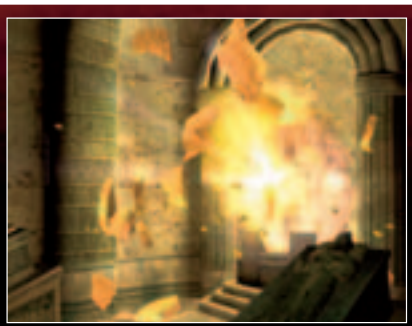
Im Mittelteil verfliegt die Abenteurer-Atmosphäre, aus Indiana Jones wird Rambo. Schusswechsel rücken in den Vordergrund – und die sind zu simpel ausgefallen, um für längere Zeit zu unterhalten: Wir rücken den Feinden mit den obligatorischen zwei Pistolen, einem Maschinengewehr oder einer Schrotflinte zu Leibe. Will heißen: Wir halten die Schusstaste gedrückt, während wir die Gegner mit einer weiteren Taste im Fokus behalten und mit unserer Heldin sexy um sie herumtänzeln. Hier und da jagen wir explosive Fässer



Mit Hilfe des **Magnethakens** bringen wir diesen Kronleuchter zum Schwingen. Viele der Rätsel setzen auf solche physikalischen Spielereien.



Der Grabstein dient als Leiter, so kommen wir an das Seil. Lara ist das Gegengewicht für die **Glocke**, die wir auf Höhe des Leuchters ziehen.



Der **Kronleuchter** knallt gegen die Glocke, die mit einem bassigen Dong antwortet. Der Ton reicht aus, um das Grab zu sprengen.



Lara rutscht die Schräge hinunter und muss im richtigen Moment **abspringen**. Solche Szenen finden Sie vor allem im letzten Drittel.



An zwei Stellen im Spiel sind Sie auf dem **Motorrad** unterwegs. Diese Szenen sind zwar spaßig, aber auch extrem in die Länge gezogen.



Eines der einfachen Rätsel: Mit Hilfe dieser Kugel schützen wir uns vor dem Feuer des **Sicherheitssystems** im Yakuza-Hauptquartier.



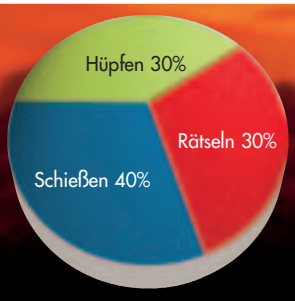
Die Actioneinlagen spielen sich dank automatischer **Zielerfassung** zwar angenehm unkompliziert, werden aber schnell langweilig.

in die Luft, lassen antike Säulen einkrachen oder sausen kurzzeitig in **Matrix**-Zeitlupe durch die Luft. Obwohl das alles sehr effektreich inszeniert ist, will der Funke nicht überspringen. Nach den ersten Schusswechseln spulen wir diese Sequenzen routinemäßig ab und würden viel lieber hüpfen, hängen und schwingen.

Reaktionsschnell

Besonderer Tiefpunkt der Actionszenen im siebten Teil der **Tomb Raider**-Reihe sind die interaktiven Zwischensequenzen, von denen Sie pro Abschnitt eine vorgesetzt bekommen. Die funktionieren wie in **Fahrenheit**, sind aber simpler: An verschiedenen

DIE SPIELELEMENTE



Crystal Dynamics wagt keine Experimente und besinnt sich auf die klassischen Spielelemente der Reihe. Allerdings wird wesentlich mehr gerätselt und gehüpft als im Vorgänger. Noch weniger Action wäre uns allerdings noch lieber gewesen.

PIXEL ZUM **STAUNEN**



Mit den **niedrigsten Detaileinstellungen** wirken die Farben blass, Texturen sind verwaschen. An den Charaktermodellen der Hauptfiguren ändert sich nicht viel. Die unwichtigen Gegner tauschen realistische Polygon-Gesichter gegen Bitmap-Visagen. Das fällt aber kaum auf.



Legend in **vollen Details** ist ein Hingucker. Vor allem Figuren leiden zwar unter dem mit Far Cry berühmt gewordenen »das sieht nach Plastik aus«-Effekt, sind aber so detailliert wie sonst nur in Rendervideos. Auch die Umgebungstexturen wirken gestochen scharf.

Stellen der Sequenz haben Sie ein bis zwei Sekunden Zeit, die angezeigte Taste zu drücken. Schaffen Sie das nicht, fällt Lara von Klippen, wird von Monstern gefressen oder kommt anderweitig zu Tode.

Das Ganze ist zwar hübsch inszeniert, spielerisch allerdings so anspruchsvoll wie die Installation und absolut unfair. Durch das extrem knapp bemessene Zeitlimit werden Sie nur wenige dieser Szenen im ersten Anlauf meistern, und lernen dann die Tastenfolgen schlichtweg auswendig.

König Artus, die Kurzfassung

In den letzten Levels läuft das Spiel dann zur Höchstform auf. Kniffflige Sprungpassagen treten an die Stelle von Schießereien. In Nepal beispielsweise rutschen wir auf Eisbahnen die Berge hinunter und müssen im richtigen Moment von einer Bahn zur nächsten springen oder unter Zeitdruck aus einer zusammenstürzenden Ruine flüchten. Die Rätsel werden kniffliger und verlangen ein gesundes Maß an Fingerfertigkeit (siehe Extrakasten »Die Croft in der Gruft: Lara rätselt«). Außerdem kommt die Geschichte rund um König Artus, die Tafelrunde und das sagenumwobene Schwert Excalibur so richtig in Fahrt.

Die Story schlägt zwar am Ende übersinnliche Kapriolen, bleibt aber spannend, bis sie nach der dürftigen Spielzeit von knapp sieben Stunden mit einem offenen Ende abschließt. Auf mindestens einen Nachfolger können wir uns also schon einstellen.

Gut (auf-)gerüstet?

Der siebte Teil der **Tomb Raider**-Reihe spielt sich wie ein turbulenter Actionfilm – und er sieht auch so aus. Was Crystal Dynamics auf den Bildschirm zaubert, erreicht beinahe die Qualität eines Rendervideos. Das liegt zum einen an den fantastischen Animationen, mit denen Lara so manches Männerherz höher schlagen lässt, zum anderen an der beeindruckenden Grafikqualität. Die beginnt bei detailverliebt gestalteten Texturen. Geht weiter mit Spezialeffekten wie Unschärfe, die alle entfernten Objekte mit einem Schleier überzieht und so sonnendurchflutete Urwälder wie einen quietschbunten Comic inszeniert. Und endet mit den Charaktermodellen, die zum Besten gehören, was Grafikkarten bis heute berechnen durften. Ist die Kamera nah genug an den Charakteren, sind sogar Poren in der Haut zu erkennen.

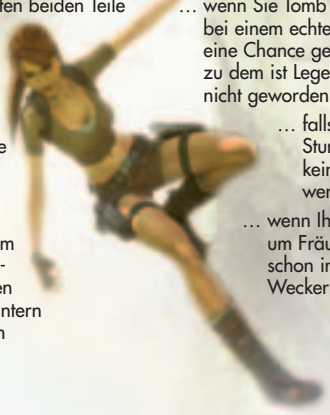
Die Pracht hat allerdings auch ihren Preis. Sind die so treffend mit »Next Generation Inhalt« bezeichneten High-End-Optionen aktiviert, muss schon ein Rechner mit mindestens 3,0 GHz und einer Grafikkarte ab der Generation Radeon 9800 her, damit **Tomb Raider Legend** flüssig läuft.

To be continued ...

Fazit: **Tomb Raider Legend** ist besser als sein Vorgänger. Crystal Dynamics hat die Pflicht überstanden. Eine Fortsetzung scheint so gut wie sicher. Wir sind gespannt, wie die nun folgende Kür aussieht.

David Bergmann

TOMB RAIDER – LEGEND: KAUFEN ODER NICHT?



Sollten Sie kaufen, ...

... wenn die ersten beiden Teile der Reihe Ihre Favoriten sind

... falls Ihnen Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft gefallen hat

... wenn Sie beim Spielen ungeniert auf einen knackigen Hintern stieren wollen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie Tomb Raider nur bei einem echten Neuanfang eine Chance geben würden, zu dem ist Legend nämlich nicht geworden

... falls Ihnen sieben Stunden Spielzeit keine 45 Euro wert sind

... wenn Ihnen der Hype um Fräulein Croft schon immer auf den Wecker ging

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Guter Einstand

Wären da nicht der langweilige Mittelteil, die Steuerungsmacken und die rekordverdächtig kurze Spielzeit ... Tomb Raider Legend hätte von mir eine deutlich höhere Wertung bekommen. Mehr Schönheitsfehler hat sich Crystal Dynamics nämlich nicht geleistet, der Rest ist großes Kino zum Mitspielen. Besonders gut gefallen haben mir die abwechslungsreichen Schauplätze. Und die Rätsel, die zwar nicht wirklich knifflig für ein Action-Adventure, aber überraschend fordernd sind.

Zu-ga-be, Zu-ga-be, ...

Crystal Dynamics hat bewiesen, dass Lara eine neue Heimat gefunden hat. Jetzt warte ich gespannt auf den Nachfolger, der hoffentlich an die extrem gut gelungenen letzten Levels von Tomb Raider Legend anknüpft.

Meine Wertung **84**

LARA CROFT



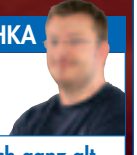
Expertin für guten Geschmack

Haben Sie mich vermisst?

Da bin ich also wieder – und fühle mich wie ein Topmodel. Das kurze Schwarze anziehen, danach in Hotpants und engem Top durch den Urwald turnen. Dann soll ich sogar noch mein Kult-Outfit aus dem ersten Teil anlegen. Haben Sie eine Ahnung, wie lange ich im Kleiderschrank nach dem Fummel suchen musste?

Naja, nach so langer Wartezeit will ich meine männlichen Fans nicht enttäuschen. Wer schön sein will, der muss eben leiden.

MIKKL GALUSCHKA



Experte für Actionspiele

Ganz neu und doch ganz alt

Der Untertitel Legend sagt's: Crystal Dynamics lässt die frühere Legende wieder aufleben. Und vergreift sich dabei an den guten wie auch schlechten Seiten der »alten« Serie. Wenn ich in einer düsteren Höhle verzweifelt nach dem Ausgang suche, dann erreicht die Motivation die lichten Höhen der ersten beiden Teile. Die stumpfen Actionsequenzen erinnern dagegen unschön an spätere Folgen.

Meine Wertung **83**

GEORG VALTIN



Experte für Actionspiele

Meine Busenfreundin

Die neue Lara hat es faustdick hinter den Brüsten und lässt es in ihrem neuen Abenteuer so richtig krachen, aber: Mich stören die häufigen und nach dazu anspruchslosen Schießeinlagen. Und die Actionsequenzen sind zwar hübsch inszeniert, aber total überflüssig.

Wenn es aber darum geht, in Ruinen den Weg auf die nächste Ebene zu finden, Fallen zu entschärfen oder Mechanismen in Gang zu setzen, spielt Lara ihre eigentlichen Stärken aus. Dann erreicht Legends spielerisch die Qualität von Tomb Raider 2, dem für mich besten Teil der Serie. Für die Fortsetzung wünsche ich mir mehr davon; wenn ich Ballern will, spiele ich einen Ego-Shooter.

Meine Wertung **78**

TOMB RAIDER LEGEND



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (28 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Crystal Dynamics/Eidos
Webseite	www.tombraider.de
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	7. April 2006
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- guter Mix aus Hüpfeinlagen und Rätseln
- hervorragende Grafik
- abwechslungsreiche Levels

KONTRA
- kurze Spielzeit
- uninspirierte Actionsequenzen
- kleine Steuerungsmacken

DAVID BERGMANN	84
GEORG VALTIN	78
MIKKL GALUSCHKA	83

Durchschnitts-Wertung der Tester **82**



In einem heruntergekommenen Kaufhaus wird's bizarr: Die entstellten Drogenjunkies verkleiden sich als **Schaufensterpuppen**.



Das Spiel sagt uns nicht nur, wann wir Spuren suchen müssen. Kleine Pfeile an der **Kamera** zeigen, was wir knipsen sollen.





CONDEMNED



Kult-Entwickler Monolith steckt Sie mitten in einen Alptraum: verstörende Visionen, brutale Serienmörder und eine Stadt, die im Chaos versinkt. Viel Spaß beim Kampf ums Überleben!

Wir stapfen durch eine U-Bahnstation. Es ist finster – stockfinster. Wir sind FBI-Agent Ethan Thomas und einem Serienmörder auf der Spur. Das heißt, genau genommen wissen wir nicht, wem wir hier eigentlich auf der Spur sind. Wir wissen nur, dass dieser Jemand mit unserer Dienstwaffe zwei Polizisten in den finalen Ruhestand geschickt hat. Ausreichende Motivation für eine Verfolgungsjagd quer durch Hinterhöfe, Abwasserkanäle, leer stehende Fabrikhallen und eine ausgebrannte Bibliothek. Gar nicht ausreichend ist allerdings die Funzel von Taschenlampe, die wir gerade verfluchen wollen. Dazu kommt es aber nicht, denn rechts huscht etwas an uns vorbei. Panisch schlagen wir um uns ... atmen tief durch und müssen lachen. Denn wir haben uns gerade, nun ja, vor dem Schatten unserer Spielfigur erschreckt.

Sie meinen, das könnte Ihnen nie passieren? Dann lassen Sie sich doch einfach vom schockierend realistischen Grusel-Thriller **Condemned** eines Besseren belehren.

Scotland Yard für Erwachsene

Im neuesten Spiel von Monolith (**No One Lives Forever**) geht's nicht nur gruselig, sondern auch ziemlich brutal zu. Ethan muss sich auf der Jagd nach dem unbekannten Serienmörder X, wie der Knabe im Spielverlauf getauft wird, mit Drogenjunkies herumschlagen, die sich aufführen wie Oma Erna beim Winterschlussverkauf. Allerdings hauen die Burschen nicht mit einem Bündel Feinripp-Unterhemden um sich, sondern wollen



Immer wieder wird Hauptcharakter Ethan von **Visionen** geplagt. Die sind durch Grafikeffekte klar vom restlichen Spiel abgegrenzt.



Schmieren Sie Ihren Kindern die Stullen besser selbst. In der örtlichen Schule steht diese **freundliche** Dame hinter dem Tresen.

DIE TECHNIK VON CONDEMNED



1 Volumetrisches Licht: Die Lichtstrahlen werden durch Staub zerstreut. So entsteht diffuses Licht, das zur schmutzigen Atmosphäre passt.



2 Realistisch: Treffen Sie einen Feind, landen die Blutspritzer an der richtigen Stelle und werden nicht einfach willkürlich auf den Körper gepappt.



3 Dank Bump Mapping wirft die Kleidung Falten und wirkt plastisch. Allerdings sehen dadurch viele Objekte aus, als seien sie aus Plastik.



Während des gesamten Spiels liegt ein leichter Schleier über dem Bild, der alles etwas grobkörnig erscheinen lässt. Das trägt wunderbar zur surrealen Atmosphäre von Condemned bei.



4 Alle Objekte in der Spielwelt verhalten sich physikalisch korrekt und können bewegt werden. Viele Gegenstände fungieren als Waffe.



5 Mündungsfeuer erhellt die Umgebung. Schönheitsfehler: In die Berechnung der Echtzeit-Schatten fließt diese zusätzliche Lichtquelle nicht ein.



6 Die meisten Texturen in Condemned sind ein wahrer Augenschmaus. Das Spiel ermöglicht bis zu 16-faches anisotropisches Filtering.

Ethan mit Blechschildern, Vorschlaghämmern, Rohrstücken oder Holzbrettern ans Leder. Der robuste FBI-Agent setzt sich dann notgedrungen mit den gleichen Waffen zur Wehr. Hin und wieder stolpert er zwar über Revolver, Schrotflinten oder Maschinenpistolen – da es für die Knarren aber kaum Munition gibt, sind Schusswechsel in **Condemned** ein extrem kurzer Spaß.

Simpel gehalten

Gäbe es eine Oscar-Verleihung für PC-Spiele, **Condemned** hätte in der Kategorie »beste Steuerung« gute Aussichten auf eines der Goldmännchen. Aus Dutzenden Action-Adventures sind wir gewohnt, uns aus der Verfolgerperspektive zu prügeln. Das Abenteuer von Ethan Thomas allerdings durchleben wir aus der Ego-Perspektive. Und trotzdem gingen uns die Kämpfe nach wenigen Minuten so leicht von der Hand, als hätten wir jahrelang nicht anders gekämpft.

Mit der linken Maustaste schlagen wir zu, mit der rechten blocken wir Angriffe ab. Mit einem Elektroschocker können wir unsere Feinde kurzzeitig außer Gefecht setzen. Das klingt fast schon etwas zu simpel, die Kämpfe sind trotzdem fordernd, denn das richtige Timing ist entscheidend. Und sie gehören zum Spannendsten, was sich seit langem auf unseren Bildschirmen abgespielt hat.

Fight Club

Wir holen aus und – blam – zwei Zähne landen auf dem Fußboden. »Fucker«, grunzt der zerlumpte Drogenjunkie, als er benommen zurücktaumelt. Urplötzlich aber wirbelt er herum und holt mit einer Axt aus; wir haben keine Chance, für wenige Sekunden sehen wir alles durch einen blutroten Schleier. Als wir wieder zu uns kommen, reagieren wir blitzschnell. Wir hechten nach hinten und weichen so der nächsten Attacke aus. Während unser Widersacher zum nächsten Schlag ausholt, wittern wir unsere Chance. Wir schnellen vor und landen einen Volltreffer. Der Knabe sinkt zu Boden, die Axt rutscht langsam aus seiner Hand. »Take this, you fucker«, raunt unser Charakter, als wir mit der nackten Faust ausholen ...

Condemned ist brutal und mag manchem durch inflationären Einsatz des bösen F-Wortes die Schamesröte ins Gesicht treiben. Doch genau diese Schonungslosigkeit macht die Kämpfe so intensiv, so spannend. Auch das Verhalten der Monster (halb Mensch, halb Zombie), die auf uns einstürmen, über den Boden kriechen oder aus Wänden brechen, trägt dazu bei.

Nicht weil sich die modrigen Jungs und Mädels besonders schlau verhalten, sondern weil sie völlig unberechenbar sind. Wenn wir ihnen die Waffe aus der Hand schlagen, schauen sie sich panisch nach der nächsten um. Mit hasserfüllten Gesichtern schlagen sie wild um sich, greifen uns rücksichtslos an oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Durch die perfekten Animationen wirkt dieses makabere Schauspiel zuweilen beängstigend real.

Spurensuche light

Kurz verschnaufen können Sie immer dann, wenn Sie tun, was ein FBI-Agent eigentlich tun sollte: ermitteln. Das gestaltet sich aber nur unwesentlich fordernder als sich eine Folge **CSI** im Fernsehen anzuschauen. Das Spiel macht Sie durch eine Einblendung auf beweisträchtige Areale aufmerksam. Auf Knopfdruck zücken Sie dann automatisch das richtige Utensil und finden etwa mit dem Infrarot-Lämpchen Blutspuren oder mit dem Gasspektrometer gut versteckte Leichen. Sobald die Beweise gesichert sind, verrät Ihnen eine nette Dame aus dem FBI-Labor via Telefon, was es mit den Funden auf sich hat. Auf diese Art erzählt **Condemned** einen großen Teil seiner Geschichte.

Durch die kinderleichte Handhabe dieser Spurensicherung bleiben Ihnen zwar unangenehme

KNOCHENBRUCH UND KNOBELFRUST – DAS LEBEN EINES FBI-AGENTEN





Kämpfen

\+ Das Prügeln geht leicht von der Hand, denn Sie brauchen nur wenige Tasten. Anspruchsvoll werden die Kämpfe durch den dynamischen Ablauf, der perfektes Timing verlangt.

Die geniale Soundkulisse und das unberechenbare Verhalten der Feinde sorgen für Spannung.

Die Kämpfe spielen sich unglaublich intensiv und real.

– Das Kampfsystem wird im Spielverlauf nicht erweitert. Neue Bewegungen und Angriffsvarianten gibt es nicht.

Ermitteln

\+ Das Spiel gibt Ihnen haarklein vor, was Sie zu tun haben. So geraten Sie nie in eine Sackgasse, weil Sie nicht auf des Rätsels Lösung kommen.

Die Spurensicherung ist immer mit kurzen Zwischensequenzen verknüpft, mit denen die Handlung vorangetrieben wird.

– Nach den ersten zwei Spielstunden wird das stupide Tastendrücken zur Pflichtarbeit.

Oftmals müssen Sie einen Gegenstand gleich mehrmals untersuchen – das ist so spannend wie eingeschlafene Füße.





Zwangspausen erspart. Etwas fordernder hätte es aber schon zugehen dürfen, denn viel zu schnell verkommen diese Szenen zur Pflichtübung auf dem Weg zum nächsten Kampf.

Sechs plus eins

Die Kämpfe sind die eine große Stärke von **Condemned** – die phantastische Atmosphäre vom Kaliber »aufgestellte Nackenhaare« ist die andere. Schon mit **Fear** bewies Monolith eindrucksvoll, wie man PC-Spielern das Blut in den Adern stocken lässt. **Condemned** aber ist Grusel in Perfektion. Egal ob heruntergekommenes Bürohaus, der ausgebrannte Keller einer Bibliothek oder eine zerstörte Schule, die Schauplätze der zehn Levels halten locker mit Hollywood-Thrillern wie **Sieben** mit.

Einer der besten Momente im Spiel schickt Sie durch einen U-Bahn-Tunnel. Es herrscht Totenstille, Ihre Taschenlampe ist die einzige Lichtquelle. Mit jedem Schritt steigen Angst und Spannung. Billiger Trick, bombastische Wirkung: Wie fast überall ist es stockfinster. Da Sie nur sehen, was sich unmittelbar vor Ihnen befindet, konzentrieren Sie sich automatisch auf den schaurig schönen Surround-Sound. Holzbalken ächzen, Glas splittert, Füße stapfen, irgendwo knabbert jemand laut schmatzend an einer Leiche – als Einschlafhilfe fällt **Condemned** gnadenlos durch.

Mystery

Zum Glück setzen die Entwickler beim Spannungsaufbau nicht nur darauf, Sie gehörig zu erschrecken. Im Gegensatz zu Negativbeispielen wie **Doom 3** stolpern Sie nicht so lange von einem Schockmoment zum nächsten, bis Sie den nächsten versteckten Zombie schon zehn Meter gegen den Wind riechen. Natürlich brechen die auch in **Condemned** durch den Boden, und hinter so mancher Wand kauert ein fieser Spießgeselle, der offenbar seit Jahren darauf wartet, dass endlich mal jemand vorbeikommt. Das alles ist aber gut dosiert.



In Condemned kämpfen echte Männer. Ethan und seine Gegner gehen mit Holzbrettern oder **Rohrstücken** aufeinander los.



Condemned ist nichts für zart besaitete Spieler. Wenn Ihr Gegner auf die Knie fällt, können Sie zu einem **Finishing Move** ansetzen.



Die Schauplätze von Condemned reichen von **gruselig** bis schockierend. Allerdings häufen sich zum Ende hin die Déjà-vu-Momente.

Stattdessen gruselt **Condemned** vor allem mit Visionen, die am Geisteszustand des Hauptcharakters zweifeln lassen. Da materialisieren sich Gegner aus dem Nichts und verschwinden sofort wieder. Da findet plötzlich die sonst so freundliche Kollegin vom FBI Ihren Hals zum Anbeißen. Meistens verfärbt sich das Bild während solcher Sequenzen schwarz-weiß, Soundeffekte werden verzerrt. Alles wirkt surreal, Dutzende Hollywood-Thriller haben's vorgemacht.

Nicht vollkommen, aber nah dran

Condemned hat aber auch seine Macken. Eine davon kennen wir schon aus **Fear**: Früher oder später werden heruntergekommene Flure langweilig. Vor allem in den letzten Levels hatten wir diverse Déjà-vu-Momente. Gelegentlich haben wir uns sogar verlaufen, da die Orientierung oftmals schwer fällt. Auch um die spielerische Abwechslung ist es nicht zum Besten bestellt. Kämpfen und Spuren suchen – das ist alles, was **Condemned** in seinen knappen zehn Stunden Spielzeit zu bieten hat.

Das reicht aber völlig aus, wenn Sie sich gerne Gruseln und vor drastisch inszenierter Gewalt nicht zurückschrecken. Ein derart fesselndes und atmosphärisches Spiel kommt so schnell garantiert nicht wieder. Wer's verpasst, hat selber Schuld.

David Bergmann

CONDEMNED: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Gruselfilme und düstere Thriller den Löwenanteil Ihrer DVD-Sammlung stellen

... falls Ihnen eine spannende Geschichte wichtiger ist als eine Spielzeit von mehr als zehn Stunden

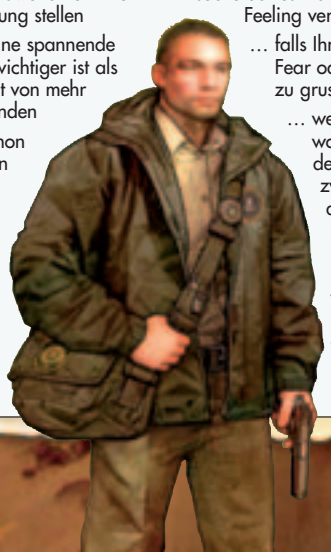
... wenn Sie schon immer wissen wollten, wie es klingt, jemandem mit einem Papierschneider eins überzubraten

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie sich von der Spurensuche echtes Adventure-Feeling versprechen

... falls Ihnen schon Fear oder Doom 3 zu gruselig waren

... wenn Sie ballern wollen – in Condemned ist nach zwei Schüssen aus der doppelläufigen Schrotflinte nämlich wieder Nahkampf angesagt



DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Geschockt und Spaß dabei

Bei keinem anderen Spiel habe ich vor Anspannung ständig nervös mit den Füßen gewippt, noch nie bin ich so konzentriert durch dunkle Gewölbe geschlichen. Condemned stellt in Sachen Mittendrin-Gefühl alles in den Schatten. Heruntergekommene Schauplätze, eine alles verschlingende Finsternis, durchgeknallte Drogenjunkies – die Atmosphäre hat mich schlichtweg vom Hocker gehauen.

Wehrmutstropfen

So viel Spaß mir das Gruseln auch macht, die lahme Spurensuche hat mich enttäuscht. Das war beim nächsten Schlagabtausch aber wieder vergessen, denn die Kämpfe spielen sich phantastisch.

Wenn Sie schockgeprüfte Nerven haben, dann müssen Sie Condemned kaufen. Mein Tipp: nachts im stockdunklen Kämmerchen spielen.

Meine Wertung **89**

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Klassischer Schocker

Als Fan von beklemmenden Filmen wie Sieben und Saw kann ich nicht meine Finger von Condemned lassen. Die Stimmung ist wirklich grandios. Hier ein sich bewegender Schemen, da ein gruseliges Geräusch – und ich fühle mich, als wäre ich hautnah dabei.

Mir sind die Kämpfe teilweise zu drastisch – warum muss ich den schon umgehauenen Junkies noch einen Kinnhaken verpassen?

Meine Wertung **82**

SIMON FISTRICH



Experte für Actionspiele

Nie war Prügeln so gruselig

Condemned lässt toll die Atmosphäre-Muskeln spielen. Die eigenständige Optik und die nervenaufreibende Soundkulisse tun ihr Übriges. Einzig die nervigen Konsolenüberbleibsel (»Finde drei Metallsplitter für Boni«) holen mich von Zeit zu Zeit in die Wirklichkeit zurück. In einem Horrorspiel haben die nichts verloren. Davon ab ist Condemned ohne große Schwächen und – gruselig!

Meine Wertung **87**

GEORG VALTIN



Experte für Actionspiele

Beklemmende Gruselaction

Condemned lebt zum großen Teil von seiner phantastischen Atmosphäre und den hochspannenden Kämpfen – für Leute mit schwachen Nerven ist das definitiv nichts. Ich aber mag es, wenn sich der Horror von vielen Seiten zeigt – seien es nun subtile Geräusche, surreale Visionen oder die grotesken Gegner, die mich aus der Dunkelheit anfallen.

Als CSI-Fan ist mir die Ermittlungsarbeit zu lahm. Statt Spuren durch genaues Beobachten und Nachdenken zu finden, übernimmt das Programm die Beweissicherung praktisch automatisch. Das hätten die Entwickler genauso besser machen können wie das sich oft wiederholende Leveldesign.

Meine Wertung **83**

CONDEMNED



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (30 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Monolith/Sega
Webseite	www.condemnedgame.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	7. April 2006
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	9
Multiplayer	–

PRO

- phantastische Atmosphäre
- geniales Kampfsystem
- gut dosierte Schockmomente
- spannende Geschichte

KONTRA

- langweilige Spurensuche
- sich wiederholender Spielablauf

DAVID BERGMANN	89
GEORG VALTIN	83
SUSANNE BRAUN	82
SIMON FISTRICH	87

Durchschnitts-Wertung der Tester **85**



Lagerhäuser der Konkurrenz sind schwer bewacht, bringen aber viel Geld. Zum Glück stehen hier genug Kisten mit Sprengstoff rum ...



Die **Auto-Verfolgungsjagden** sind eher unspektakulär: Die Karren fahren sich wie auf Schienen, die Jäger sind leicht auszutricksen.





DER PATE

Seit Buch und Film wissen wir, dass man Gefallen besser nicht ablehnt. Seit dem Spiel wissen wir, dass Filmumsetzungen verdammt gut sein können. Und gleichzeitig schlecht.

BUCH, FILME, SPIEL

Die Film-Trilogie (1972, 1974 und 1990) basiert auf dem Roman Der Pate (1969) von Mario Puzo (1920 bis 1999). Die gesamte Handlung erstreckt sich von den 1920er-Jahren (Don Vito Corleones Aufstieg) bis 1979 (sein Sohn Michael versucht, die Corleones an der Macht zu halten). Francis Ford Coppola führte bei allen Filmen Regie, distanzierte sich aber vom Spiel.

Damals in den 50ern hatte sie noch Stil, die Mafia. Legte widerspenstigen Mitmenschen Pferdeköpfe unter die Decke, brachte Querulanten beim Spaghettiessen um. Wer hingegen brav war, den beschützte die Familie. Gegen einen kleinen Obolus. Oder Gefallen ...

Man muss weder die Filme noch das Buch kennen, um beim Actionspiel **Der Pate** Spaß zu haben. Aber es erhöht ihn ungemein. Weil es uns zeigt, was »hinter den Kulissen« passiert. Wer etwa die Pistole vorher auf der Restauranttoilette versteckt. Wer den Paten nach dem Attentat ins Krankenhaus bringt. Und wer den Pferdekopf im Bett deponiert. Das sind alles wir – siehe Kasten auf der übernächsten Seite.

New York, New York

Big Apple, direkt nach dem Zweiten Weltkrieg. Unterteilt in fünf Stadtteile. Darunter Little Italy. Der gehört unserer Familie, den Corleones. Zumindest fast. Denn einige Läden zahlen immer noch Schutzgeld an eine der anderen vier Familien. Noch!

Denn jetzt kommen wir ins Spiel. Als junger, dynamischer Mafioso laufen und fahren wir durch die schon anfangs komplett zugängliche Stadt. Klettern die familiäre Karriereleiter hoch, indem wir entweder Storymissionen meistern oder uns selber Betätigungsfelder suchen. Etwa Mordaufträge annehmen oder selbstständig Ladenbesitzer erpressen. Dafür ernten wir Respekt, unser Rang steigt, wir bauen Fähigkeiten aus, bekommen mehr Taschengeld von den Corleones, verbessern unsere Ausrüstung. Eine Spirale der Gewalt. Aber, so zynisch das klingt – eine motivierende. Beim Testen wollten wir möglichst alle Läden unseres Viertels übernehmen, dann die ganze Stadt. Es gibt einfach immer was zu tun.

Marlon lebt!

Storymissionen können wir jederzeit starten – indem wir etwa einen Kontaktmann aufsuchen. In zahlreichen, aber kurzen Dialogen mit dem virtuellen Marlon Brando, Robert Duvall oder James Caan erfahren wir Familiäres – und unseren Auftrag. So gelungen die Computer-Figuren samt deutscher Synchronisierung auch

DIE VIER KRIMINELLEN ELEMENTE: FAHREN, SCHIESSEN, PRÜGELN, QUATSCHEN



Vehikel klauen Sie einfach. Das Fahrverhalten ist actionlastig-unrealistisch. Meistens fahren Sie ZU den Einsätzen, IN den Missionen selten.



Die **Schießereien** hingegen sind realistisch: Gegner suchen Deckung, rennen auch mal weg. Per Taste schmiegen wir uns selber an Deckungen.



Nahkämpfe helfen vor allem beim Erpressen – weil wir das Opfer nicht so stark verletzen. Oder beim lautlosen Töten per Drahtschlinge.



Zwischensequenzen gibt's oft – das reißt häufig aus dem Spiel. Aber sie sind gut gemacht: Die Renderfiguren ähneln den Originalen verblüffend.



Bei Feuergefechten sind die Bürgersteige schlagartig leergefegt. Die fünf goldenen **Polizeimarken** unten rechts zeigen unseren Fahndungslevel.

sind: Diese Szenen unterbrechen zu oft das Geschehen, streckenweise kamen wir uns wie in einem interaktiven Film vor. Besonders diejenigen Spieler, die den Streifen nicht kennen oder mögen, wird das nerven.

Toll hingegen die Verbindung zwischen Film und Spiel: Da wird Marlon Brando alias Don Vito beim (eigentlich gesunden) Obstkauf angeschossen. Die Szene läuft wie im Film ab, doch wir schauen aus anderem Blickwinkel zu. Kurz darauf rasen wir mit dem Paten ins Krankenhaus, inklusive Schießerei an einer Straßensperre. Im Hospital wiederum greifen Killer an, die wir erledigen müssen. Anfangs ohne Waffen – die haben wir brav beim Pförtner abgegeben. Logisch, dass wir in einer weiteren Storymission auch den Drahtzieher des Attentats umpusten müssen.

Baller, Mann!

Unseren Protagonisten steuern wir stets in der Schulterperspektive. Und in der stolpern wir das erste Mal über die Macken der Konsolenumsetzung: Die Kamera schwenkt zu langsam nach, Bewegungen sind häufig verzögert – etwa beim Loslaufen aus dem Stand. Wenn vorhanden, sollten Sie außerdem ein Gamepad verwenden, sonst droht Fingerkrampf. **Der Pate** verwendet nämlich zig Tasten: Neben dem üblichen WASD schlagen wir mit Q und E Gegner, mit V gibt's eine Exekution (die dem Spiel endgültig die 18er-Einstufung eingebrockt hat). Waffenwechsel geht per Mausrad – zum Zücken brauchen wir hingegen die Mausradtaste (!) oder H. Ach ja, fehlt noch das Nachladen, Schleichen, Benutzen, exaktes Zielen, Gegner schubsen …

Wer mag, kann seinen Jungmafioso auch ganz normal zielen lassen, per Maus-Fadenkreuz. Nimmt dann aber tödliche Nachteile in Kauf: Sicherer ist's nämlich, sein Ziel mit der rechten Maustaste zu fixieren – wenn wir dann länger zielen, schrumpft das Fadenkreuz, ein Schuss sitzt sicherer.

Um die Ecke um die Ecke bringen

Gewöhnungsbedürftig, aber lebensrettend ist das automatische Deckungnehmen. Das funktioniert so: Sobald wir an einer Wand, Kiste oder ähnlichem stehen, erscheint ein »Deckung«-Schriftzug. Wenn wir jetzt die Feststelltaste drücken, presst sich unser Held an die Deckung, mit A und S bewegt er sich seitlich daran entlang. Kommt er nun an eine Ecke, schwenkt er herum, kann per Maustaste feuern. Und da wir ja alles aus der Schulterperspektive angucken, sehen wir auch die Widersacher schon vor der Ecke – ideal, um sie beim Nachladen, Wegrennen oder Stellungswechsel zu beharken.

Aber Vorsicht: Doof sind die Jungs auch nicht. Vor allem die höherstufigen Gegner (an Dienstgrad-Streifen in der Anzeige zu erkennen) nutzen selber geschickt Deckungen, weichen seitlich aus, halten auch mal ihre Waffe hinter einer Kiste empor und feuern blind, um ihren Kumpanen Feuerschutz zu geben. Gerade anfangs sind wir einige Male tot umgefallen, weil uns mehrere Fremdfamilien-Mitglieder ins Kreuzfeuer genommen haben – beim erneuten Anlauf mit Deckung nutzen und vorsichtigerem Vorgehen lief es dann deutlich besser.

Illegale Barzocker

Die 24 Storymissionen dürften Sie in rund acht Stunden durchhaben. Was auch daran liegt, dass Sie ein paar Mal nur zum Kollegen A fahren müssen, der Sie dann zu B schickt. Doch der kriminelle Spaß dauert insgesamt wesentlich länger: Wie in der **GTA**-Serie können Sie selber die Initiative ergreifen und Nebenjobs annehmen. Etwa einen Verräter ermorden – wenn Sie das mit einer festgelegten Methode tun (etwa per Baseball-

WAS DER FILM **VERSCHWEIGT**

Immer wieder treffen Film- und Spielhandlung aufeinander, aber aus anderer Perspektive. Hier ein Beispiel, die berühmte Pferdekopf-Szene: Im Film (linke Spalte) schüchtert Tom Hagen den Produzenten Woltz ein. Der bleibt stur, wacht neben dem Kopf auf. Und wer hat den platziert? Wir!

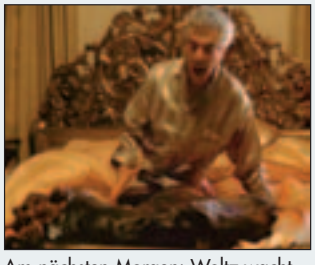
DER FILM



Pate-Anwalt Tom (links) verlangt von Woltz, dem Schauspieler Fontane eine Hauptrolle zu geben. Vergebens.



Unser Einsatz! Wir machen mit Würgedraht und Eisenstange lautlos den Weg frei für Kumpan Rocco – der den Pferdekopf im Schlafzimmer deponiert.



Am nächsten Morgen: Woltz wacht auf, überall ist Blut. Unter der Decke steckt der Kopf seines Rennpferdes!

DAS SPIEL



Die gleiche Szene im Spiel: Woltz ist zwar anders gekleidet, aber vieles stimmt – etwa Kerze und Kamin.



Spielauftrag erledigt! Cutscene, geschnitten wie im Film: erst die Villa von außen, dann aufs blutige Bett.



Teurere **Verstecke** haben nicht nur einen Speicherpunkt, sondern gleich ein paar Waffen vorrätig – hier warten Tommy- und Pumpguns.

schläger, Dynamit oder den Fäusten), gibt's einen Extrabonus.

Oder Sie pressen Schutzgeld aus Geschäftsleuten. Bei einigen reicht gutes Zureden, bei anderen müssen Sie schon mal das Inventar zerdeppern – oder Kunden. Aber aufpassen: Steht der Laden schon unter den Fittichen einer Konkurrenzfamilie, greifen deren Revolvermänner an. Das passiert fast immer, wenn Sie im Hinterzimmer ein illegales Geschäft entdecken, etwa eine Spielhölle. Die können Sie auch übernehmen, müssen aber mit deutlich mehr Widerstand rechnen. Der Lohn: mehr Respekt und Einnahmen.

Respekt!

Mit jedem Laden, jedem erledigtem Gegner und Auftrag steigt Ihr Ansehen. Und damit Ihr Level und Rang. Level heißt, dass Sie bei jedem Aufstieg einen von fünf Werten in zehn Stufen steigern dürfen, etwa Schießen oder Nahkampf. Der Rang hingegen gibt Ihren Status bei den Corleones an, in sieben Stufen, vom Außenseiter zum »Don von New York«. Je höher der Rang, desto größer Ihr wöchentlicher Anteil an der Familienkasse.

Witzig: Als Außenseiter pöbeln uns Passanten auf den Straßen noch an (»Unglaublich, was hier für ein Gesindel rumläuft«). Dann folgt Anerkennung: »Ich wünschte, meine Frau würde auch so aufräumen wie Sie«. Auch schön: Wir fahren fast einen Fußgänger an, der uns wüst beschimpft. Als wir aussteigen und er uns erkennt, entschuldigt er sich hektisch und rennt davon.

Wohnen, Waffen, Wolle

Und wohin mit dem Geld? Davon kaufen wir, wie in **GTA San An-**



Unübersichtlich, da nur eine Zoomstufe: die **Detailkarte**, hier von Little Italy. Dafür sind die Wege zu den Missionen meist angenehm kurz.



Wir helfen einem Koch, er gibt uns später Munition. Rechts oben: »Dienstgrad«, Clanzugehörigkeit und Gesundheit des aktuellen **Ziels**.



Je höher unserer Ansehen, desto respektvoller die **Passanten**: In dieser gehobenen Gegend sind wir anfangs noch angepöbelt worden.

dreas, am besten Verstecke – denn hier können wir speichern. In den Storymissionen gibt's zwar Speicherpunkte, aber die halten nur, bis die Mission geschafft ist. Danach müssen wir extra sichern – noch so eine Konsolen-Unart. In teuren Unterkünften finden wir zudem Waffen, Munition und Medizinpulle; alle regenerieren sich zwischen den Einsätzen.

Weniger sinnvoll: das Geld für Waffen ausgeben. Denn Magnum, Tommy-Gun und Co. finden wir sowieso bei beseitigten Gegnern. Nützlicher, aber sauteuer sind Waffen-Upgrades, die wir bei Schwarzhändlern kaufen – etwa größere Magazine.

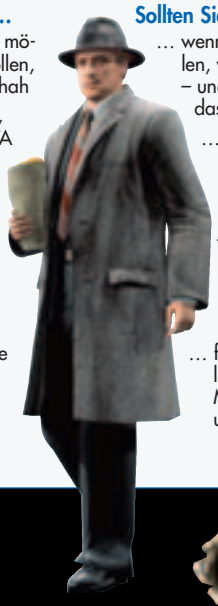
Konsolentypisch auch die freigeschalteten, spielerisch sinnfreien Klamotten, die wir unserem Mafiamann kaufen können, von der Schiebermütze bis zum Edelzwirn.

Das schlaucht!

Klar, **Der Pate** ist nicht **Ferien auf dem Immenhof**. Aber muss das Spiel dermaßen farbarm sein? Selbst tagsüber sind die Straßenschluchten graubraundüster, wir fahren wie durch Levelschläuche, nachts wird's richtig depressiv. Grobe Texturen und aufpoppende Gebäude (bei Auflösungen ab 1.280x960 Pixel sogar Fahrzeuge!) zeugen von Konsolen-Unart Nummer drei. Wesentlich schicker sind Explosionen und Brände. Schön auch die belebten Straßen – mit Passanten, Tauben, regem Autoverkehr. Mit **GTA San Andreas** hält **Der Pate** grafisch mit, sieht in Innenräumen dezent besser aus. Gegen das erstklassige **Mafia** verliert es aber optisch – und das erschien schon 2002!

Martin Deppe

DER PATE: KAUFEN ODER NICHT?



Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie die Filme mögen und wissen wollen, was drumrum geschah

... falls Ihnen das »Yo, Bro!«-Setting in GTA San Andreas auf den Zwirn ging

... wenn Ihnen Gewaltdarstellung nicht viel ausmacht – bis hin zum aufgesetzten Schuss

... wenn Ihnen realistische Feuergefechte wichtiger sind als realistisches Autofahren

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie speichern wollen, wann Sie es möchten – und nicht nur, wenn es das Spiel erlaubt

... wenn Sie Wert auf schön detaillierte und farbenfrohe Grafik legen

... wenn Sie sich nicht mit zig Tasten rumschlagen wollen, sondern nur mit Gegnern

... falls Sie Don Corleone nicht von Madonna Ciccone unterscheiden können

MARTIN DEPPE



Experte für Actionspiele

Mamma mia!

»Mamma mia!« kann zweierlei bedeuten: Entzücken oder Ablehnung – abhängig vom begleitenden italienischen Händegefuchtel. Und beides habe ich beim Testen erlebt: Freude über gelungene Banküberfälle mit anschließender geglückter Flucht im Oldtimer und zu Fuß. Über elegant eingebaute Filmszenen, in denen ich quasi selber eine Nebenrolle spiele.

Konsole mio!

Auf der Schattenseite: die Konsolenkrankheiten. Speicherpunkte, grobe Objekte, eine schlauchartige Stadt, umständliche Steuerung und viel zu futzelige Übersichtskarte. EA, bitte mal anschauen, wie Take 2 damals GTA San Andreas konvertiert hat! Mit dem gleichen Aufwand hätte ich Der Pate höher bewertet, so aber ist's für mich »nur« ein 82er-Kaliber.

Meine Wertung **82**

GEORG VALTIN



Experte für Actionspiele

Nah am Film

Der Pate gehört zu den bisher besten Filmumsetzungen. Die Entwickler bauten bekannte Charaktere, Szenen und Schauplätze geschickt in die Story ein. Die Handlung ist für Filmkenner aber zugegebenermaßen deutlich interessanter als für Paten-Unkundige. Insgesamt bietet mir das Spiel aber zu wenig Abwechslung; auch die Handlungsfreiheit der GTA-Serie fehlt mir.

Meine Wertung **77**

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Zu wenig drin

Von wegen »freies Spiel«. Das Übernehmen der Stadtviertel spielt sich immer gleich und ist nur beim ersten Mal wirklich spaßig. Das hätten sich die Entwickler auch sparen können.

Aber ich habe eine Schwäche für gut erzählte Geschichten, und die Kampagne ist spannend und mit vielen Zwischensequenzen gut inszeniert. Spielerisch ist allerdings auch hier schnell die Luft raus.

Meine Wertung **79**

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Wirklich gut, aber kein Meisterwerk

Der Pate gefällt mir, an die Klasse eines GTA kommt er aber nicht ganz heran. Das liegt nicht an der suboptimalen Steuerung und auch nicht an der teils schicken, teils pott-hässlichen Grafik. Der Pate wirkt mir insgesamt etwas zu lieblos, wie eine kompetent heruntergebetete Auftragsarbeit. Fast so, als ob die Entwickler nach Checkliste all die Features ins Spiel gepackt hätten, die ein GTA-Klon halt haben muss.

Auf der Habenseite: die geniale Story. Nie hatte ich das Gefühl, einem ausgetretenen Story-Pfad zu folgen. Die eingestreuten Filmmomente dienen lediglich als Kulisse, vor denen ich meine eigene Vorstellung abliefern muss.

Meine Wertung **86**

DER PATE



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (11 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Electronic Arts/Electronic Arts
Webseite	www.derpate-dasspiel.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	8
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO

- dichte Atmosphäre
- gut in die Filmhandlung eingebaut
- viel spielerische Freiheit
- spannende Schusswechsel

KONTRA

- Konsolen-Optik und -Steuerung
- nur im Unterschlupf speicherbar

MARTIN DEPPE	82
SASCHA GLISS	86
GEORG VALTIN	77
DAVID BERGMANN	79

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**



Als Panzerkommandant können Sie die **Kuppel** öffnen, um sich einen besseren Überblick zu verschaffen. Dann sind Sie allerdings verwundbar gegenüber Infanterie-Angriffen oder MG-Beschuss.



Die verstellbare **Zieloptik** erleichtert es Panzerkanonieren enorm, Gegner zu treffen.



Das **Präzisionsgewehr** ist das einzige, mit dem auch Einsteiger sofort umgehen können.

RED ORCHESTRA

Realismus über alles: So erschreckend echt wie die ehemalige Fan-Modifikation für Unreal Tournament hat noch kein Shooter den Zweiten Weltkrieg digitalisiert.

SCHACHTEL ODER **DOWNLOAD**?

Für den Test von Red Orchestra haben wir auf die Download-Variante zurückgegriffen, die über Valves Onlineservice Steam zu beziehen ist. Kostenpunkt: Rund 30 US-Dollar bei Kreditkartenzahlung. In den USA ist Red Orchestra außerdem im regulären Handel erhältlich. Ob diese Version auch in Deutschland zu haben sein wird, ist laut Tripwire noch nicht entschieden.

Nach Titeln wie **Counter-Strike**, **Tac Ops** oder **Day of Defeat** schafft mit **Red Orchestra** eine weitere kostenlose Hobby-Mod den Sprung zum professionellen Verkaufsprodukt. Der Multiplayer-Shooter will die brutalen Infanteriegefechte und gewaltigen Panzerschlachten an der Ostfront so realistisch wie möglich nachstellen.

Frags und Flaggenpunkte

Mit **Day of Defeat** hat **Red Orchestra** nicht nur die Mod-Vergangenheit und das Weltkriegs-Szenario gemein, sondern auch den grundlegenden Spielablauf. Zwei Parteien mit je 16 Mitgliedern streiten sich auf den 13 Schlachtfeldern um strategisch bedeutende Stellungen. Wenn eine Mannschaft alle Gegner von einem Schlüsselpunkt vertrieben und dort genügend Verbündete versammelt hat, gilt der Bereich als erobert, und es geht weiter. So lang, bis alle Positionen eingenommen sind oder das Zeitlimit abgelaufen ist. Auf einigen Karten existieren zusätzliche Ziele. So müssen etwa Pioniere ein Hindernis in die Luft jagen.

Infanterie ohne Fahrerlaubnis

Die Sprengmeister bilden eine von zehn Spielerklassen. Es gibt Schützen mit Repetiergewehren, solche mit Selbstladern, Stoßtruppen mit Maschinenpistolen, MG-Schützen, Sniper, Anti-Tank-Experten und Gruppenführer, die Artillerieschläge anfordern können. Besatzungen und Kommandanten sind die einzigen mit Führerschein für die zwölf Panzer. Gewöhnliche Grenadiere müssen sich mit Halbkettenfahrzeug oder Spähpanzerwagen zufrieden geben. Luftwaffe und Marine bleiben außen vor.

Spiel oder Wirklichkeit?

Was **Red Orchestra** von Genrekollegen wie **Battlefield 2** absetzt, ist die Extraportion Realismus. Beispielsweise gibt es kein Fadenkreuz. Sie müssen Ihr Ziel über Kimme und Korn anvisieren. Ob Sie dann treffen oder nicht, hängt hauptsächlich von zwei Faktoren ab. Erstens natürlich von der Waffe selbst. Maschinenpistolen sind bei Entfernungen über 50 Metern kaum zu gebrauchen, da sie zu weit streuen und die Kugeln stark abfallen. Zweitens von Ihrer Position. Im Laufen oder aufrecht stehend können Sie die Knarre kaum stabil halten. Besser Sie ducken sich oder werfen sich zu Boden und finden eine Stütze für Ihr Gewehr. Beispielsweise eine Häuserwand, einen Sandsack oder einfach das Pflaster. Dann müssen Sie natürlich noch gut zielen. Und das ist gar nicht einfach, wenn das Visier den Sichtbereich verdeckt und sich der Gegner oft nur als grauer Pixel inmitten einer grauen Ruine abzeichnet.

Dass Sie Patronen zählen müssen, weil nur Wechselmagazine angezeigt werden, Sie manuell nachladen und bei Repetiergewehren außerdem den Bolzen selbst durchziehen müssen, kommt noch obendrauf. Ebenso wie die Tatsache, dass ein Treffer meistens genügt, um Sie vorübergehend ins Aus zu befördern.

Viele Wege zum Sieg

Dass **Red Orchestra** trotzdem nicht zum Stellungskrieg verkommt, in dem jeder auf der Lauer liegt, bis ihm ein Opfer vor den Lauf rennt, hat es dem exzellenten Leveldesign und der Klassenbeschränkung zu verdanken. Die mächtigsten Waffen wie Scharfschützengewehr und MG werden jeder Fraktion nur ein, zwei Mal zugeteilt. Außerdem führen fast immer mehrere Routen zum Ziel. Ein MG versperrt eine Straßenkreuzung? Einfach durch die Gasse nebenan und dem Gegner in die Seite fallen.

Auch optisch machen die Szenarios was her. Die Entwickler haben mit der Engine von **UT 2004** städtische Umge-



Mit einer **Panzerfaust** müssen Sie verdammt nah ran. Das endet für Sie meist tödlich.



Battlefield-Spieler wird's freuen: Tanks explodieren nicht, wenn sie **nass** werden.



Maschinengewehre lassen sich zwar **aus der Hüfte** abfeuern. Aufgrund des enormen Rückstoßes sind die Trefferchancen aber selbst im Nahkampf äußerst gering. Nur für den absoluten Notfall.

bungen wie Stalingrad oder Odessa ebenso detailliert nachgebaut wie ländliche Gebiete, etwa bei Arad in Rumänien oder Lemberg in der Ukraine.

Grosskatzen und Feldmäuse

Die offenen Außenareale dienen als Jagdgebiet für die 14 Tanks und Panzerfahrzeuge. **Red Orchestra** simuliert Sturmgeschütze mit festem Turm ebenso wie Panzer, zum Beispiel den sowjetischen T-34 oder den deutschen Tiger. Verglichen mit den Infanteriewaffen sind die Vehikel weniger wirklichkeitsgetreu nachgebildet. Es existieren nur rudimentäre Trefferzonen, und die Schadensberechnung mutet gelegentlich etwas seltsam an. In der Regel genügen zwei, drei Treffer, damit das Ziel in Flammen aufgeht. Trotzdem fühlen sich die Panzergefechte deutlich echter an als etwa im actionlastigen **Battlefield 2**.

Grenadiere haben übrigens kaum Chancen gegen die Stahlmonster. Sowohl die deutsche Panzerfaust als auch das russische AT-Gewehr sind nur aus nächster Nähe effektiv – von den Sprengladungen ganz zu schweigen. Der größte Vorteil, den die Schützen genießen, ist die mangelnde Übersicht der Panzerfahrer. Die nehmen ihre Umgebung nur durch schmale Sehschlitze wahr. Für einen Rundumblick müssen sie die Kuppeln öffnen – und werden verwundbar.

Wo Du wolle? Ich nix sehe!

Damit Tanks ihre Kampfkraft entfalten, müssen mindestens zwei Mann Platz nehmen: Fahrer und Kommandant, der gleichzeitig als Kanonier fungiert. Der hat es einfacher als ein Fußsoldat: Die Tanks verfügen über eine mehr oder weniger exakte Zieloptik. Zwar muss der Schütze auch hier Grundregeln der Ballistik berücksichtigen, bei typischen Kampfentfernungen unter 500 Metern sind Kurvenflugbahnen aber weitgehend zu vernachlässigen.

Weit schwieriger ist da schon die Absprache der Besatzungsmitglieder. Zwar bietet **Red Orchestra** via Tastatur schnell Zugriff auf grundlegende Kommandos. »Halt! Feind von links!« kostet gerade mal eine Sekunde. Aber in der Hitze des Gefechts erweist sich der eingebaute Sprechfunk meist als bessere Wahl.

Führung tut Not

Auch bei Infanteriegefechten ist die Kommunikation ein Hindernis. Den Gruppenführern kommt die Aufgabe zu, die Scharmützel zu koordinieren. Machtvolle Werkzeuge wie im Commander-Modus bei **Battlefield 2** stehen ihnen aber nicht zur Verfügung. Selten findet man auf Internetservern eingespielte Teams. Wer **Red Orchestra** wirklich genießen will, sollte sich im Clan organisieren.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

Man kann's auch übertreiben

Nichts gegen Realismus, ich spiele für mein Leben gerne Simulationen. Aber warum muss ich mein Gewehr durchladen oder für einen Artillerieschlag zum nächsten Funkgerät hetzen? Auf freien Servern mangelt es zudem an Teamwork, Battlefield 2 bietet mehr Möglichkeiten für Kommandeure.

Trotzdem habe ich selten so spannende Gefechte erlebt. Wenn ich mich endlich an das MG-Nest angepirscht habe, das den Vormarsch meiner Kameraden aufhält, ist das befriedigender, als jeder Frag bei Counter-Strike.

Meine Wertung **79**

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Merkwürdiger Name, cooles Spiel

Red Orchestra bietet genau die richtige Mischung aus Action und Realismus. Gerade den Verzicht aufs Fadenkreuz finde ich klasse. So klein dieses Detail scheinen mag: Es macht eine bedachtere Vorgehensweise als in Standard-Shootern à la Quake notwendig.

Die Panzergefechte hätte ich mir einen Tick realistischer gewünscht, aber da spricht wohl der Simulations-Fan aus mir.

Meine Wertung **82**

RED ORCHESTRA



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (32 Spieler)
Internet (32 Spieler)

Ausstattung
Download, Handbuch (38 Seiten, PDF)

Sound 5.1-Surround

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler/Publisher	Tripwire/Valve
Webseite	www.redorchestragame.com
ca. Preis	30 Dollar
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	nicht geprüft
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	2,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	7
Singleplayer	3

PRO
- realistische Waffenphysik
- geniales Leveldesign
- auch auf älteren Rechnern flüssig

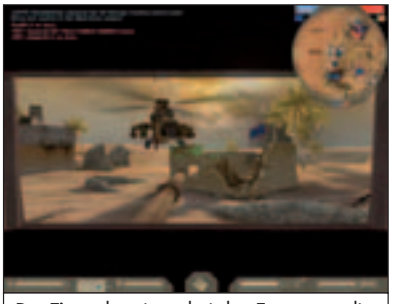
KONTRA
- für Einsteiger frustrierend
- Solomodus unbrauchbar
- lange Ladezeiten unterhalb 2,0 GB RAM

RÜDIGER STEIDLE	79
SASCHA GLISS	82

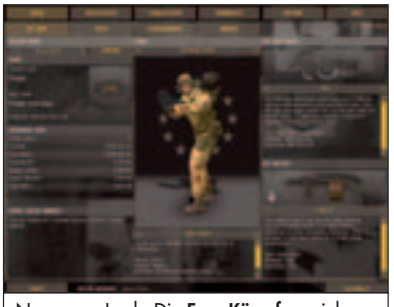
Durchschnitts-Wertung der Tester **81**



Eine der drei neuen Karten spielt an, in und auf der **Chinesischen Mauer**. Auch diese Map läuft natürlich nur im altbekannten Conquest-Modus, in dem wir Flaggen erobern und halten müssen.



Der **Tiger** übernimmt bei den Europäern die Rolle des amerikanischen Super Cobra.



Nur neuer Look: Die **Euro-Kämpfer** spielen sich nicht anders als die der Amerikaner.



BATTLEFIELD 2 EURO FORCE

Neue Karten, neue Waffen, neue Probleme. Wer Euro Force installieren will, braucht viel Geduld.

Für **Euro Force**, ein so genanntes Booster Pack für **Battlefield 2**, haben sich die Macher bei EA etwas Besonderes einfallen lassen. Das Teil ist nur per Download verfügbar, steht aber trotzdem verpackt bei den Händlern. Klingt unlogisch, jedenfalls solange, bis Sie die DVD-Hülle öffnen und lediglich einen Zettel mit einem Zugangs-Code finden. Mit dem können Sie im EA Downloader (funktioniert ähnlich wie Steam) die rund 350 MB große Erweiterung herunterladen und installieren.

Unnötig kompliziert

Was in der Theorie einfach klingt, erweist sich in unserem Fall als Odyssee durchs Internet. Damit wir überhaupt herunterladen können, müssen wir ein Gamespy-Konto und ein Konto auf der EA-Website anlegen. Aber selbst als die Software endlich installiert ist, fordert uns das Spiel auf, **Euro Force** zu kaufen, sobald wir auf einer der drei neuen Karten spielen wollen. Unsere Recherche im Web ergibt dann auch, dass viele Spieler dasselbe Problem haben. Die Wurzel des Übels: Damit **Euro Force** läuft, müssen alle drei Konten, also unser **Battlefield 2**-Spielername, das Gamespy-Konto und der EA-Account denselben Namen tragen.

Im Westen nichts Neues

Ach ja: Gespielt haben wir **Euro Force** dann doch noch. Das Booster Pack bringt eine neue Fraktion (die Europäer), inklusive neuer Feuerwaffen für alle Klassen und neuer Vehikel. In der Luft greifen jetzt der Eurofighter und der Tiger-Helikopter in den Kampf ein. Am Boden stehen mit dem deutschen Leopard 2 und dem britischen Challenger 2 die modernsten Panzer Europas in der Garage. Am grundsätzlichen Spielablauf und -gefühl ändern die neuen Spielzeuge nichts. Auch als Europäer kämpfen wir noch immer zu Lande, Wasser und in der Luft um Frags und Flaggenpunkte.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS

Experte für Actionspiele

Überteuertes Mikro-Update

Abgesehen von den nervigen Problemen bei der Installation bin ich ziemlich enttäuscht, dass ein derartiges Update kostenpflichtig angeboten wird. Die neue Fraktion inklusive Waffen und Fahrzeugen ändert erwartungsgemäß nichts am Spielprinzip. Lediglich die drei (!) neuen Karten rechtfertigen den Kauf ansatzweise.

Erschreckend finde ich, dass BF 2 nach fast einem Jahr noch immer nicht perfekt läuft. Das Spiel stürzt selbst mit Patch 1.21 im Multiplayer ab, und viele Server sind aufgrund übler Lags ungenießbar.

Meine Wertung **65**



RÜDIGER STEIDLE

Experte für Actionspiele

Früher gab's das kostenlos

Zu Zeiten von Battlefield 1942 hat Digital Illusions regelmäßig kostenlos Karten und Waffen nachgeschoben, jetzt will man dafür Geld sehen. Das ist zwar bedauerlich, im Gegensatz zu Sascha kann ich aber mit zehn Euro fürs Gebotene durchaus leben.

Ich fände es allerdings eine nette Geste von Publisher EA, wenn man den zweiten Booster, Armored Fury, für lau nachreichen würde.

Meine Wertung **70**

BATTLEFIELD 2: EURO FORCE



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

Ausstattung
350 MB Download, kein Handbuch

Sound 5.1-Surround

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler/Publisher	Digital Illusions/EA
Webseite	www.battlefield2.com
ca. Preis	10 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	7
Singleplayer	5

PRO
- neue Karten
- neue Waffen
- neue Fahrzeuge

KONTRA
- unnötig komplizierte Installation
- schlechtes Preis-/Leistungsverhältnis
- unzureichende Dokumentation

SASCHA GLISS	65
RÜDIGER STEIDLE	70

Durchschnitts-Wertung der Tester **68**



Bitte warten: Im **Mini-Spielfenster** läuft eine Warmup-Runde, bis alle bereit sind.



Papa-Bär ist böse: Das **Online-Training** liegt fast auf Moorhuhn-Niveau.



Im Team-Match kloppen sich zwei Mannschaften à sechs Spieler um den Sieg. Gut zu sehen: die kantigen **Spielermodelle** und die offensichtlichen Verbindungsprobleme unserer Mitstreiter.

VITALSIGN

Ballern wie Anno daunnemals: Vitalsign setzt auf simple Technik und niedrig aufgelöste Grafik.

Nein, Sie brauchen keine Brille, und wir haben beim Test von **Vitalsign** auch nicht vergessen, die Bildschirmauflösung hochzudrehen. Dieser Online-Shooter läuft grundsätzlich nur in einer Auflösung von 800x600. Einen Optionsbildschirm zum Verändern der bescheidenen grafischen Qualität gibt es erst gar nicht. Das passt aber vorzüglich zum Anspruch dieses Spiels, das sich mit seiner simplen 3D-Engine nicht nur an Besitzer von Highend-PCs richten möchte.

Ganz simple Technik

Laut Hersteller soll **Vitalsign** selbst auf einem antiken P3 500 vernünftig laufen – vorausgesetzt, der hängt an einer Internetleitung. Einen Einzelspielermodus gibt es nämlich ebenso wenig wie Bot-Matches. Selbst der Trainingsmodus, in dem wir mutierte Teddybären in einem winzigen Innenhof erlegen müssen, läuft nicht solo. Denn die Lektionen starten nur, wenn wir uns auf den **Vitalsign**-Server einloggen.

In den eigentlichen Matches geht es immer gegen menschliche Gegner, die wir mit einem aus **Quake** und **Half-Life** zusammengeklauten Waffenarsenal (Schrotflinte, MP, Railgun) ins digitale Nirwana schicken müssen.

Zahlen oder nicht zahlen?

Als Belohnung für unsere Mühen locken Bonuspunkte, die wir im Shop für neue Waffen oder Kleidungsstücke für unser Alter Ego investieren können. Zudem unterstützt **Vitalsign** ein Wettsystem, mit dem wir unser virtuelles Vermögen zusätzlich vermehren können. Dabei wetten wir natürlich auf den Ausgang von Online-Matches. Da wir für jedes Match Punkte einsetzen müssen, kann es wirklich schlechten Spielern theoretisch passieren, dass ihnen diese Punkte irgendwann ausgehen und sie nicht mehr antreten können. Obwohl das System jeden Tag Gratis-Punkte an alle Spieler ausschüttet, können wir beim **Vitalsign**-Betreiber Yusho für echtes Bargeld zusätzliche Punkte erstehen und so das eigene Konto aufbessern. Wer gut genug ist, braucht das nicht und spielt gratis.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Flüssige Grafik, überflüssiges Spiel

Vitalsign läuft auch auf Uralt-PCs, die veraltete Technik macht's möglich. Die Verbindung zu den Servern ist aber so schlecht, dass ich davon nichts habe. Die meiste Zeit lagge ich ruckelnd umher.

Unnötig kompliziert: das merkwürdige Punktesystem. Nicht einmal die Entwickler scheinen zu wissen, wie das genau funktioniert. Die Clan-Verwaltung ist ganz nett. Ich bezweifle aber, dass sich irgendwelche Clans von Battlefield 2 oder Counter-Strike abwenden, um Vitalsign zu spielen.

Meine Wertung **31**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

Was soll das?

Testprotokoll: Installation: 2 Minuten. Konfiguration: 2 Minuten. Zeit bis zur ersten Partie: 5 Minuten (der Serverbrowser hängt, dauernd gibt's Verbindungsabbrüche). Gespielt: 10 Minuten. Währenddessen: 2 Lachanfälle (Grafik, Sound), 2 Tastaturbisse (Lags, Steuerung).

Ergebnis: Ungenügend. Warum sollte ich Vitalsign spielen? Selbst Uralt-Shooter wie Quake 1 sehen besser aus und machen mehr Spaß.

Meine Wertung **12**

VITALSIGN



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (12 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (24 Seiten, als PDF)

Sound	Stereo
Genre	Online-Shooter
Entwickler/Publisher	Yusho/Frogster
Webseite	www.vitalsigngame.de
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce	CPU 500 MHz, RAM 256 MB
Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce	CPU 800 MHz, RAM 512 MB
Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,4 GHz, RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	3
Steuerung	6
Singleplayer	–

PRO
- äußerst geringer Hardwarehunger
- simples Spielprinzip

KONTRA
- antiquierte Technik
- instabile Serververbindungen
- keine Bot-Matches
- unnötig kompliziertes Punktesystem

SASCHA GLISS	31
RÜDIGER STEIDLE	12

Durchschnitts-Wertung der Tester **22**



Dummbeutel: Die KI ist nicht wirklich clever, und so verhaken sich Gegner gerne mal in Türrahmen oder hinter Mauerecken.



Am Rand des Wahnsinns: **Monster** wie dieser Diener Cthulhus bringen Jacks Verstand und damit die Optik des Spiels durcheinander.



CALL OF CTHULHU

Verrammeln Sie die Türen, stellen Sie das Telefon ab! Call of Cthulhu ist genau das Richtige für Freunde des absurden Horrors – und das wohl verstörendste PC-Spiel aller Zeiten.



1922. Ein bitteres Jahr für Jack Walters. Der ehemalige Polizist und Privatschnüffler hat sein letztes bisschen Verstand verloren und fristet seine Tage als Insasse des berüchtigten Arkham-Irrenhauses. Eines Tages hält er die Visionen in seinem Kopf nicht mehr aus, steigt auf einen Stuhl, legt sich eine Schlinge um den Hals und springt. Schnitt!

Weniger ist mehr ...

Jahre vor den dramatischen Ereignissen in Arkham kam Jack erstmals mit einem merkwürdigen Kult in Berührung, der in unverständlichem Kauderwelsch zu dunklen Göttern namens Dagon und Hydra betet und arge Probleme mit den Ordnungshütern hat. Diese Begegnung dient als erstes Kapitel im Spiel, das uns mit dem einzigartigen Benutzerinterface von **Call of Cthulhu** vertraut macht.

Interface ist allerdings fast schon das falsche Wort. Wir erleben das Spiel zwar aus der Ego-Perspektive, müssen aber auf alle klassischen Elemente wie Fadenkreuz, Gesundheitsanzeige oder Munitionszähler verzichten. Im Normalfall bekommen wir nicht einmal Jacks Hände zu Gesicht, denn die geraten – realistischerweise – nur dann in unser Blickfeld, wenn wir mit einer Waffe zielen oder einen Gegenstand vor uns manipulieren.

Schleichen statt ballern

Auch wenn **Call of Cthulhu** auf den ersten Blick an einen Ego-Shooter erinnert, wird bereits in den ersten 30 Spielminuten klar, dass diese Bezeichnung dem Spiel nicht gerecht wird. Wir kommen mit Jack in das Küstennest Innsmouth, wo wir einen verschwundenen Ladenbesitzer aufspüren sollen. Schon bald merken wir, dass hier etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist. Die meisten Bewohner stehen unter dem Einfluss eines mysteriösen Ordens und treten uns ausgesprochen feindlich gegenüber.

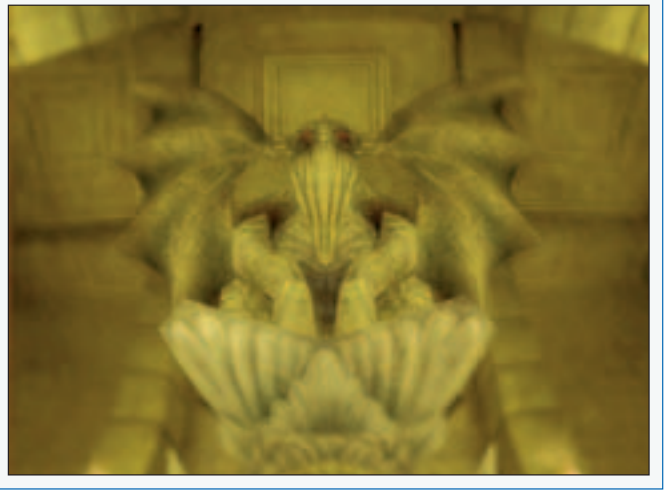
Das Problem: Während der ersten Kapitel müssen wir ohne Waffe auskommen. Das wird spätestens dann übel, wenn sich der Orden gegen uns wendet und uns die Dorfbewohner nach dem Leben trachten. Solange wir nämlich keine Knarre im Inventar tragen, sind wir völlig hilflos und dazu verdammt, unseren Häschern durch geschickte Schleicheinlagen in dunklen Ecken zu entkommen.

Ego-Action-Horror-Adventure

Selbst wenn wir die erste Bleispritze gefunden haben, fühlt sich **Call of**

WER IST **CTHULHU**?

Cthulhu ist ein uralter Gott, der schlafend in der Stadt R'yleh (die angeblich am Meeresgrund zwischen Neuseeland und Südamerika liegen soll) auf seine Wiedererweckung wartet. Erfunden wurde er vom amerikanischen Horror-Pionier H.P. Lovecraft, der ihn ungefähr so beschreibt: ein riesenhaftes, geflügeltes Wesen von annähernd menschlicher Form. Kopf und Gesicht bestehen aus Fühlern und Tentakeln – Cthulhus Anblick alleine genügt, um einen Menschen in den Wahnsinn zu treiben.





Tatkräftige Unterstützung: Ab und an begleiten uns KI-Charaktere. Hier steht uns Lucas Mackey zur Seite, eine der wenigen freundlichen Figuren im Spiel.

Cthulhu noch immer nicht wie ein gewöhnliches Actionspiel an. Vielmehr erinnern Jacks Abenteuer an klassische Action-Adventures wie das ebenfalls von H. P. Lovecraft inspirierte **Alone in the Dark**. Wir latschen durch die Stadt, reden mit anderen Charakteren, sammeln Indizien und Gegenstände und kommen so immer mehr hinter die düsteren Geheimnisse von Innsmouth. An einigen Stellen ist sogar echtes Hirnschmalz gefragt, etwa wenn wir anhand von Tagebucheintragungen Safekombinationen enträtseln müssen.

Wie es sich für ein echtes Lovecraft-Spiel gehört, sind die Ereignisse ganz stilecht in den 20er-Jahren des letzten Jahrhunderts angesiedelt. Zu dieser Zeit lebte und schrieb Lovecraft seine verstörenden Horror-Storys und in dieser Epoche spielt auch seine Kurzgeschichte **The Shadow over Innsmouth**, auf der **Call of Cthulhu** größtenteils basiert. Ebenfalls zeitgerecht: die Waffenauswahl. Die reicht vom 45er-Colt Government über eine antiquierte doppelläufige Schrotflinte bis hin zur Tommy-Gun, der Lieblingsknarre von Al Capone und Co.

Bloss nicht durchdrehen!

Ebenfalls ungewöhnlich: Jacks Gesundheitszustand und die dazugehörige Anzeige. Wir sammeln nicht etwa schnöde Heilungspacks auf, sondern haben vier verschiedene Mittelchen in der Hausapotheke, die bei unterschiedlichen Verletzungen zum Einsatz kommen (Bandagen für Fleischwunden, Schienen für Knochenbrüche, und so weiter). Neben der körperlichen überwacht das Spiel aber auch unsere geistige Gesundheit. Wenn wir mit verstörenden Bildern und Geschöpfen konfrontiert werden, verschwimmt kurzzeitig das Bild und die Steuerung wird träge, bis wir den Schrecken nicht mehr vor Augen haben. Wenn wir zu lange mit zu intensivem Horror in Berührung kommen, kann Jack gar aus den Latschen kippen und am Schock sterben. Besonders gefährlich sind solche Situationen, wenn wir eine geladene Waffe in der Hand haben: Falls Jacks Stress zu groß wird, kann er die dann in Panik gegen sich selbst richten und sein Leben beenden.

Sascha Gliss



Aua, aua! Im Inventar versorgen wir unsere Wunden. Die eigentliche Heilung macht uns im Spiel für einige Sekunden unbeweglich.

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Nichts für schwache Nerven!

Call of Cthulhu kommt langsam, aber gewaltig. Durch die erste halbe Stunde musste ich mich quälen, aber dann ließ mich die düstere Horror-Story nicht mehr los. Die Entwickler haben die verstörende Atmosphäre der literarischen Vorlage perfekt eingefangen: Ein ums andere Mal jagte mir das Spiel einen höllischen Schreck ein.

Ein dickes Extralob verdient der konsequente Verzicht auf ein Benutzerinterface. Mit Fadenkreuz und Gesundheitsanzeige wäre Call of Cthulhu wohl nur halb so spannend und Furcht einflößend.

Meine Wertung **81**

SIMON FISTRICH



Experte für Actionspiele

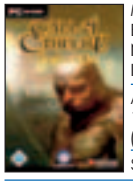
Wenn, dann bitte richtig!

So sehr ich mich als Lovecraft-Fan über jede Umsetzung des Cthulhu-Mythos' freue: Ich könnt' heulen.

Nicht anlässlich Story und Atmosphäre, die locker mit den Büchern des Meisters mithalten können. Sondern wegen schwammiger Steuerung, Übersetzungspannen, schwacher Gegner-KI und hässlicher Schriftarten. Mit ein wenig Politur hätte Cthulhu das Horror-Spiel 2006 werden können.

Meine Wertung **74**

CALL OF CTHULHU



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (24 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Headfirst/Ubisoft
Webseite	www.callofcthulhu.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	30. März 2006
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel bis sehr schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	–

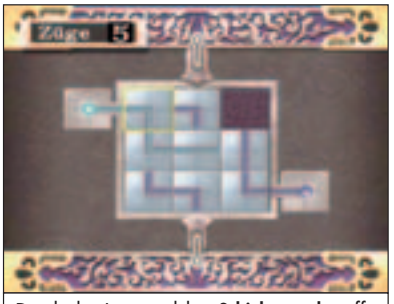
PRO
- gelungene Inszenierung
- mega-gruselige Stimmung
- gute Mischung aus Action und Rätseln
- originelles Benutzerinterface

KONTRA
- leicht angestaubte Technik
- Dialoge teils schlecht übersetzt

SASCHA GLISS	81	Durchschnitts-Wertung der Tester
SIMON FISTRICH	74	78



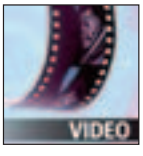
Der bekannte Schauspieler **Jean Reno** alias Jaques Blanc kämpft sich durch das antike Japan. Mit seiner Peitsche kann er Feinde durch die Luft schleudern oder kurzzeitig kampfunfähig machen.



Durch das Lösen solcher **Schiebepuzzles** öffnen Sie Kisten mit nützlichen Inhalten.



Die kleine Fee **Ako** hilft Ihnen, Gegenstände zwischen den Helden zu tauschen.





ONIMUSHA 3

Blutrünstige Dämonen, Zeitreisen, markige Helden – das sind die Zutaten für ein krachendes Actionfeuerwerk. Mit keinem Geringeren als Jean Reno in der Hauptrolle.

STARAUFGEBOT

Jean Reno ist nicht der einzige Star in Onimusha 3. Auch für den Charakter Samanosuke Akechi stand ein Schauspieler Pate: Takeshi Kaneshiro. Der japanisch-taiwanesische Martial-Arts-Darsteller hat den Sprung nach Hollywood allerdings noch nicht geschafft und ist hierzulande daher recht unbekannt. In deutschen Kinos war er zuletzt im Film House of Flying Daggers (2004) zu sehen.



Die Zeiten werden besser für PC-Spieler, die hin und wieder gerne die Sau rauslassen. Erst in unserer diesjährigen Januar-Ausgabe haben wir **Dynasty Warriors 4** getestet; jetzt steht mit **Onimusha 3** gleich der nächste reinrassige Prügler an. Diesmal erleben Sie allerdings keine historischen Schlachten, sondern schnetzeln sich extrem cool durch extrem viele extrem schauerliche Monster ... in einem extrem abgedrehten Szenario. Kurzum: **Onimusha 3** ist der Superlativ der Haudrauf-Spiele.

Und wenn ein gestandener Entwickler wie Capcom an einem Actionspiel arbeitet, dann muss natürlich auch ein echter Actionheld her. So wurde kurzerhand Hollywood-Schauspieler Jean Reno (**Mission Impossible**, **Die purpurnen Flüsse**) verpflichtet und digitalisiert. Als französischer Elite-Cop Jaques prügelt er sich mit dem Samurai Samanosuke Akechi durch eine Geschichte voller Fieslinge und verwirrender Zeitreisen. Während es Jaques in das Japan des 16. Jahrhunderts katapultiert, findet sich Samanosuke im Paris des Jahres 2004 wieder. Beide kämpfen gegen den Fiesling Nobunaga, der, ganz innovativ, die Weltherrschaft an sich reißen will.

Liebe auf den zweiten Hieb

Oberflächlich betrachtet ist **Onimusha 3** Action auf primitivstem Niveau. Sie hetzen durch geradlinige Levelschläuche und hauen alles kurz und klein, was nach Dämon aussieht. Hin und wieder werden Sie durch Rätsel unterbrochen und müssen beispielsweise in der Vergangenheit einen Schalter umlegen, damit sich in der Gegenwart ein Tor öffnet.

Hinter der tristen Fassade steckt aber ein anspruchsvolles Spiel. Vor allem das Kampfsystem hat es in sich. Sie können zwar wild auf die Angriffstaste hämmern und damit ansehnliche Kombos auslösen. Sie können allerdings auch gezielt blocken, Spezialangriffe geschickt einsetzen und sich der großen Herausforderung »Konterangriff« stellen: Wenn Sie genau dann zum Angriff ansetzen, wenn Ihr Gegner Ihnen gerade eine verpassen will, packen Jaques und der Samurai mit dem unaussprechlichen Namen nämlich besonders effektive und spektakuläre Attacken aus.

Mit **Onimusha 3** werden also sowohl Einsteiger als auch Profi-Prügler glücklich. Spätere Kämpfe setzen allerdings ein Mindestmaß an Koordination voraus. Wer sich die Angriffsfolgen der Feinde nicht einprägt und entsprechend reagiert, gewinnt in der zweiten Spielhälfte keinen Blumentopf. Ebenfalls Voraussetzung: ein Gamepad. **Onimusha 3** mit Tastatur zu spielen ist in etwa so spaßig wie Autofahren mit Daniel Küblböck.

Waffen für echte Männer

Für Abwechslung im dezent repetitiven Spielablauf sorgen die zwei Helden, die Sie abwechselnd steuern. Während Samanosuke mit zu groß geratenen Schwertern oder einer monströsen Axt durch die Gegnerhorden wirbelt, verlässt sich Jaques auf Waffen, die eines gemeinsam haben: eine Peitsche als »sekundärer Feuermodus«. Mit der schleudert der virtuelle Jean Reno Feinde durch die Luft oder hält sie an Ort und Stelle fest, während er ihnen mit der Pistole den Gnadenschuss verabreicht. Beide Charaktere spielen sich unterschiedlich, sodass nie Langeweile aufkommt.

Zumal Sie regelmäßig mit neuen Waffen und damit neuen Spezialangriffen belohnt werden. Da peitscht Jaques die Dämonen mit puren Flammen aus, oder Samanosuke spaltet die Fieslinge in zwei Teile.



Die Zwischensequenzen sind zwar hübsch gemacht, mitunter aber viel zu **langatmig.**



Mit der gefundenen Energie verbessern Sie die **Ausrüstung** der zwei Dämonenjäger.



Die beiden Helden spielen sich unterschiedlich: Der Samurai **Samanosuke** ist wesentlich flinker als der Franzose Jaques, wirbelt elegant um die Dämonen herum und greift hinterrücks an.

Wer's sich leisten kann

Unsere tapferen Dämonenjäger verbessern sich aber nicht nur automatisch. Wenn wir schnell genug sind, können wir die Seelen toter Feinde aufsaugen, die nach deren Ableben kurze Zeit umherschwirren. Manche dieser Energiekügelchen füllen unsere Lebensenergie auf. Mit anderen verbessern wir unsere Ausrüstung. Investieren wir die Energie in unsere Waffe, teilen wir kräftiger aus. Verbessern wir den schmucken Samurai-Dress von Samanosuke, können wir Energie schneller einsaugen. Motivierend: Je zügiger wir unseren Gegnern mit gezielten Spezialattacken den Garaus machen, desto mehr Energie bleibt zurück.

Pixel von gestern

Onimusha 3 kann seine Konsolenherkunft nicht verleugnen. Für die Playstation 2 erschien der Prügler letztes Jahr. Entsprechend detailarm sind die Umgebungen. Zumindest Charaktere und Spezialeffekte machen eine gute Figur.

Wenn Ihr Englisch etwas eingerostet ist, werden Ihre Augen aber ohnehin öfter am unteren Bildschirmrand als auf den Figuren kleben. Die deutsche Fassung ist nämlich lediglich untertitelt, die Sprachausgabe bleibt englisch.

David Bergmann

ONIMUSHA 3: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie manchmal neidisch auf die Flut an Actionspielen für Konsolen schielen

... falls Ihnen Prince of Persia – The Two Thrones noch nicht actionreich genug war

... wenn Sie schon immer mal Jean Reno über die Schulter schauen wollten

... wenn Sie gerne besonders coole Kombos vom Stapel lassen und dafür entsprechend belohnt werden möchten

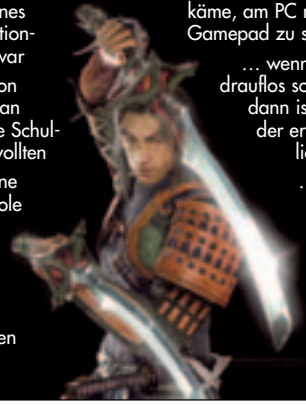
Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie mit abgedrehten Geschichten rund um Zeitreisen nichts anfangen können

... falls es Ihnen nie in den Sinn käme, am PC mit einem Gamepad zu spielen

... wenn Sie einfach nur drauflos schnetzeln wollen, dann ist das Spiel nach der ersten Hälfte nämlich für Sie vorbei

... falls Ihnen bereits die bloße Erwähnung von genreüblichen Kamera-Problemen jeglichen Spielspaß verdirbt





DAVID BERGMANN

Experte für Actionspiele

Wo ist mein Popcorn?

Ich möchte Capcom auf Knien für diese Umsetzung danken, denn Spiele wie Onimusha 3 fehlen mir auf dem PC. Auf dem Bildschirm ist ständig die Hölle los, und ich kann mein Können am Gamepad auf die Probe stellen, indem ich mich an besonders schweren Kombos versuche. Spitze!

Ja, der Spielablauf ist trotz Auflockerungen eintönig, die Kamera zeigt oft weniger vom Geschehen, als mir lieb ist. Die grandiose Action lässt diese Ärgernisse aber unwichtig erscheinen. Onimusha 3 macht einfach Spaß!

Meine Wertung **84**



GEORG VALTIN

Experte für Actionspiele

Kämpfe hui, Technik pfui

Onimusha 3 bietet kompromisslose Schnetzel-Action in stilvoller Inszenierung. Im Unterschied zu David empfinde ich die Bosskämpfe aber eher als lästige Pflicht. Ich wühle mich mit meinen Helden lieber durch große Gegnergruppen.

Probleme verursachen weniger die Feinde als die teils ungünstigen Kameraperspektiven. Auch sonst erreicht die Konsolenumsetzung technisch nur Mittelmaß.

Meine Wertung **80**

ONIMUSHA 3



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (32 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Capcom/Ubisoft
Webseite	www.onimusha3.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittelschwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X300	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon X700	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- zwei unterschiedliche Helden
- coole Spezialattacken
- fordernde Bosskämpfe

KONTRA

- kleinere Kameraprobleme
- zu langatmig erzählte Geschichte
- auf Dauer leicht eintönig

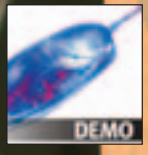
DAVID BERGMANN	84
GEORG VALTIN	80

Durchschnitts-Wertung der Tester: **82**

SPELLFORCE 2



2003 löst Spellforce ein, was WarCraft 3 nur verspricht: die Symbiose aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie. Der Nachfolger verfeinert die explosive Mischung zur Spielspaß-Bombe.







Spellforce 2 hat Helden, Quests, NPCs, Erfahrungspunkte, Zauberbücher, jede Menge Sammelwaren, Dungeons, Drachen, Zwerge und Trolle, und es ist doch kein Rollenspiel. Es gibt Basisbau, Truppenproduktion und gewaltige Heere, die in Echtzeit-Schlachten aufeinanderprallen, und es ist trotzdem kein Strategietitel. **Spellforce 2** ist ein Unikat, das einfach in keine Schublade passen will. Weil es zwei Genres eint und damit etwas völlig Neues schafft. Das Ergebnis begeistert Fantasy-Fans und Gelegenheits-Generäle gleichermaßen, Abenteurer wie Taktiker.

Missverstandener Messias

Auch nach dem Ende der Runenkriege von **Spellforce 1** kommt die Märchenwelt Eo nicht zur Ruhe. Diesmal machen die Schatten Ärger. Unter dem Banner der Alchemistin Sorvina drohen die Mächte der Finsternis den Völkern des Lichts ebenjenes auszupusten. Ausgerechnet ein Shaikan soll ihr Retter sein. Einer jener Drachenkrieger, die ein alter Verrat zu Ausgestoßenen machte. Dieser Namenlose wird für die folgenden 60 bis 80 Stunden (!) des Solofeldzugs Ihr Hauptcharakter und Alter Ego.

Richtig Rolle spielen

Bei unseren ersten Schritten lässt **Spellforce 2** die Rollenspiel-Muskeln spielen. Wie bei **Dungeon Siege** geleiten wir unseren frisch gebackenen Recken und zwei Kompagnons mit der Maus durch das dreidimensionale Fantasy-Reich. Das gut gemachte Tutorial bringt uns die Grundlagen bei:



Drachen dürfen in einem Fantasy-Universum natürlich nicht fehlen. Dieses Exemplar haut ganz schön rein – obwohl es nur aus Dampf besteht.



Händler bieten allerhand **Waren** feil, allerdings gibt es für erkundungsfreudige Abenteurer genügend kostenlose Schätze zu entdecken.



In der Totenstadt Uram Gor muss sich unser Sextett gegen **Skelettkrieger, Dämonen und Nekromanten** behaupten. (Perspektive: Schulterkamera)

Wie wir von der klassischen Draufsicht zur Schulterkamera à la **Gothic** wechseln, wo wir Aufträge finden, was wir mit den vielen Waffen, Rüstungsteilen und anderen Objekten machen, die als Belohnung winken, und wie wir die eingeheimsten Erfahrungspunkte am besten verteilen. Das umfangreiche Charaktersystem lässt uns frei entscheiden, ob wir bärenstarke Kämpfer bevorzugen, die Plattenrüstungen tragen und sich auf den Umgang mit Zweihändern verstehen. Oder ob wir Zauberer ausbilden wollen, die Feuerbälle schleudern, Elementare beschwören oder Verbündete mit weißer Magie verarzten. Genaueres gibt's auf der folgenden Doppelseite.

Sechs gegen Sorvina

Bald schon treffen wir auf den ersten Computercharakter: die Dunkelelfe Schattenlied. Ähnlich wie bei **World of WarCraft** verrät uns ein schwebendes Fragezeichen, dass sie Hilfe sucht. Wobei genau, das erklärt sie uns in einem der zahlreichen Dialoge, die fast alle automatisch ablaufen. Unter den Elfen herrscht Bruderkrieg, und Schattenlied sucht Verbündete im Kampf gegen Sorvinas Schergen – ausgerechnet bei ihren Erzfeinden vom Bund des Lichts.

So beginnt die wendungsreiche Hauptquest, die uns über 20 Inseln führt, von Aufgabe zu Aufgabe, an der Seite aller neun Fantasy-Völker. Unser Heldentrio wird zum Quartett, später haben wir sechs Streiter der unter Fuchtel und bis zu zwei NPC-Begleiter. Schön: Anders als im Vorgänger entfallen lange Laufwege weitgehend, dank zahlreicher Teleporter-Tore.

Jäger der verlorenen Harfe

So episch der Feldzug gegen die Schatten auch sein mag, spiegelt er doch nur einen kleinen Teil all der Abenteuer wieder, die unsere Heldentruppe in Eo erlebt. Könige, Bürger, Bettler, alle haben ein Anliegen vorzubringen, bitten um den ein oder anderen Gefallen im Austausch gegen Waren und Erfahrungspunkte. Wem wir helfen und wem nicht, bleibt uns überlassen. Je mehr Aufträge wir bewältigen, desto leichter wird unsere Kampagne, denn desto schneller trainieren wir unsere Schützlinge.

Mal sollen wir einem Kaufmann die gestohlenen Güter sichern. Dazu pirschen wir uns in ein Räuberlager, überwältigen die Wachtposten und sacken den Schatz ein. Da tritt eine Banditin an uns heran: Ob wir auf den Händler pfeifen und lieber Halbe-Halbe machen wollen? Mal müssen wir eine Harfe aufspüren, indem wir mit einer Art magischem Detektor die Umgebung absuchen – je stärker das Gerät ausschlägt, desto näher kommen wir dem Instrument.

Dann wieder gilt es, eine Esse anzuheizen, indem wir so lange mit drei Hebeln rätseln, bis wir die richtige Temperatur gefunden haben. Manche dieser »Mini«-Quests ziehen sich über mehrere Kontinente, involvieren ein Dutzend Charaktere, von denen wir einigen immer wieder begegnen. Was sich die Entwickler da haben einfallen lassen, würde auch einem waschechten Rollenspiel zur Ehre gereichen.

Baumeister und Schlachtenlenker

Nachdem wir die ersten Stufen auf der Level-Leiter erklommen haben, spielt **Spellforce 2** den zweiten Trumpf: die strategischen Schlachten. Man überträgt uns die Verantwortung für eine Festung des Bundes. Vom Haupthaus schicken wir Handwerker in die Umgebung, die Stein, Erz und Lenya, ein magisches Kraut, einsammeln. Die Rohstoffe bilden den Grundstock für Erweiterungen wie Schmiede, Alchemistenhütte und Ordenshaus, aus dem wenig später die ersten Rekruten marschieren.

Der Aufbaupart läuft deutlich flotter als im Vorgänger, was auch Multiplayer-Partien zugute kommt. Die Upgrades sind verglichen mit vielen Echtzeit-Titeln überschaubar, Spezialattacken gibt es keine. Dafür umso mehr Gebäude. Was auch der Tatsache zu verdanken ist, dass sich alle drei Fraktionen – Bund, Clan und Pakt – noch einmal in je drei Völker mit eigenen Bauten und Truppen gliedern.*

*Lesen Sie weiter auf Seite 106

Rollenspiel

DAS **CHARAKTERSYSTEM**

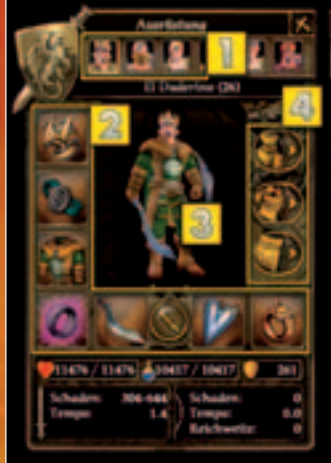
1 **Helden** Ihr wilder Haufen wächst im Spielverlauf auf sechs Mitglieder an, dazu kommen bis zu zwei Computermitstreiter, die Sie allerdings nicht selbst ausrüsten oder weiterbilden dürfen (dafür meistens steuern).

2 **Ausrüstung** Kettenhemden, Helme, Amulette, Ringe und Waffen. Aufgrund der zahlreichen Werte (Angriff, Rüstung, Mana, Leben) und Sondereigenschaften (Feuerschaden, Eisresistenz) ist die beste Wahl nicht immer offensichtlich.

3 **Portrait** Was Sie Ihren Helden auch anziehen, welche Waffen Sie ihnen auch in die Hand drücken: Die 3D-Engine stellt es originalgetreu dar. Vor allem in der Rollenspiel-Perspektive kommen die Outfits gut zur Geltung.

4 **Charaktermenüs** Über diese Bedienleiste haben Sie Zugriff auf das Inventar (oben; mit praktischer Sortierfunktion und Item-Vergleich), das Zauberbuch und den Ausbildungsbaum (mehr dazu rechts unter Punkt 5).

5 **Ausbildungsbaum** Die Charakterentwicklung gliedert sich in die Bereiche Kampf und Magie, die sich in je 19 Fähigkeiten verästeln: etwa Weiße und Schwarze Magie, leichte und schwere Waffen. Alle Kombinationen sind möglich. Ein Nekromant, der mit Pfeil und Bogen umzugehen weiß, ein Fecht-Experte, der Heilzauber im Repertoire hat. Dabei hinken die fünf Begleiter dem Hauptheld (bis Level 30) immer ein paar Stufen hinterher. Wer keine Lust hat, darf die Ausbildung dem Computer überlassen.

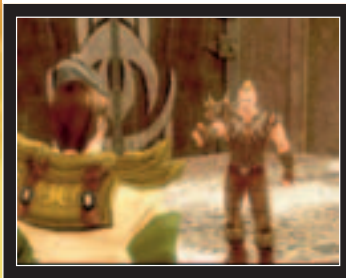




MINIMAP



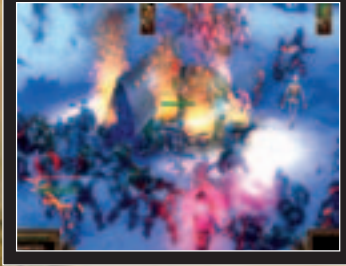
SO SPIELT SICH SPELLFORCE 2



1 Manche Szenarien konzentrieren sich ganz auf Rollenspiel oder Strategie, die »Vulkanschmiede« bietet beides. Gleich nach der Ankunft trifft unsere Heldentruppe auf den Barbarenhäuptling Vlad, der uns sein Feldlager überlässt, wenn wir ihm nur gegen die Schatten beistehen – machen wir selbstverständlich gerne!



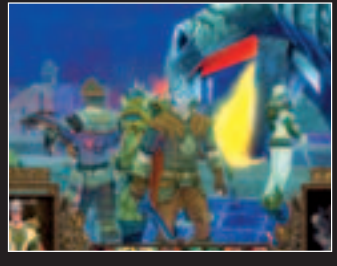
2 Einige Produktions- und Verteidigungsanlagen existieren bereits. Wir schicken die ersten Arbeiter zum Schuften in die Stein- und Erzminen sowie zu den Lenya-Sträuchern, die praktischerweise rund um unser neues Heim zu finden sind. Bald verstärken die ersten Kämpfer die Garnison, die Wirtschaft kommt in Schwung.



3 Währenddessen kundschaften wir mit unseren Recken die Lage aus. Es gibt zwei feindliche Stützpunkte. Einen im Osten, einen im Nordwesten. Weil die gegnerischen Anführer dank unendlicher Ressourcen im Minutentakt Überfallkommandos entsenden, müssen wir schnellstmöglich eines der beiden Camps erobern.



4 Ein Bollwerk aus Abwehrtürmen sichert das Westtor, während unsere Helden, unterstützt von einem Dutzend Bogenschützen, die östliche Feindbasis heimsuchen. Beinahe schafft es der Computergeneral, unseren Verteidigungsring zu durchbrechen, weil Reparaturen an den Ausgucken länger dauern, als neue zu bauen.



5 Als auch das westliche Camp niedergebrannt ist, entern unsere Streiter den Dungeon der Zwergenschmiede. Jetzt beginnt der Rollenspielpart. Wir lösen für einen Geist einige Sammelaufgaben und knacken ein kleines Schalterrätsel. Und zwar ohne Unterstützung der Barbaren. Die müssen draußen bleiben.



6 Damit wäre unsere Hauptaufgabe eigentlich beendet. Doch auf dem Rückweg treffen wir auf Professor Drehlein, einen sympathischen NPC, dem wir bei unserem Feldzug immer wieder begegnen. Er ist in eine Falle getappt, die ihn in einen Wolf verwandelt hat. Erneutes Hebelziehen erlöst ihn schließlich daraus.



BASISBAU

Der Aufbaupart funktioniert wie in den meisten Echtzeit-Strategiespielen. Arbeiter sammeln drei Arten Rohstoffe (Lenya, Erz, Stein), mit denen neue Gebäude gezimmert und Einheiten geordert werden. Ausnahme: Statt einer zentralen Kaserne verfügt jedes der drei Völker pro Fraktion über ein eigenes Ausbildungslager (im Bild: der Bund aus Menschen, Zwergen und Elfen) sowie ein Upgrade-Zentrum, was die Basen schnell auf mehrere Bildschirme anwachsen lässt – selbst in der niedrigsten Zoomstufe fehlt da etwas die Übersicht.

Glücklicherweise lassen sich über die Zugriffsleiste über der Minimap (rechts unten) alle Produktionsanlagen mit nur einem Klick erreichen. Komfortabel ist auch, dass das Baumenü alle fertigen und im Bau befindlichen Einrichtungen anzeigt.



1 Abwehrturm Bedächtige Feldherren errichten solche Ausgucke an Engstellen oder den Rändern der Basis. Sie sind zwar nicht besonders angriffsstark, halten aber mit Upgrades einiges aus.

2 Haupthaus In der Zentrale werden Arbeiter und Basis-Truppen angeheuert. Drei Upgrades schalten Einheiten und Gebäude der drei Völker frei. Sind alle drei komplett, steht der Titan bereit.

3 Schmiede Das erste Forschungslabor aktiviert Schwertkämpfer, die anschließend im Haupthaus rekrutiert werden. Kann zur Werkstatt erweitert werden, was wiederum Armbrustschützen aktiviert.

4 Bauernhof Solche Betriebe erweitern das Truppenlimit um fünf Einheiten. Mit der Ausbaustufe zur Schweinefarm werden weitere fünf Einheiten frei. Je nach Stärke verbrauchen die Kämpfer 1-5 Slots.

5 Burg Das Ausbildungslager der Menschen trainiert Schwertkämpfer, Armbrustschützen (auch als Reiter), Paladine und Magier, die auf Greifen reiten. Die »Luftwaffe« spielt oft eine tragende Rolle.

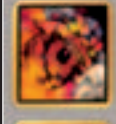
6 Ordenshaus Die Upgrade-Zentrale der Menschen ermöglicht die Anwerbung von Paladinen. Mit der Erweiterung »Zitadelle« der Weisheit stoßen Magier dazu. Alles zusammen sehr teuer.

CLICK & FIGHT

Angriffe befehlen Sie bei Spellforce 2 wie in einem gewöhnlichen Echtzeit-Strategiespiel mit der rechten Maustaste. Sie können auch erst den Gegner anwählen und dann eine der links oben angezeigten Spezialattacken auslösen, ähnlich wie bei World of WarCraft. Dieses »Click & Fight«-System spart Mausarbeit, allerdings ist es nicht immer ganz einfach, in der Hitze des Gefechts den richtigen Kontrahenten zu treffen.



Tod Nekromanten-Zauber, der ein Ziel mit über 2.000 Schadenspunkten trifft (bei Heldenlevel 25). Genug, um kleinere Gegner mit einem Schlag zu vernichten oder angeschlagenen Feinden den Rest zu geben.



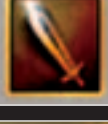
Dämonische Geißel Beschwört einen Dämon, der für zehn Sekunden an der Seite der Helden kämpft. Haut kräftig zu, ist aber langsam, kann nicht direkt befehligt werden und greift nur Ziele in der näheren Umgebung an.



Lebensraub Teilt bei Level 25 etwa 1.000 Schadenspunkte aus und fügt die Lebenspunkte dem Zauberer hinzu. Damit kann ein Held mitten im Getümmel kräftig austeilen und gleichzeitig seine Wunden kurieren.



Schmerz Eine schwächere Version des Todes-Zaubers, der immerhin noch etwa drei Viertel der Schadenspunkte anrichtet. Kostet vergleichsweise wenig Mana und ist schnell wieder aufgeladen.



Angriff Die Standard-Attacke mit der Hauptwaffe. Fernkämpfer wählen je nach Entfernung zum Ziel entweder den Bogen beziehungsweise die Armbrust oder eine Nahkampfwaffe in der anderen Hand aus.





Mit gleich drei **Titanen** wird auch die wagemutigste Party kaum fertig. Glücklicherweise dürfen Sie Helden nach deren Ableben erwecken.



Größere Gefechte arten regelmäßig in **Chaos** aus. Weil die weiteste Zoomstufe zu wenig Übersicht bietet und Truppen durcheinander laufen.



Alles hört auf kein Kommando

Mit der frischen Unterstützung versuchen wir uns als Echtzeit-Generäle. Ein Lager der Orks ist unser Ziel. Dabei erhält unsere Begeisterung für **Spellforce 2** einen kleinen Dämpfer: Weil es keine Formationen gibt und zu wenig Einstellungen zum Einheitenverhalten, können wir unsere Armee kaum unter Kontrolle halten. Wenn wir zehn Sekunden nicht aufpassen, haben sich unsere Ritter schon in alle Winde zerstreut. Unsere Truppe rennen kreuz und quer durch die Basis.

Einige Scharmützel später haben wir uns mit diesem Manko einigermaßen arrangiert, so bequem wie **C&C Generäle** oder **Schlacht um Mittelerde 2** macht es uns das Programm aber nicht. Trotz des innovativen Kontrollschemas »Click & Fight«, das Bedienelemente aus Online-Rollenspielen importiert (mehr dazu im großen Extrateil in der Mitte des Artikels).

Diablo inklusive

Als ob die Hauptkampagne nicht schon umfangreich genug wäre, setzt **Spellforce 2** auch noch einen extra

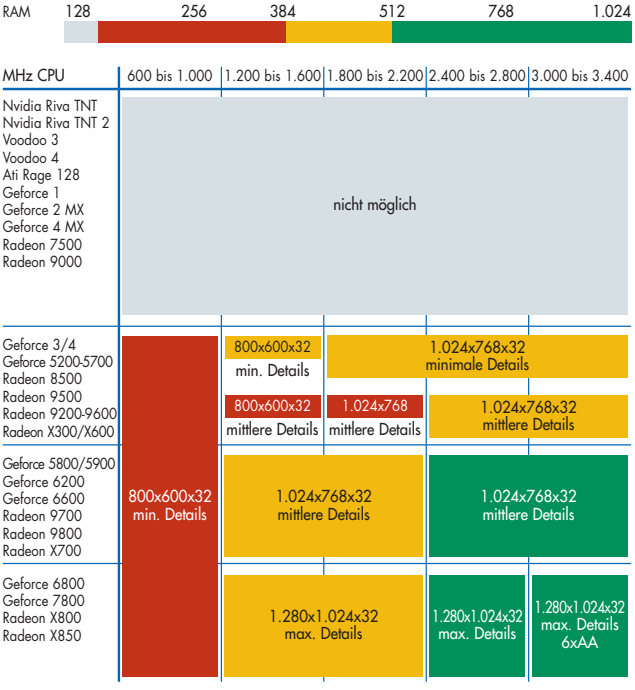
TECHNIK-CHECK



Spellforce 2 in 1.280x1.024x32 Bildpunkten mit **hohen** Details.



Spellforce 2 in 1.280x1.024x32 Bildpunkten mit **geringen** Details.



- in der höchsten Detailstufe lechzt Spellforce 2 nach Grafikkartenspeicher; gut: 256 MByte
- die Engine fordert die CPU generell stärker als den Grafikprozessor; gut: 2,5 GHz
- Geschwindigkeit lässt sich durch Runterregeln der Schatten, Wasserqualität und Sichtweite herauskitzeln, allerdings kommen selbst auf Top-Maschinen gelegentlich Aussetzer vor
- die Auflösung hat vergleichsweise wenig Einfluss auf das Spieltempo – wenn Spellforce 2 bei 1.024x768 Bildpunkten nicht flüssig läuft, tut es das bei 800x600 auch nicht
- auf älteren Grafikkarten schaltet Spellforce 2 automatisch Shader-Effekte ab



Dialoge bieten nur selten **Auswahlmöglichkeiten**. Hier sollten wir eine Handvoll Bürger beschatten, um einen Geheimbund zu überführen.

Rollenspielmodus ohne umfassenden Storyhintergrund obendrauf. In dem leveln Sie ähnlich wie in **Diablo** ein Alter Ego immer weiter hoch, indem Sie unzählige Mini-Quests erledigen und Gefechte bestreiten, unterstützt von selbst rekrutierten Truppen. Wenn Ihr Hauptcharakter die Ausbildung abgeschlossen hat, können Sie ihn anschließend auch in Multiplayer-Gefechten einsetzen.

Im Rollenspielmodus dürfen Sie kooperativ mit bis zu zwei Mitstreitern antreten. Wobei Sie sich zuerst auf einer Questkarte im Alleingang Aufgaben abholen, die Sie anschließend zusammen mit Ihren Kameraden in anderen Szenarien erledigen.

Maue Multiplayer-Matches

Schließlich hält **Spellforce 2** noch einen »gewöhnlichen« Multiplayer-Modus bereit, in dem bis zu sechs menschliche Recken in Echtzeit-Schlachten um die Vorherrschaft kämpfen. Im Vergleich zum Vorgänger sind die Mehrspieler-Matches deutlich spannender und temporeicher geworden, nicht zuletzt aufgrund der kürzeren Ausbildungs- und Bauzeiten. Aber angesichts von gerade einmal zwölf Karten, einem Spieltyp, Lags, und ohne Einstellungsmöglichkeiten für Rohstoffe oder Völker, können die Netzwerk-Scharmützel nicht mit denen von **Mittelerde** oder **C&C Generäle** mithalten. Zudem scheint die Spielbalance nicht ganz ausgewogen, wenngleich die bei satten 36 Truppentypen und den Helden mit Hunderten Kombinationen von Fähigkeiten und Zaubersprüchen unmöglich schon endgültig zu beurteilen ist.

Rüdiger Steidle

SPELLFORCE 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie in Rollenspielen Haudrauf-Action, viele Mini-Quests und Schatzsuchen mögen, weniger epische Breite à la Oblivion

... falls Sie sich als Echtzeit-Stratege der alten Schule sehen und mit dem Motto »viel hilft viel« noch jede Schlacht entschieden haben

... wenn Sie bereits den Vorgänger mochten, aber auch, wenn der Ihnen stellenweise zu langatmig war

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... falls Sie Rollenspiel und Echtzeit-Strategie durchaus mögen – aber nicht gemischt

... wenn Sie ein Spiel für Zwischendurch suchen: Spellforce 2 kostet Zeit

... falls Ihnen spielerische Freiheit über alles geht, denn in manchen Szenarien bestraft Spellforce 2 auch kleine Abweichungen vom vorgegebenen Lösungsweg mit einer Niederlage



RÜDIGER STEIDLE



Experte für Strategie- und Rollenspiele

Die eierlegende Wollmilchsau

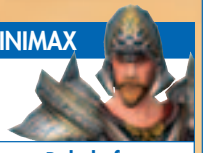
Wenn ich als Liebhaber von Rollen- und Strategiespielen wählen müsste, ich würde den Rollenspielpart nehmen. Der gefällt mir mit seinen unzähligen Aufgaben, Gegenständen und Charakteren noch besser als der Strategieteil, der unter den fehlenden Formationen leidet. Doch ich muss mich ja nicht entscheiden. Spellforce 2 mischt einen fast perfekten Genrecocktail, von dem ich nicht genug kriege: Nur noch diese Quest, diesen Boss, dieses Upgrade ...

Das schlaucht ganz schön

Der einzig größere Fleck auf der blütenweißen Weste ist für mich die vor allem zu Beginn eingeschränkte Bewegungsfreiheit. In den ersten Szenarien marschiere ich durch regelrechte Levelschläuche – für einen Shooter okay, bei einem Rollenspiel schade.

Meine Wertung **90**

NIXUS MINIMAX



Held

Ich versteh nur Bahnhof

Soso, da hat also der Dämonenpriester Suque-M'a Dique im am Hofe von Shnul-Zen mit der Zauberin Shran-Ze geschäkert, was den vierten Bruderkrieg der Nachtelfen von Dun'Quel zur Folge hatte. Und den soll ich nun mit der »Balancierten Zwergenaxt der Verwüstung« beenden.

Manchmal habe ich den Eindruck, unseren Chronisten ist etwas die Phantasie durchgegangen. Vor lauter Namen, Orten und Daten schwirrt mir der Kopf.

MARTIN DEPPE



Experte für Strategie- und Rollenspiele

Das Beste beider Welten

Ich mag Strategiespiele. Und ich mag Rollenspiele. Darum mag ich Spellforce 2 doppelt. Und weil es kein dahingewürfelter, marketingmäßig gut klingender Mix ist, sondern wie aus einem Guss wirkt. Und weil ich mich, anders als Kollege Steidle, gerne mal von einem Spiel an die Hand nehmen lasse. Denn wenn ich (fast) völlige Freiheit will und viel Zeit habe, spiele ich Oblivion.

Meine Wertung **91**

DAVID BERGMANN



Experte für Strategespiele

Ein echtes Epos

Wo sind die Formationen und die verschiedenen Verhaltensweisen für meine Truppen? Die haben im ersten Teil gefehlt und waren für Spellforce 2 angekündigt. So ist der Strategiepart für sich genommen zwar besser als im Vorgänger, aber immer noch nicht rund.

Geniales Abenteuer

Der Rollenspielpart macht das wieder wett. Die Kampagne ist spannend, die Charakterentwicklung genial durchdacht. Dazu kommt die Jagd nach Items.

Wenn Spellforce 2 und Oblivion um meine knappe Freizeit kämpfen, dann gewinnt der Genremix. Hier bekomme ich mehr als nur ein Rollenspiel geboten.

Meine Wertung **89**

SPELLFORCE 2



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (6 Spieler)
Internet (6 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (64 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Strategie-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Phenomic/Jowood
Webseite	www.spellforce.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	7. April 2006
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	9
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO

- gigantische Spieldauer (100+ Stunden)
- einfallsreiche Quests
- abwechslungsreiche Landschaften
- vielfältige Charakterentwicklung
- grafisch wie akustisch grandios
- sauber ausbalancierte Kampagne
- Paradies für Item-Sammler

KONTRA

- anfangs linearer Level-Aufbau
- Schlachten schwer zu steuern
- Multiplayer-Modus schwächelt
- Abstürze auf drei Testrechnern
- Kamera fährt nicht weit genug heraus

RÜDIGER STEIDLE	90
DAVID BERGMANN	89
MARTIN DEPPE	91

Durchschnitts-Wertung der Tester **90**



Die gut erkennbaren **Zeichen** über den Loks zeigen uns an, zu welcher Ausfahrt und welchen Bahnhöfen sie geleitet werden müssen.



Wir lenken die Züge durchs **Umstellen** von Weichen und Signalen. Unfälle gibt's aber nicht, die Loks bremsen vorher. Schade.

LOCO MANIA

Bahnfahren für Denker: **Lenken Sie die Züge über das Schienennetz, und schlagen Sie der Zeit ein Schnippchen.**

Loco Mania entführt uns in die Jugendtage, in der wir uns in den Hobbykeller zurückzogen, um Häuser und Tunnel für unsere Modelleisenbahn zu bauen. Denn **Loco Mania** wirkt auf dem ersten Blick wie eine Zugfahrsimulation wie **Trainz**, aber wir steuern die Züge nur indirekt durch die zwölf verschiedenen Landschaften. Genauso wie die echten Modellzüge.

Wir knobeln also über Weichenstellungen und Signalen, denn mit der Steuerung der Bahnen haben wir nix am Hut. Nur zwischen Vorwärts- und Rückwärtsfahrt können wir wechseln.

Nächster Halt: Abstellgleis!

Das Spielprinzip ist einfach: Auf jeder Karte gibt es eine Anzahl von Ausfahrten und Bahnhöfen, die farblich markiert sind. Über den Loks, die durch auf die Karte fahren, schweben Farbsymbole – die zeigen an, zu welchem Bahnhof und zu welcher Ausfahrt der Zug geleitet werden soll.

Nun suchen Sie für jeden Zug einen Weg über das Schienennetz und verstellen mit einem Klick Weichen und Signale. Spannend wird's, wenn sich mehrere Züge auf denselben Schienen tummeln. Dann müssen Sie schon mal Züge per Mausklick rückwärts fahren lassen, damit es weitergeht. Schade, dass es da keine Zusammenstöße gibt, die dem Programm Pep verliehen hätten – die Loks halten rechtzeitig an.

Zu viele Züge verderben den Spass

Drei Spielmodi stehen uns für eine Bahnfahrt zur Verfügung. In »Zeitangriff« läuft ein Timer ab. Wenn wir Züge zur richtigen Ausfahrt leiten, bekommen wir Zeit gutgeschrieben, um das Ende der Runde herauszuzögern. Im Modus »Kontrollpunkt« bugsieren wir eine bestimmte Anzahl an Zügen über die Karte – und das am besten so schnell wie möglich. Das freie Spiel erlöst uns von jeglichem Erfolgsdruck – wir schicken die Züge über die Schienen, so wie wir wollen.

Beim Testen ist uns aufgefallen, dass der Schwierigkeitsgrad schnell anzieht. Denn die Karten, die wir nacheinander freispielen, werden größer, immer mehr Züge sollen immer mehr Stationen anlaufen. Das sorgt schon auf kleineren Karten für Chaos.

Bin ich gut?

Um das Lokomotivenlenken spannender zu machen, gibt es Sonderzüge wie den Atomtransport, der während seiner Runden über die Schienen nicht stoppen darf.

Abseits der Gleise ist weniger los: Da fährt mal ein Auto über die Landstraße, ein Helikopter dreht seine Runden. Das war's schon.

Falls wir wissen möchten, wie gut wir spielen, können wir unsere Zeiten ins Internet laden, und vergleichen sie mit denen anderer Spieler.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Auf Dauer zu langweilig

Als Kind wollte ich immer eine Spielzeugeisenbahn haben – ich fand das Monstrum, das bei einer Freundin im Keller stand, einfach klasse. Doch jetzt weiß ich, warum sich meine Eltern geweigert haben: Ich hätte zu schnell den Spaß daran verloren.

Genauso wie an Loco Mania. Nur Weichen und Signale zu stellen, ist mir zu öde – und es gibt nicht einmal einen anständigen Zusammenstoß der Züge. Eine Runde zwischendurch ist eine gute Beschäftigung für mein Gehirn, taugt aber nicht zum Dauerbrenner.

Meine Wertung **63**

MARTIN DEPPE



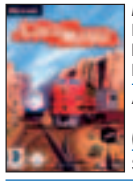
Experte für Strategiespiele

Lockt mich nicht lang

Da wäre mehr drin gewesen: mehr Strecken, richtige Güter. Aber so macht Loco Mania mir nur für die Mittagspause Spaß. Die muss allerdings lang sein: Schon nach zwei, drei Karten zieht der Schwierigkeitsgrad saftig an. Wenn Sie nicht die ganze Zeit auf Zack sind und schon die ersten Züge zügig von der Strecke kriegen, ist das Chaos kaum noch zu entwirren. Zum Knobeln bleib ich lieber bei Tube Twist.

Meine Wertung **60**

LOCO MANIA



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (16 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Strategiespiel
Entwickler/Publisher	Lighthouse/Frogster
Webseite	www.loco-mania.com/ger
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO

- einfache Steuerung
- Modelleisenbahn-Feeling
- fordernde Knobeleien

KONTRA

- nur zwölf Karten
- Schwierigkeitsgrad zieht schnell an
- abseits der Schienen kaum was los

SUSANNE BRAUN	63
MARTIN DEPPE	60

Durchschnitts-Wertung der Tester **62**



Operation Seelöwe erfolgreich: Die deutschen Truppen haben London eingekesselt, dabei aber Verluste durch die Royale Air Force kassiert.



Wer möchte, kann **Attentäter** auf ausländische Minister ansetzen. Die Anschläge scheitern aber fast immer und sind Gift für die Beziehungen.

HEARTS OF IRON 2 DOOMSDAY

Das komplexeste Strategiespiel zum Zweiten Weltkrieg wird zum umfangreichsten über den Dritten.

Doomsday ist kein Addon, sondern eine eigenständig lauffähige erweiterte Fassung des Originals, die alle Stärken, aber auch fast alle Schwächen des Hauptprogramms übernimmt. Als Spieler sind Sie zugleich oberster Minister für Verteidigung, Forschung, Diplomatie und Wirtschaft einer von über 70 Nationen. Kurz: Sie halten die Fäden in der Hand, die Welt zu erobern – oder Ihr Land zum Untergang zu verdammen.

Genre-Neulingen wird **Hearts of Iron 2** anfangs vor allem Niederlagen bescheren, denn das Strategiespiel ist dermaßen komplex, dass selbst das 140 Seiten starke Handbuch und die sechs Tutorials nicht alles erklären (doof: ausgerechnet für die Neuerungen gibt's kein Training). Beispiel: Auf Landschlachten nehmen Wetter, Tageszeit, Truppenqualität, Ausrüstung, Terrain, Anführer, Kampfdoktrinen, Angriffsrichtungen und andere Faktoren Einfluss.

Weltuntergang 1945

Hearts of Iron 2 folgt den Jahren 1936 bis 1947, **Doomsday** erweitert die Zeitlinie bis 1953. Das Filetstück der Neuauflage ist das namensgebende Weltuntergangs-Szenario, das Alliierte und Sowjets nach dem Fall der Achsenmächte 1945 in einen alles entscheidenden Krieg verwickelt. Der wird mit neuartigen Waffen ausgetragen: Überschalljäger, Luftkavallerie, Elektro-U-Boote und – Atomwaffen. Die vermögen aufgrund der begrenzten Produktionskapazitäten den Konflikt zwar nicht allein entscheiden oder gar die Welt verwüsten, haben aber einen erwartungsgemäß enormen Einfluss. Zumal der ansonsten ausgesprochen clevere Computergegner im Atomkonflikt schwächelt.

Der Spion, der mich liebte

Die zweite große Neuerung: Spionage. Sie platzieren Agenten bei verfeindeten, verbündeten oder neutralen Nationen, die Technologien stehlen, Fabriken sabotieren, Schmierenkampagnen starten oder sogar einen Umsturz auslösen können. Das macht durchaus Laune, wirkt aber noch nicht ganz ausgereift. Zum einen verschlingen die Geheimdienste Unsummen, die anderweitig fehlen. Zum anderen taktiert die KI auch hier zu zaghaft und lässt sich leicht auskontern. Paradox bessert Fehler aber gewöhnlich sehr schnell nach.

Schließlich haben sich die Entwickler noch eine Menge Detailverbesserungen und Mini-Features ausgedacht. So gewinnen Generäle im Kampf nicht mehr nur Erfahrungspunkte, sondern werden nach und nach zu Spezialisten, etwa für Gebirgsgefechte, Kesselschlachten oder Defensivoperationen. Die Steuerung wurde um Komfortfunktionen und zusätzliche Anzeigen erweitert.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE

Experte für Strategiespiele



Für Einsteiger und alte Hasen

Wenn Ihnen selbst Civilization 4 nicht komplex genug ist und Sie Hearts of Iron 2 noch nicht kennen, dann müssen Sie jetzt zuschlagen. Falls Sie allerdings bereits das Hauptprogramm Ihr Eigen nennen, wird es schwierig: Sind Spionage und Dritter-Weltkrieg-Szenario wirklich 20 Euro wert?

Ich meine: ja! Die vielen Detailfortschritte wie die Generalsausbildung, die epischen Seeschlachten und das überarbeitete Interface machen Hearts of Iron 2 spannender und komfortabler – das Beste noch besser.

Meine Wertung **84**

MARTIN DEPPE

Experte für Strategiespiele



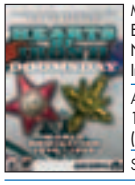
Besser, aber nicht gut genug

Schon mit den Patches für das Original hat Paradox die Bedienung immer weiter verbessert, Doomsday führt weitere sinnvolle Komfortfunktionen ein.

Zwar bleibt Hearts of Iron 2 immer noch Profis vorbehalten, die sich wochenlang in ein Spiel einarbeiten und dicke Handbücher wälzen wollen, aber die Entwicklung geht in die richtige Richtung. Vielleicht ist ja Teil 3 endlich zugänglicher.

Meine Wertung **68**

HOI 2 DOOMSDAY



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (140 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Strategiespiel
Entwickler/Publisher	Paradox/Koch Media
Webseite	www.heartsofiron2.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	7. April 2006
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 1.024x768	Grafikkarte TNT 2	CPU 800 MHz	RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce	CPU 2,0 GHz	RAM 1,0 GB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce	CPU 2,5 GHz	RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	4
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO
- verbesserte Bedienung
- neue Spionagefunktion
- erweiterte Forschung

KONTRA
- unzureichende Tutorials
- einige Abstürze im Test
- KI nutzt neue Funktionen kaum

		Durchschnitts-Wertung der Tester
RÜDIGER STEIDLE	84	76
MARTIN DEPPE	68	



Zu **Beginn** einer Partie sollten Sie sofort Truppen produzieren. Meistens kommt es innerhalb der ersten drei Minuten zu ersten Kämpfen.



Detaillierte **Statistiken** geben nach dem Spiel Aufschluss über Ihre Performance und die Ihres Gegners. Das hilft beim Verbessern Ihrer Taktik.

SCHLACHT UM MITTELERDE 2





MULTIPLAYER-TEST

Konkurrenz für Sauron: Den Frieden in Mittelerde bedroht jetzt der Verbindungsabriss.

Hätte Tolkien das geahnt: Tausende Spieler weltweit entscheiden im Internet über die Zukunft von Mittelerde. Und am Besten kommen dabei die Elben weg – die Langohren sind eindeutig die populärste Fraktion auf den Servern von Electronic Arts. Und das nicht etwa, weil sie so adrett aussehen. Die Elben haben mit ihren Bogenschützen bereits recht früh im Spiel sehr starke Einheiten zur Verfügung, denen vor allem ungeübte Spieler wenig entgegenzusetzen haben. Mit ein paar Upgrades wird aus den Fernkämpfern eine äußerst schlagkräftige Einheit, die selbst Verteidigungstürme in Nullkommanichts dem Erdboden gleichmacht.

Masse statt Klasse

Auch abseits der elbischen Bogenschützen ist das Balancing von **Schlacht um Mittelerde 2** noch nicht ganz rund. Vor allem für defensive Spieler konzipierte Fraktionen wie die Zwerge geraten in der Praxis ins Hintertreffen. Mauern und andere Verteidigungsanlagen sind auf den Internet-Schlachtfeldern nahezu nutzlos. Die hohen Kosten für das Absichern der Basis machen in den ersten Spielminuten das Aufstellen einer Armee fast unmöglich.

Eine Armee benötigten wir in unseren Spielen aber dringend, um am Leben zu bleiben. Die meisten Spieler setzen nämlich auf die altbekannte Rush-Taktik, greifen also möglichst früh mit möglichst vielen Truppen an. Mit teuren Verteidigungsbollwerken konnten wir unsere Niederlage zwar hinauszögern, mit schlagkräftigen Truppen hingegen hätten wir sie vielleicht abwenden können.

Tücken des Internets

Derzeit enden viele Spiele vorzeitig durch einen Verbindungsabbruch. Auch Electronic Arts' offizielle Rangliste schlägt sich noch mit Kinderkrankheiten herum – viele Spieler beklagen sich darüber, dass Partien falsch gewertet werden. EA hat aber bereits angekündigt, die Verbindungsqualität zu verbessern. Auch ein Balancing-Patch soll folgen.

Bevor Sie im Internet kämpfen, sollten Sie aber erst solo trainieren. Eine Komplettlösung der Kampagne finden Sie ab Seite 134.

David Bergmann

FIREWALLS UND ROUTER

Um Schlacht um Mittelerde 2 online spielen zu können, müssen Sie in Ihren Firewall- oder Routereinstellungen die UDP-Ports 8088-65535 freigeben.

DAVID BERGMANN



Experte für Strategiespiele

Da fehlt das Feintuning

Am vorbildlichen Balancing von Command & Conquer Generäle beißt sich Schlacht um Mittelerde 2 derzeit noch die Zähne aus. Allerdings bin ich zuversichtlich, dass die Entwickler per Patch faire Verhältnisse herstellen. Etwas länger dürfte es dauern, die Server-Probleme in den Griff zu bekommen.

Bis das passiert ist, erobere ich Mittelerde mit meinen Orks lieber im lokalen Netzwerk. Da läuft nämlich alles wie geschmiert, und ich kann die genial stimmige Herr-der-Ringe-Atmosphäre ganz ohne störenden Lag genießen.

Meine Wertung **88**

GEORG VALTIN



Experte für Strategiespiele

(Fast) nichts zu meckern

Mich interessiert die Einzelspielerkampagne, der Mehrspielermodus ist eine nette Dreingabe. Verbindungsschwierigkeiten und Balancing-Probleme stören mich deshalb kaum – ich wage nur hin und wieder ein Spielchen und komme wunderbar zurecht.

Nach wie vor stört mich allerdings die suboptimale Wegfindung meiner Truppen. Hoffentlich bessert EA Pacific hier bald nach.

Meine Wertung **91**

SCHLACHT UM MITTELERDE 2



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Internet (8 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (74 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	EA Pacific/Electronic Arts
Webseite	www.hdr-sum2.de
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	10
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO

- hervorragende Atmosphäre
- Helden im Eigenbau
- vielseitige Feldherren-Fähigkeiten

KONTRA

- teils suboptimale Wegfindung
- Performance-Probleme beim Spiel über Internet

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	88
GEORG VALTIN	91

90



Auch in High Treason geht's hauptsächlich ums **Öl**. Vor allem in Mehrspielerpartien sind die Rohstoffvorkommen sehr hart umkämpft.



Seeschlachten sind neu im Addon. Allerdings spielen die sowohl in der Solokampagne als auch im Mehrspielermodus nur eine Nebenrolle.

ACT OF WAR **HIGH TREASON**



Der Polit-Thriller geht in die nächste Runde. Mitmachen dürfen Kinomuffel und erfahrene Strategen.

Wenn Ihnen die Schlachten in **Act of War** noch nicht futuristisch genug waren, dann schicken Sie doch die Objective Crew Served Weapon (OCSW) oder Zukunftskrieger in den Kampf. Die OCSW ist eine Art übergroßes Gatling-Geschütz, das von zwei Soldaten übers Schlachtfeld getragen wird und (nicht vergessen, in den entsprechenden Feuermodus zu schalten) sowohl mit Infanterie als auch mit Panzern kurzen Prozess macht. Die Task-Force-Kommandos hingegen lassen sich in Robocop-ähnliche Zukunftskrieger verwandeln, die mit erhöhter Reichweite und mehr Feuerkraft auftrumpfen.

Insgesamt neun frische und diverse überarbeitete Einheiten kommandieren Sie im Addon **High Treason** nicht mehr nur durch Großstädte, sondern vorrangig durch die Pampa.

Profis an die Front

Genau wie im – zum Spielen des Addons benötigten – Hauptprogramm erinnert die Geschichte an eine Staffel der Fernsehserie **24**. Die satten 34 Missionen der Einzelspielerkampagne erzählen von toten Präsidenten, korrupten Senatoren und vom tapferen Jefferson, dem Helden der Task Force Talon. Die wichtigsten Charaktere der **Act of War**-Kampagne sind wieder mit an Bord. Über Bord warfen die Entwickler allerdings die Filmsequenzen mit echten Schauspielern. **High Treason** erzählt seine Geschichte in einem Mix aus vorgerenderten Sequenzen und Szenen in Spielgrafik.

Gelungen sind die Missionen. Die spielen sich so abwechslungsreich wie im Hauptprogramm – und stellenweise knüppelschwer. Oftmals stürmt bereits in den ersten Minuten eine feindliche Übermacht Ihre Basis. Wenn dann nicht jeder Befehl sitzt, müssen Sie noch einmal von vorne anfangen. Wir vermuten, dass die Entwickler mit dem hohen Schwierigkeitsgrad nicht nur **Act of War**-Veteranen fordern, sondern auch die Spielzeit strecken wollen. Die liegt mit knapp 15 Stunden auf dem Niveau des Hauptprogramms, geht für ein Addon aber völlig in Ordnung.

Umkämpfter Präsident

Während sich für Solisten nicht allzu viel getan hat, freuen sich gesellige Spieler über 14 neue Mehrspielerkarten. Und vor allem über vier neue Spielmodi. Zum auf Dauer langweiligen Deathmatch gesellt sich beispielsweise »Marine Eins am Boden«: Zwei Teams kabbeln sich darum, wer den Präsidenten zum Zielpunkt bringen darf. Der Staatsmann gehorcht immer demjenigen Spieler, dessen Einheiten ihm am nächsten sind.

Der Kauf von **High Treason** lohnt sich also vor allem, wenn Sie **Act of War** nach wie vor im Netzwerk oder via Internet spielen.

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Experte für Strategiespiele

Sinnvolle Erweiterung

Es kommt zwar auf den spielerischen Kern an, aber mir fehlen die coolen Filmsequenzen. Die waren nicht gerade Oscar-verdächtig, machten aber einen Großteil der Atmosphäre aus. Da können die Rendervideos nicht mithalten. Dafür sind die Missionen angenehm fordernd und nicht mehr so simpel wie in Act of War.

Schade, dass sich die Entwickler nicht grundsätzlichen Problemchen wie dem nach wie vor zu kleinen Bildausschnitt angenommen haben. Trotzdem ein rundum gelungenes Addon.

Meine Wertung **83**

MARTIN DEPPE



Experte für Strategiespiele

Zuschlagen, Soldat!

Prima, dass auch im Addon die Missionen so abwechslungsreich sind. Das war, neben Sichtlinien und Kulleraugen-Grafik, eine große Stärke im Hauptprogramm. Klar, das Szenario ist abgenudelt, die Kriegsparteien lassen mich kalt – aber die Inszenierung fesselt, ich will wissen, wie's weitergeht. Also: Spätestens jetzt sollten Act-of-War-Ignoranten beide Programme kaufen!

Meine Wertung **88**

ACT OF WAR: HIGH TREASON



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Internet (4 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (30 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Echtzeit-Strategie-Addon
Entwickler/Publisher	Eugen Systems/Atari
Webseite	www.atari.com/actofwar
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; schwer bis höllisch
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	8

PRO

- abwechslungsreiche Missionen
- neue Mehrspielermodi
- umfangreiche Kampagne
- spannende Geschichte

KONTRA

- hoher Schwierigkeitsgrad
- diesmal ohne Filmsequenzen

DAVID BERGMANN	83
MARTIN DEPPE	88

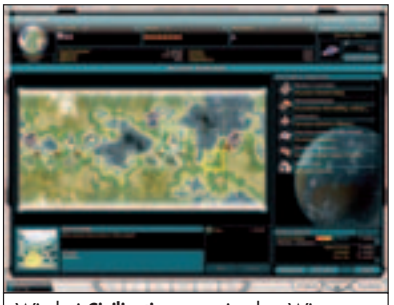
Durchschnitts-Wertung der Tester: **86**



Hauptansicht: Optisch haut das Spiel keinen Ewok vom Baum – doch das Rennen um Planeten, Rohstoffe und das coolste Schiffsdesign macht Laune. Voraussetzung: **Geduld**. Viel Geduld!



Bei **Gefechten** (hier ein Bodenangriff) sind Sie zum bangen Zugucken verdammt.



Wie bei **Civilization**, nur simpler: Wir errichten Produktionsstätten auf Quadranten.

TIPPS

GALACTIC CIVILIZATIONS 2

Phätte Flügel, Aufmotz-Motor und bunte Lichter: Hier bauen wir unsere eigenen (T)raumschiffe.

Explorer 7 hat ein Problem. Sogar zwei: Zwei große feindliche Raumer am Heck. Seit drei Runden. Das kommt davon – hätten wir Explorer 7 doch bloß einen Laser eingebaut! Aber nein, der dicke Sensor war uns wichtiger. Unser Computergegner war schlauer: kein Sensor, aber Laser. Jetzt können wir zwar weiter gucken, aber nicht schießen. Da hilft nur eins: schnelle Flucht zum nächsten eigenen Planeten, dort gleichzeitig ein dickes Kriegsschiff bauen (mit frisch entwickeltem Laser II!) und die Verfolger abfangen ...

Symbole schubsen

So spannend sich das auch lesen mag: Sie müssen schon viel Phantasie mitbringen, um dramatische Gefechte entstehen zu lassen. **Galactic Civilizations 2** macht's nämlich nicht. Stattdessen schieben wir Raumschiffe rundenweise durchs All, pflastern auf besetzten Planeten Quadranten mit Fabriken, Labors, Märkten und Farmen zu. Und forschen uns durch einen dicken Technologiebaum.

Prallen zwei feindliche Schiffe oder Flotten aufeinander, passiert je nach Gefechtgröße zweierlei: a) winzige Laser britzeln über die galaktische Karte, der Verlierer platzt. Oder b) das Spiel schaltet in eine Nah-Ansicht, die Schiffe schwirren umher und ... siehe a).

Gut Spass braucht Weile

Dieses Spielprinzip gibt's seit fast 15 Jahren – siehe **Spaceward Ho!** und **Master of Orion**. Das Spielrad erfindet **Galactic Civilizations 2** somit nicht neu, hat aber eine große Stärke: Es ist komplex, aber nicht kompliziert. Ruckzuck haben wir unsere eigenen Pötte entworfen (wie wär's mit einem Kampf-Aufklärer-Kolonie-Bauschiff?) oder komplette Planeten besiedelt. Nur Geduld müssen Sie mitbringen: Oft geschieht über zig Runden kaum etwas, weil's etwa bis zum nächsten Stapellauf ewig dauert.

Martin Deppe



MARTIN DEPPE

Experte für Strategiespiele

Ideenlos im Weltraum

Galactic Civilizations 2? Klingt wie ... genau, wie der Genre-Übervater Civilization – ein Schelm, wer Böses dabei denkt. Doch wenn ein Weltraum-Strategiespiel sich den großen Namen »borgt«, dann muss es sich auch den Vergleich gefallen lassen.

Und da verliert Galactic Civilizations 2: Es macht nichts richtig schlecht, aber auch nichts richtig neu oder gut. Nicht mal die Kämpfe, seit jeher der Knackpunkt bei der Civ-Serie, inszeniert es gescheit: Gefecht starten, zugucken, Daumendrücken, das war's.

Meine Wertung **68**



RÜDIGER STEIDLE

Experte für Strategiespiele

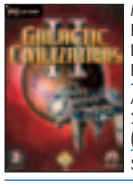
Klinisch tot

Galactic Civilizations 2 ist nicht so komplex wie Sid Meiers irdisches Vorbild, aber auch nicht so kompliziert. Genau richtig neben der Textverarbeitung oder für ein paar Runden in der Mittagspause.

Aber das Szenario ist dermaßen blutleer umgesetzt ... Von den klinisch reinen Menüs, über Aliens mit Render-Charme, bis zu kryptischen Technologienamen – mir fehlt die Atmosphäre.

Meine Wertung **70**

GALACTIC CIVILIZATIONS 2



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (68 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Strategiespiel
Entwickler/Publisher	Paradox/Koch Media
Webseite	www.galciv2.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	12 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	3
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- viele Schiffbaukomponenten
- leichter Einstieg
- gute Gegner-KI

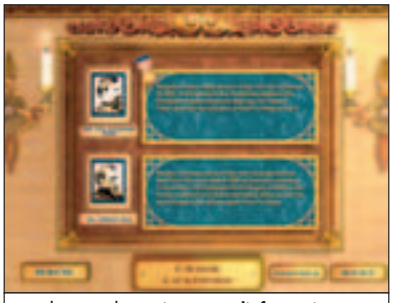
KONTRA
- dröge Optik
- dröger Sound
- kaum frische Ideen

MARTIN DEPPE	68
RÜDIGER STEIDLE	70

Durchschnitts-Wertung der Tester **69**



Die **Kampfsequenzen** laufen automatisch ab. Die Gelegenheit für die Nahansicht.



Die historischen **Hintergrundinformationen** sind sehr knapp – immerhin gibt es welche.



In der Vogelperspektive gleicht Gettysburg einem **Brettspiel**. Gut: Das Programm zeigt Marschrouten, Angriffsziele und Kampfeinflüsse an. Unsere Angreifer erhalten einen Zangen-Bonus.

GETTYSBURG

Blaue gegen Graue, Runde um Runde, Schlacht für Schlacht: Bürgerkrieg auf die altmodische Art.

Drei Tage tobte die Schlacht um Gettysburg. Das gleichnamige Strategiespiel verwandelt sie in 16 Szenarien, die ähnlich wie bei einem Brettspiel Runde für Runde ausgefochten werden. Im Gegensatz zu klassischen Genrevertretern, die die Kontrahenten abwechselnd zum Zug kommen lassen, setzt **Gettysburg** auf das **Combat Mission**-System. Dabei erteilen beide Generäle gemeinsam ihre Order, die dann in einer Filmsequenz gleichzeitig ausgeführt werden. Das sorgt für Spannung, weil jeder versuchen muss, die gegnerischen Manöver vorauszuahnen.

King of the Hill

Mit der Maus suchen Sie Abteilungen aus, wählen Formation, Wegpunkt oder Feuerziel. Ähnlich wie bei den Kollegen der Echtzeit-Zunft. Nur dass **Gettysburg** das 3D-Spielfeld in sechseckige Felder unterteilt, und Ihre Jungs die Befehle erst abarbeiten, wenn Sie Ihren Zug abgeschlossen haben.

Die Zeit zum Nachdenken sollten Sie nutzen, denn neben der reinen Mannstärke entscheidet eine ganze Reihe von Faktoren über Sieg und Niederlage. Wälder und Felder schützen vor Beschuss, mit Höhenvorteil steigt die Feuerkraft. Formationen beeinflussen die Kampfstärke ebenso wie die Position zum Gegner. Zangenmanöver von Hügeln aus haben absolut vernichtende Wirkung. Dankenswerterweise zeigt das Programm alle Einflüsse im Klartext an.

General Kamerakind

Die Armeen gliedern sich in Bataillone zu 200 bis 400 Mann regulärer Infanterie, Miliz und Kavallerie. Dazu gesellen sich wenig zielgenaue Kanonen. In der niedrigsten Zoomstufe stellt das Programm alle Abteilungen als abstrakte Spielfiguren dar, fährt man die Kamera näher heran, sind nach und nach einzelne Soldaten, Pferde und Geschütze zu erkennen. Doof: Man muss ständig die Perspektive wechseln, denn die entscheidenden Höhenverhältnisse sind in der Vogelperspektive kaum zu erkennen. Hübsch ist Gettysburg aus keinem Kamerawinkel – dafür flutscht es auch auf alten Boliden wie geschmiert.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Strategiespiele

Harter Kern, weiche Schale

Einfach zu lernen, schwer zu meistern – Gettysburg gelingt das Kunststück. Terraineinflüsse, Höhenunterschiede und Flankenmanöver bringen taktische Tiefe, ohne zu komplizieren. Leider haben die Entwickler die solide Schlachtenmechanik in sterbenslangweiligen Szenarien versteckt.

Der konfuse Computer-General tut das Übrige: Im Solomodus hat mich Gettysburg gerade mal einen Abend unterhalten. Die Mehrspieler-Partien mangels motivierender Online- und E-Mail-Funktionen nur wenig länger.

Meine Wertung **45**

SASCHA GLISS



Experte für Strategiespiele

Strategie der alten Schule

Nanu, da hat sich wohl eine Archivleiche aus dem Jahr 1998 auf meine Festplatte geschlichen! Eigentlich kein Nachteil, so etwas spiele ich noch heute gerne. Und der amerikanische Bürgerkrieg ist ohnehin meine alte Liebe.

Aber warum gibt es keinen richtigen Feldzug? Warum kann ich nicht die komplette Schlacht nachstellen? Das gab's auch 1998 schon besser ...

Meine Wertung **45**

GETTYSBURG



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (28 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Rundenstrategie
Entwickler/Publisher	Cat Daddy/Take 2
Webseite	www.catdaddygames.com/gettysburg
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	31. März 2006
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 1	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,3 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	2
Steuerung	7
Multiplayer	5

PRO

- trotz schlechter Tutorials schnell lernbar
- taktische Tiefe durch Modifikatoren

KONTRA

- keine durchgehende Kampagne
- unübersichtliche Karte
- unausgegorener Schwierigkeitsgrad
- kleinere Bugs (Grafikfehler)

RÜDIGER STEIDLE	45
SASCHA GLISS	45

Durchschnitts-Wertung der Tester **45**



Vor der Kulisse einer hübschen Lokomotive liefern sich unsere beiden Helden (rechts) einen erbitterten **Kampf** mit amerikanischen Soldaten.



Attribute und Fertigkeiten (links) bestimmen, welche Stärken und Schwächen die **Charaktere** in Kämpfen haben. Rechts sehen Sie das Inventar.



HAMMER & SICHEL

Als Agent bewahren Sie die Welt in taktischen Rundenkämpfen vor dem Dritten Weltkrieg.

Während die Amerikaner in 99 Prozent aller PC-Spiele die Erde vor bösen Terroristen, Russen, Aliens oder sonstigen Gegnern des Weltfriedens retten, gibt's in **Hammer & Sichel** einen Rollentausch: Im Nachkriegsdeutschland des Jahres 1949 eskaliert die angespannte Situation zwischen den westlichen Alliierten und der Sowjetunion, es droht ein Atomkrieg. Den müssen Sie in der Rolle eines sowjetischen Agenten verhindern und obendrein noch herausfinden, wer genau die Welt ins Chaos stürzen will. Trotz der Geheimmission lassen sich Kämpfe nicht vermeiden. Die laufen genauso rundenweise ab wie in **Silent Storm**, auf dem **Hammer & Sichel** technisch basiert. Allerdings trimmten die Entwickler den Ableger deutlich in Richtung Rollenspiel.

Aktionen mit Grips

Trotz der Rollenspielanleihen stehen die taktischen Kämpfe klar im Vordergrund. Wenn Sie auf Feinde treffen, schaltet das Programm von Echtzeit auf einen Rundenmodus um. Jeder Charakter hat für seinen Zug Aktionspunkte, die bei Bewegung, Waffenwechsel oder Schüssen verbraucht werden. Also müssen Sie die Aktionen Ihrer Leute (oft sind Sie in Gruppen unterwegs) geschickt einsetzen, um die Gefechte möglichst verlustfrei zu überstehen. Das größtenteils ordentliche Leveldesign unterstützt dabei zahlreiche taktische Manöver, zwingt Ihnen an einigen Stellen aber eine bestimmte Vorgehensweise auf.

Geskriptete Ereignisse können ebenfalls zu Problemen führen. So schickt das Programm regelmäßig Verstärkung ins Kampfgebiet, sobald Sie ein bestimmtes Missionsziel erfüllt haben – so verschaffen sich die Computergegner oft einen unfairen Vorteil. Wirklich sichere Deckung gibt's übrigens kaum. Die eindrucksvolle Physik-Engine erlaubt es beispielsweise, durch dünne Wände zu schießen oder per Panzerfaust ganze Gebäudeteile zu zerstören – das eröffnet zusätzliche Taktiken.

Eine Prise Rollenspiel

Für erfolgreiche Kämpfe erhalten die Charaktere Erfahrungspunkte, die Sie in Spezialfähigkeiten investieren. Attribute und Fähigkeiten wie Medizin oder Schießen steigen automatisch bei entsprechenden Aktionen. Zwischen den Kämpfen untersuchen Sie die Umgebung, handeln mit NPCs oder erhalten in Gesprächen mit den Einwohnern Informationen und Aufträge. Allerdings geht die Illusion einer lebendigen, echten Spielwelt bereits dadurch flöten, dass die einzelnen Maps beim Herauszoomen als Plattformen im Nichts schweben. Andererseits ist die frei bewegliche Kamera in den Kämpfen zum Einschätzen der Sichtlinien bitter nötig.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Experte für Strategiespiele

Für Taktiker und Rollenspieler

Als Fan von Jagged Alliance bin ich froh über jedes Spiel, das sich ähnlich anfühlt. Im Unterschied zu Sirtechs Klassiker fehlt den Protagonisten in Hammer & Sichel aber eine Riesenportion Persönlichkeit, sodass ich mich nicht mit ihnen identifizieren kann.

Das stört in den spannenden Kämpfen aber kaum. Unfair finde ich nur die Skriptereignisse, die der KI einen Vorteil verschaffen. Dank der Charakterentwicklung, Story und Dialoge ist Hammer & Sichel auch für Rollenspieler mit Fantasy-Aversion interessant.

Meine Wertung **72**

SASCHA GLISS



Experte für Strategiespiele

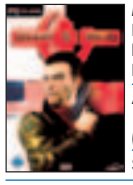
Hammerhart

Hammer und Sichel ist Methadon für Jagged-Alliance-Junkies. Ein vollwertiger Ersatz ist es nicht. Gesichtslose Charaktere, sinnlose Sprüche und die viel zu kleinen Levels lassen das Spiel weit hinter den Klassiker zurückfallen.

Das wäre nicht so wild, wenn die Balance stimmen würde: Selbst auf »leicht« ist bereits der erste Kampf eine Herausforderung für erfahrene Taktiker.

Meine Wertung **70**

HAMMER & SICHEL



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (80 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Rundentaktik
Entwickler/Publisher	Nival/CDV
Webseite	www.hammer-sickle.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- taktische Rundenkämpfe
- vielseitige Charakterentwicklung
- zerstörbare Umgebung

KONTRA
- Protagonisten ohne Persönlichkeit
- teils unfaire Skriptereignisse
- »schwebende« Levels

GEORG VALTIN	72
SASCHA GLISS	70

Durchschnitts-Wertung der Tester: **71**



Je weiter die Spieljahre voranschreiten, desto stärkere und schnellere **Trucks** schalten wir frei, die wir uns im Kaufmenü anschauen.



Mit ein paar Klicks legen Sie die Fahrtroute Ihrer Brummis fest – die grünen **Pfeile** zeigen die kürzeste und praktischste Strecke an.

TRANSPORT MANAGER

Wir schicken unsere Ami-Trucks über die US-Highways und mischen im Spediteursgeschäft mit.

Das Geld liegt auf der Straße – und das scheffeln Sie als Manager eines Transportunternehmens in den US-Staaten Texas und Oregon. Als Herrscher über einen Brummifuhrpark halten Sie Ausschau nach lukrativen Geschäften und transportieren Güter.

Das tun Sie in vier verschiedenen Spielmodi: In der Kampagne erhalten Sie Aufträge von den zahlreichen Firmen. Einige sind Pflicht, andere können Sie ablehnen. Das so genannte Normale Spiel überlässt Ihnen die Wahl, welche Lieferverträge Sie abschließen. Und im freien Spiel suchen Sie sich Ihre Geschäftspartner selbst. Per Internet oder heimischem Netzwerk spielen Sie gegen bis zu vier Mit-Manager.

Lange Lieferzeiten

Kaum, dass wir als Kleinunternehmer im Jahr 1960 landen, bekommen wir den ersten Auftrag: Bis Ende des Jahres 1962 sollen wir 200.000 Tonnen Eisenerz an eine Stahlfabrik liefern. Also kaufen wir per Menü einen Sattelschlepper und heuern einen Fahrer an. Wie in einem Echtzeit-Strategiespiel bauen wir am Erzwerk und an der Stahlfabrik Verladestationen, damit wir Waren aufnehmen und abladen können, und legen eine Route fest. Dafür klicken wir die Start- und die Zielstation an. Ist der Weg zu lang, können wir versuchen, die Strecke zu verkürzen, indem wir Straßen bauen. Sobald wir grünes Licht geben, zuckelt der Brummi auf der Karte los.

Um den Liefertermin einzuhalten, kaufen wir zehn weitere LKWs und lehnen uns zurück. Denn es dauert, bis es einen neuen Auftrag gibt. Selbst auf höchster Spielgeschwindigkeit können wir uns in aller Ruhe Kaffee holen, bis unsere Anwesenheit an der Tastatur verlangt wird. Ziemlich fade.

Nix zum Gucken

Langweilig ist auch der grafische Auftritt vom **Transport Manager** – in weite grüne Wiesen sind ein paar kleine Städte mit detailarmen Häusern gepflanzt, und Geschehnisse wie Unfälle werden uns nur mit einer kurzen Textnachricht gemeldet. Da entsteht kein Live-Gefühl wie bei **Tycoon City New York**, wo man die Bewohner der Stadt beim Essen beobachten kann. Schade, dass wir nicht in den Brummis mitfahren können.

Das regeln wir selbst!

Transport Manager bietet zahlreiche Einstellungen für Startguthaben und Konkurrenzverhalten. Vor allem den hohen Kreditrahmen sollten Sie unbedingt nutzen. Denn die Preise von Trucks und Gebäuden sind hoch, beim Testen bewegten wir uns oft am Rande des Existenzminimums. Vor allem, weil später abhängig vom Spieljahr neue, sauteure Trucks und Motoren freigeschaltet werden.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Trockene Hausmannskost

Mir ist das Leben als Brummimanager zu lahm – bis mal ein neuer Auftrag ins Haus flattert, dauert es eine gute Weile. Währenddessen bin ich nur damit beschäftigt, die aktuellen Verträge zu erfüllen. Und da ich meistens eh knapp bei Kasse bin, kann ich mir keine anderen Geschäfte sichern. Ich bin zum Zusehen verdammt, und das ist nicht einmal spannend.

Dabei gefällt mir die Idee, dass ich mit der Zeit bessere Wagen erwerben kann. Wenn ich dann auch noch mitfahren könnte, hätte ich wieder Spaß.

Meine Wertung **37**

GEORG VALTIN



Experte für Strategiespiele

Monotone Speditionsarbeit

Transport Manager bietet ein interessantes Szenario, doch das eigentliche Spiel ist dürftig. Statt abwechslungsreicher Situationen gibt es immer wieder die gleichen Aufträge und dazwischen viel Leerlauf. Die Bedienung nervt mit fitzeligen Buttons und überflüssigen Mausklicks. Und die Grafik ist nach heutigen Maßstäben einfach nur hässlich, da macht nicht einmal das Zuschauen Spaß.

Meine Wertung **31**

TRANSPORT MANAGER



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (5 Spieler)
Internet (5 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (20 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler/Publisher	G5 Software/Rondomedia
Webseite	www.transport-manager-game.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	5
Steuerung	6
Multiplayer	6

PRO

- freispielbare LKWs und Motoren
- regelbare Startsituation

KONTRA

- wenig Aufträge
- nichts zum Gucken
- chronische Geldknappheit
- viel Leerlauf zwischen den Aufträgen

SUSANNE BRAUN	37
GEORG VALTIN	31

Durchschnitts-Wertung der Tester: **34**



In den neuen Dungeons erwarten Sie einige bizarre **Monster**. Dieses hier verliert seine Innereien, die unsere Gruppe ebenfalls angreifen. Spezielle Kampftaktiken brauchen Sie aber nicht.



Diese NPCs warten im **Thronsaal** auf ihre Audienz und haben Quests auf Lager.



Besondere Reittiere wie dieses **Einhorn** sind hübsch, kosten aber sehr viel Geld.



DARK AGE OF CAMELOT DARKNESS RISING

Neue Aufgaben für Veteranen: In der neuen Erweiterung zu Mythics Online-Rollenspiel verhindern Sie eine Rebellion in Ihrem Reich und steigen zum Champion auf.

WIE GEHT'S WEITER?

Mythic will Dark Age of Camelot weiterhin betreuen und auch in Zukunft mit neuen Inhalten versorgen – genaueres wollen die Entwickler nicht verraten. Auch am Balancing wird nach wie vor geschraubt: Patch 1.82 ändert beispielsweise zahlreiche Charakterklassen, unter anderem Donnerkrieger und Ordensbruder. Einen Termin dafür konnte uns Goa für die Euro-Version nicht geben, in Amerika ist der Patch schon draußen.

Die Helden des Online-Rollenspiels **Dark Age of Camelot** standen schon vor zahlreichen Aufgaben: Sie erschlossen unter anderem neue Kontinente, lüfteten die Geheimnisse von Atlantis und erforschten riesige unterirdische Gebiete. Die entsprechenden Addons stellten Abenteurer vor große Aufgaben in nagelneuen Gebieten. Das Ergebnis: Die ursprüngliche Spielwelt war so gut wie ausgestorben. Um sie wiederzubeleben, verlagerten die Entwickler die Handlung des neuen Addons **Darkness Rising** zurück in die alte Heimat.

Den drei Reichen Albion, Hibernia und Midgard drohen Rebellionen, die Sie im Dienste Ihres Königs verhindern müssen. Das erledigen Sie innerhalb einer mehrteiligen Quest-Reihe, die Sie ab Stufe 30 beginnen können. Durch das erfolgreiche Erledigen dieser Aufträge steigen Sie zum Champion auf. Das ist mehr als ein netter Titel, denn neben einer grafisch hübschen Waffe mit hervorragenden Boni lernen Sie Fähigkeiten, die Ihrer Klasse bisher verwehrt blieben.

Spion und Killer

Die Aufträge auf dem Weg zum Champion sind abwechslungsreich: Sie erarbeiten sich das Vertrauen der Rebellen mit kleineren Gefallen, etwa dem Beseitigen bestimmter NPCs. Im Lager der Revoluzzer stehlen Sie im Stile eines Geheimagenten wichtige Dokumente. Oder Sie helfen den königlichen Truppen bei der Verteidigung einer Stadt gegen feindliche Truppen. Während die ersten Aufgaben noch alleine zu schaffen sind, brauchen Sie für die späteren Abenteurer eine Gruppe. Viele Quests sind mit zeitaufwändigen Reisen verbunden. Allerdings erhalten Sie für die Erledigung so viel Erfahrung, dass es sich lohnt.

So interessant die Hintergrundgeschichte zu den einzelnen Aufgaben ist, so bieder präsentiert sie das Programm: Nach wie vor müssen Sie ellenlange Textwüsten lesen, um zu verstehen, was Sie warum machen.

Dämonische Gefahr

Nach und nach finden Sie heraus, dass die menschlichen Rebellen nur die Marionetten fieser Dämonen sind. Denen legen Sie natürlich das Handwerk. In jedem Reich gibt es einen neuen, grafisch auf das jeweilige Land abgestimmten Dungeon, in dem es sich die Teufelsbrut gemütlich gemacht hat. Um sie zu vertreiben, benötigen Sie schon eine komplette, ausgewogene Gruppe mit Level-50-Charakteren. An bestimmten Stellen der Dungeons warten besonders starke Gegner, die mit einigen Tricks

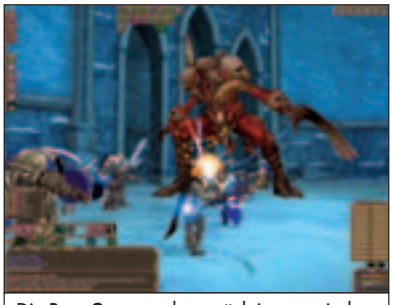
NEBENKLASSEN



Die Nebenklassen-Fähigkeiten (hier: Seher, Midgard) gibt es in fünf Stufen (eine pro Champion-Level), zu erkennen an den Pfeilen. Sinnvoll ist es natürlich, aufeinander aufbauende Sprüche oder Angriffe zu wählen, da es die besten auf Stufe fünf gibt. Sie könnten aber auch beispielsweise die fünf Fähigkeiten des ersten Ranges wählen.



Dialoge und Quests präsentiert das Spiel nach wie vor in biederen **Textwüsten.**



Die **Boss-Gegner** sehen mächtig aus, sind für eingespielte Gruppen aber leichte Beute.



Die Entwickler gestalteten die neuen **Dungeons** sehr schön und passend zum jeweiligen Reich. In Midgard bedeckt Eis den Boden, durch Deckenlöcher rieseln Schneeflocken herein.

arbeiten. So verliert beispielsweise ein Monster in Midgard lebendige Innereien, die ebenfalls auf die Spieler losgehen. Wer die heftigen und deutlich anspruchsvolleren Kämpfe aus **Catacombs** und vor allem **Trials of Atlantis** gewohnt ist, wird aber kaum vor neue Herausforderungen gestellt. Und im Vergleich zu den durchgestylten Boss-Schlachten in **World of WarCraft** wirken diese Kräftemessen unspektakulär.

Die meisten Dämonen wie Sukkubus oder Umbroodkrieger kennen **DAOC**-Veteranen aus dem Dungeon Darkness Falls. Die groben Modelle und Texturen der bekannten Figuren wichen neuen, detaillierten Versionen. Im Zuge der Modernisierung überarbeiteten die Entwickler Darkness Falls gleich mit. Die Architektur ist jedoch gleich geblieben, die Änderungen beziehen sich nur auf die Grafik der Umgebungen und Monster.

Hoch zu Ross

Pferde als Reisemittel für festgelegte Routen gibt's seit den ersten Tagen von **Dark Age of Camelot. Darkness Rising** bietet erstmals Reittiere, die Spieler selbst steuern können. Damit überbrücken Sie die mitunter riesigen Entfernungen viel schneller – eine echte Erleichterung. Für akzeptable 250 Gold erstehen Sie ein Standardross beim städtischen Händler. Besondere Exemplare wie Einhorn oder Feuerross stehen nur Champions zur Verfügung und kosten satte 15 Platin. Außerdem müssen Sie erst eine Quest lösen, ehe Sie auf dem Prestigeobjekt durch die Botanik galoppieren. In Midgard erhalten Sie das Einhorn beispielsweise, indem Sie es mit Äpfeln anlocken und mit freundlichen Aktionen zähmen.

Helden-Feintuning

Der Aufstieg zum Champion erfolgt in fünf Stufen. Auf jeder davon können Sie Ihrem Helden eine Fertigkeit einer so genannten Nebenklasse spendieren. Kämpfer erhalten auf diesem Weg etwa Heil- und Stärkungszauber. Dagegen lernen Magier beispielsweise, wie Sie gegnerischen Angriffen ausweichen oder Spezialattacken mit dem Zauberstab ausführen. All diese Fähigkeiten sind nicht so effektiv wie bei einem Spezialisten der entsprechenden Klasse. Sie helfen aber besonders im Kampf gegen Monster und verkürzen die Downtimes.

Große Auswirkungen auf PvP haben die Fähigkeiten nicht, auch wenn erhöhte Widerstände gegen definierte Schadensarten und Stärkungszauber in bestimmten Situationen nützlich sind. Immerhin gerät durch die neuen Fähigkeiten die Balance zwischen den Klassen im PvP nicht aus dem Ruder. Mythic scheint in diesem Punkt aus den Problemen der vergangenen Addons gelernt zu haben.

Georg Valtin



GEORG VALTIN

Experte für Rollenspiele

Gelungene Erweiterung

Der Weg zum Champion lohnt sich schon wegen der genialen Waffe, die ich zum Abschluss der Quest-Reihe bekomme. Die Kämpfe in den neuen Dungeons fallen aber eher unspannend aus, da gab's schon bessere Addons.

Gut finde ich die Nebenklassen zur Abrundung meiner Helden. Dass mein Knochentänzer jetzt Spezialattacken mit seinem Stock ausführen kann, unterstützt seine Spielweise und macht das Leveln einfacher. Für mich sind die Reittiere die schönste Neuerung, da mich lange Fußmärsche nerven.

Meine Wertung **74**



DAVID BERGMANN

Experte für Rollenspiele

Etwas zu brav

Die Neuerungen von Darkness Rising passen zwar richtig gut ins Spiel, reißen mich aber nicht vom Hocker. Gerade von den Boss-Kämpfen hätte ich mir mehr versprochen, immerhin konkurriert Mythic da mit World of WarCraft. Und an den eigentlich sehr interessanten Hintergrundgeschichten verliere ich schnell das Interesse, weil sie nach wie vor so trocken präsentiert werden.

Meine Wertung **70**

DAOC: DARKNESS RISING



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (3.500 pro Server)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (16 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Online-Rollenspiel-Addon
Entwickler/Publisher	Mythic/Flashpoint
Webseite	www.darkageofcamelot.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	768 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	6
Steuerung	8
Singleplayer	6

PRO
- abwechslungsreiche Quest-Reihe
- Helden-Tuning mit Nebenklassen
- steuerbare Reittiere
- famose Champions-Waffen

KONTRA
- unspektakuläre Kämpfe
- biedere Dialoge

GEORG VALTIN	74
DAVID BERGMANN	70

Durchschnitts-Wertung der Tester **72**



Dieses Monstrum ist nur ein Trainingsgolem, mit dem wir das Attackieren und Blocken üben. Die Kampfeinheiten gehören zum **Tutorial**.



Magier lassen ihre mächtigen Zaubersprüche los, müssen aber auf ihr Mana achten, denn das wird nur am **Rastschrein** wieder aufgefüllt.

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Gemeinsam sind wir stark! Gruppenkämpfe in atmosphärischen Dungeons sind eine gute Abwechslung zum Alleingängertum in World of WarCraft und Co.



Keine Angst vor übertriebenem Regelwahn in **Dungeons & Dragons Online**! Das Online-Rollenspiel ist viel leichter zu spielen als das Pen&Paper-Vorbild. Bevor Sie sich in die Abenteuerwelt stürzen und Phantasiegestalten verkloppen, erstellen Sie einen Charakter. Dazu wählen Sie aus fünf Rassen (Menschen, Elfen, Halblinge, Zwerge und Warforges) und neun Klassen wie zum Beispiel Krieger, Magier und Barde.

Solokämpfer stehen im Regen

Ihr erster Auftrag (Quest) führt Sie in den Keller einer Taverne. Die Mission wird von vielen Tipps begleitet, die in einem Fenster aufpoppen. Auf diese Art ist der Einstieg in die Welt von Stormreach sehr einfach.

Nur die ersten zehn Minuten (!) sind Sie allein unterwegs – im Hafen von Stormreach brauchen Sie schon die Hilfe anderer Spieler. Der Schwierigkeitsgrad der Dungeons zieht nämlich schnell an. Für die Abenteuer muss unbedingt eine Gruppe her.

Mitstreiter finden Sie im so genannten Socialtab. Dort sind Spieler aufgelistet, die nach Helden suchen. Wir haben zu verschiedenen Uhrzeiten nachgeschaut; kurz nach Verkaufsstart (in England) waren zur Mittagszeit oft über 100 Recken online, am Abend 300 bis 400. Es dauert also selten lange, bis Sie eine Gruppe finden.

Mach' mal 'ne Pause!

Die Kampfsteuerung in den Dungeons ist einfach: Mit einem Klick auf die linke Maustaste greifen wir an, ein Druck auf die Umschalt-Taste lässt uns blocken. Werden wir getroffen, sinkt unsere Lebensenergie, die sich ebenso wie Manapunkte während der Quest nicht regeneriert. Daher suchen wir im Dungeon einen Rastschrein auf, an dem wir uns erholen. Da es jedoch selten mehr als einen Schrein gibt, dürfen wir die Regeneration nicht verschwenden. Klingt umständlich und nach Mana-Knappheit, ist aber halb so wild: Wenn wir nicht unnötigen Tüddelkram zaubern, kommen wir gut

DIE GROSSE STÄRKE UND DIE NERVIGSTEN MACKEN

+ Zusammenspiel
In den Dungeons kommt's darauf an, seine eigene Rolle gut zu beherrschen. Die Stimme des Dungeonmasters trägt einen großen Teil dazu bei, die düstere Atmosphäre zu vermitteln.



Krieger im Nahkampf, Zauberer greifen von hinten ein – so funktioniert eine gute **Gruppe**.

– Immer das Gleiche
Trotz toller Atmosphäre sind die Dungeons öde – sie gleichen fast ein Ei dem anderen. Hier ein Tunnel, dort ein Lagerhaus, und wieder ein Tunnel. So kommt schnell Langeweile auf.



Vielfalt in der **Dungeongestaltung** sucht man vergebens – auch mangelt's an Gegnertypen.

– Kein Glücksmoment
Für die Arbeit in den Dungeons gibt es kaum eine Belohnung. Es dauert Stunden, bis man den nächsten Level erreicht – und nicht bei jedem Aufstieg gibt's einen neuen Spruch.



In WoW dauert's ein paar Minuten bis zum ersten **Stufenaufstieg** – inklusive neuer Zauber!

aus. Verpulvern wir jedoch als Heiler Mana für Angriffszauber, können wir nur hoffen, dass wir später kaum heilen müssen.

Mein Schatz!

In den Dungeons erhalten wir für das Erschlagen der Gegner keine Erfahrungspunkte, die gibt's nur für das Erfüllen von Quests. Nebenbei finden wir in Truhen nützliche Gegenstände, etwa verzauberte Waffen. Ein tolles Erfolgserlebnis haben wir in den Wasserwerken von Stormreach: Nachdem wir uns mit unseren Mitstreitern durch vier lange Dungeons gekämpft haben, bekommen wir ein Schriftstück. Und mit dieser Schriftrolle dürfen wir endlich das Tor zum Marktplatz passieren. Was dort auf uns wartet? Mehr Quests!

Reinrassige Helden

Die Erfahrungspunkte sammeln Sie für Ihren Stufenaufstieg. Die zehn Stufen sind jeweils in fünf Ränge unterteilt. Geduld ist gefragt: Bis zum ersten Levelsprung dauert's zwei bis drei Stunden!

Beim Rangaufstieg wählen Sie für eine Ihrer Fähigkeiten eine Steigerung aus. Beim nächsten Level lernen Sie neue Sprüche und Attacken. Doch dafür gibt's keine Garantie: Manche Klassen gehen beim ersten Aufstieg leer aus. Äußerst demotivierend! Um das zu kompensieren, können Sie eine zweite Klasse erlernen.

Und täglich grüsst das Murmeltier

So spannend und atmosphärisch die Dungeons sind, sie langweilen auf Dauer – oft sehen sie gleich aus, und die Gegnertypen variieren kaum. Außerdem fehlen bisher Dungeons und Gegner für Spieler in den höheren Levels. Denen bleibt oft nichts anderes übrig, als dieselben Dungeons wieder und wieder zu spielen, weil es sonst nichts zu tun gibt. Beliebte Elemente wie Spieler-gegen-Spieler-Schlachten (PvP) oder Berufe sind ebenfalls (noch) nicht integriert. Entwickler Turbine hat sich bisher nicht zu den Spielerwünschen geäußert.

Wir haben die englische Version getestet; zum deutschen Serverstart (23. März) erscheint die übersetzte Fassung des Spiels.

Susanne Braun



Schade, dass der Segen, den wir auf die Spieler zaubern, beim Verlassen der **Taverne** wieder verschwindet.



Blöd, dass viele Klassen beim ersten **Levelaufstieg** keine neuen Fähigkeiten lernen. Die harte Arbeit in den Dungeons wird kaum belohnt.

SUSANNE BRAUN



Expertin für Rollenspiele

Nicht Fisch, nicht Fleisch

Mit Erstaunen habe ich festgestellt, dass mir das Taktieren in den kleinen Dungeon-Gruppen besser gefällt als ein 40-Mann Schlachtzug mit meiner WoW-Gilde in den Pechschwingenhort. Eine Abwechslung zum Solo-Spiel ist D&D Online auf jeden Fall.

Schade ist, dass sich die Dungeons schnell wiederholen. Dass die Charakterentwicklung so langsam vonstatten geht, finde ich weniger schlimm. Dass es aber für den ersten Levelaufstieg nur selten eine Belohnung in Form neuer Zauber gibt, wurmt mich einfach.

Meine Wertung **77**

GEORG VALTIN



Experte für Rollenspiele

Für Gilden und feste Gruppen

Ich habe ja nichts dagegen, dass das D&D-Universum auf Gruppenspiel ausgelegt ist. Aber dass ich alleine quasi gar nichts machen kann, finde ich bescheiden.

Wer keine Gilde oder Stammgruppe hat, schiebt oft Frust. Denn nur wenn jedes Gruppenmitglied seine Rolle voll ausfüllt, macht das Erkunden der Dungeons Spaß. Wenn nur einer aus der Reihe tanzt, ist Schluss mit lustig.

Meine Wertung **70**

D&D ONLINE



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (6.000/Server)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (92 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Turbine/Atari
Webseite	www.ddo-europe.com
ca. Preis	50 Euro (plus monatlich 13 Euro)
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Singleplayer	–

PRO

- atmosphärische Dungeons
- Zusammenspiel in der Gruppe
- schöne Grafik

KONTRA

- zähe Charakterentwicklung
- Dungeons sehen sich sehr ähnlich
- kaum Inhalte für hochlevelige Charaktere

SUSANNE BRAUN	77
GEORG VALTIN	70

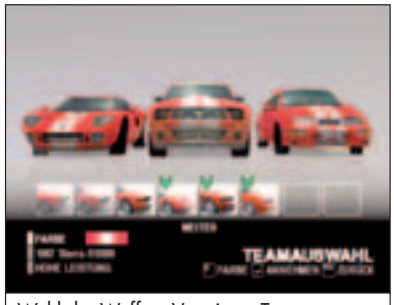
Durchschnitts-Wertung der Tester: **74**



Gaaaaas! Gerade haben wir dem Kollegen vor uns den Befehl zur **Windschattenfahrt** gegeben. Das bringt einen Geschwindigkeitsbonus, mit dem wir locker an der Konkurrenz vorbeiziehen.



Galuschka (gelb) gegen Gliss (blau). Mehrspieler-Rennen laufen nur per **Splitscreen**.



Wahl der Waffen: Vor einem Teamrennen stellen wir unsere **Mannschaft** zusammen.

FORD STREET RACING

Köln gegen Detroit: Die schnellsten deutschen Fords rasen mit V8-Monstern aus Amerika um die Wette.

Straßenrennen sind eine Mannschaftssportart – wenn es nach den Machern von **Ford Street Racing** geht. Der so genannte Team-Modus steht nämlich im Mittelpunkt dieses Rennspiels rund um die Autos mit der Pflaume im Kühlergrill. Wir treten in drei Klassen und mit bis zu drei Wagen gleichzeitig an und rasen um Cash (für neue Autos) und Punkte (schalten Einzelrennen frei).

Wir fahren zwar stets nur ein Auto, können uns aber jederzeit von einem Wagen in den nächsten »zappen« und so das gesamte Team an die Spitze führen. Das macht durchaus Sinn, da die Einzelplatzierungen am Ende addiert werden, um die siegreiche Mannschaft zu ermitteln.

Gemeinsam zum Sieg

Solange wir einen Wagen nicht selber fahren, wird er von der KI gelenkt. Der Gag: Wir können jederzeit unseren Kollegen Befehle geben, um uns einen unfairen Vorteil zu verschaffen. Auf das Kommando »Blocken« versucht unser KI-Mitstreiter einen hinter ihm fahrenden Gegner zu behindern. Der Befehl »Verfolgung« ist schlecht übersetzt und bedeutet eigentlich Windschattenfahrt. Dieses Manöver gibt uns einen Geschwindigkeitsschub, solange wir uns von hinten einem Teamgefährten nähern. Das ist auf langen Geraden besonders effektiv, um zu Gegnern aufzuschließen oder sie zu überholen.

Nix mit Netzwerk

Abseits der Teammeisterschaften erwarten uns zudem Einzelrennen und die Herausforderungen. Hier treten wir in unterschiedlichen Modi wie K.O.-Rennen oder Zeitfahren an, und verdienen uns zusätzliche Dollars, die wir in unseren Fuhrpark investieren. Mehrspieler müssen sich übrigens mit einem Splitscreen-Modus begnügen. LAN- oder Internet-Rennen unterstützt **Ford Street Racing** nicht.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS



Experte für Sportspiele

Ein Rennspiel(chen) nach meinem Geschmack

Cool! Ich darf den Capri RS 2600 fahren! Ford Street Racing bietet aber mehr als den Traumwagen meiner Jugend: Das Fahrmodell ist simpel aber nachvollziehbar, die Kurse sind abwechslungsreich, und unterschiedliche Spielmodi sorgen für Motivation.

Schwächen wie die unbelebten Strecken und verwaschenen Texturen kann ich verschmerzen. Schließlich ist Ford Street Racing für die Runde zwischendurch gedacht und will nicht mit Edelrasern wie Need for Speed konkurrieren.

Meine Wertung **74**

MIKKL GALUSCHKA



Experte für Sportspiele

Alles kann, nichts muss

Ich kann nicht wirklich sagen, ob mir Ford Street Racing gefällt. Denn unvergessliche Momente bietet es ebensowenig wie es sich gravierende Ausrutscher leistet. Die adrette Grafik und ein, zwei nette Ideen retten es vor dem Sturz in die Belanglosigkeit.

Letztendlich trifft aufs Spiel das gleiche zu wie auf die namensgebenden Autos: kann man fahren, muss man aber nicht.

Meine Wertung **66**

FORD STREET RACING



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (14 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Xplosiv/Empire Interactive
Webseite	www.xplosiv.net
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO

- gutes Geschwindigkeitsgefühl
- origineller Team-Modus
- abwechslungsreiche Fahrzeuge
- nachvollziehbares Fahrmodell

KONTRA

- teilweise verwaschene Texturen
- relativ schnell durchgespielt

SASCHA GLISS	74
MIKKL GALUSCHKA	66

Durchschnitts-Wertung der Tester **70**



Verzögerungstaktik: Erst wenn sich die **rote Linie** grün färbt, startet die Regatta.



Selbst ist der Seemann: Im **Editor** basteln wir an neuen Herausforderungen.



Eiskalt: mit dem pfeilschnellen **Trimaran** unterwegs im Nordmeer. Die Schiffstypen unterscheiden sich nicht nur im Äußeren, sondern auch im Handling deutlich voneinander.

VIRTUAL SKIPPER 4

Segel setzen! Die vierte Auflage des virtuellen Skippers richtet sich nicht mehr nur an Hardcore-Seebären.

Focksegel oder Spinnaker? Segel dicht holen oder fieren? Diese und andere Entscheidungen müssen Sie als umsichtiger Käpt'n ständig treffen, wenn Sie in den virtuellen Regatten von **Virtual Skipper 4** einen Blumentopf gewinnen wollen.

Alles unter Kontrolle

Die Steuerung ist simpler, als es die komplizierte Materie vermuten lässt: Mit den Pfeiltasten regeln wir das Steuerrad von Back- nach Steuerbord. Ein Druck auf ⌫ stellt das Ruder in Nullstellung, fertig. Naja, nicht ganz. Wir müssen uns auch um die Segel kümmern, die wir über Symbole am rechten Bildrand setzen, einholen und – auf höheren Schwierigkeitsstufen – auch trimmen können. Dabei müssen wir natürlich auf den Wind achten, denn für jede Windstärke und -richtung gibt es bei jedem der vier Bootstypen das richtige Segel.

Den Umgang mit den Elementen löst das Spiel auf ziemlich elegante und verständliche Weise. Einerseits zeigt eine Markierung auf dem Kompass die derzeitige Windrichtung an. Zudem können wir einen intelligenten Windindikator aktivieren, der als farbiger Pfeil direkt neben unserem Boot erscheint. Er zeigt nicht nur die Windrichtung, sondern informiert uns auch per Farbcode darüber, wie effektiv wir den Wind mit den derzeit gesetzten Segeln nutzen.

Anfänger willkommen?

Auch Teil vier der **Virtual Skipper**-Serie richtet sich hauptsächlich an Segelfans, die bereits mit der Materie vertraut sind. Allerdings können sich Landratten im umfangreichen (aber etwas mager kommentierten) Tutorial mit den Grundlagen der Nautik vertraut machen. Wer sich danach fit genug fühlt, tritt zudem in Online-Regatten an. Hier segeln wir gegen bis zu 254 virtuelle Kapitäne aus der ganzen Welt um die Wette.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS



Experte für Sportspiele

Für Landratten eher uninteressant

Braucht ein Spiel, das sich an Spezialisten wendet, überhaupt ein Tutorial? Die Chancen, dass sich ein Nicht-Segler den virtuellen Skipper mit nach Hause nimmt, stehen eher schlecht. Schade, denn gerade auf den simpleren Schwierigkeitsstufen gehen die Regatten dank umfangreicher Hilfestellung locker von der Hand.

Die Präsentation ist ziemlich durchwachsen: Hübsche Schiffe segeln über richtig schöne Wellen, aber an hässlichen Küstenlinien vorbei. Mehr Liebe zum Detail, bitte!

Meine Wertung **69**

MIKKL GALUSCHKA



Experte für Sportspiele

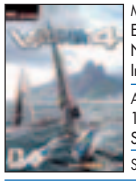
Allein auf hoher See

Selbst ich als Landratte kann nach Virtual Skipper 4 verstehen, welche Faszination der Segelsport auf viele ausübt. Allerdings kümmert sich das Spiel um mich als Laien zu wenig – trotz Tutorial und Einsteiger-Modus.

Die Übungsmissionen sind lieblos präsentiert, hier hätte ich mir etwa einen Sprecher gewünscht, der mir erklärt, welche Segel ich bei welchem Wind setzen muss, und vor allem warum ich das tun soll.

Meine Wertung **66**

VIRTUAL SKIPPER 4



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (255 Spieler)
Internet (255 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (40 Seiten)
Sound 7.1-Surround

Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	Nadeo/Frogster
Webseite	www.virtualskipper.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	500 MHz
Grafikkarte	Geforce 1	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO
- unverbrauchtes Szenario
- abwechslungsreiche Einsätze
- unkomplizierter Karteneditor

KONTRA
- teilweise einschläferndes Gameplay
- teilweise hässliche Grafik
- leicht dröge Präsentation

SASCHA GLISS	69
MIKKL GALUSCHKA	66

Durchschnitts-Wertung der Tester **68**



Rampen, Fässer, Straßensperren und unberechenbarer Gegenverkehr – manche Strecken gleichen mehr einem **Hindernisparcours** denn einer Rennpiste und fordern Ihr fahrerisches Können heraus.



Wenn Sie um Kurven wollen, müssen Sie wie in einem Autorennspiel **sliden**.



Treffen uns Gegner, sind wir **benommen**. Die einzige Rettung: wildes Tastenhämmern.

JACKED

Rasen und Prügeln: In Jacked werden Männerträume wahr. Nur die Spielerträume bleiben auf der Strecke.

Biker sind harte Kerle, und die härtesten Biker spielen **Jacked**. In acht Etappen geht's hier quer durch die USA – dabei wird fleißig gerast und geprügelt. Rennen in **Jacked** gewinnen Sie nicht nur mit Bestzeiten, sondern auch mit Baseballschlägern, Brechstangen, Schrotflinten, Granaten und Elektroschockern. Das richtige Timing beim Tastendruck vorausgesetzt, schubsen Sie die Kontrahenten mit diesen Utensilien vom Zweirad. Da die KI-Gegner das Gleiche mit Ihnen versuchen, ist geschicktes Manövrieren auf den recht engen Kursen angesagt. Oftmals ist ein Nitro-Schub zur rechten Zeit der letzte Ausweg.

Nicht nur von A nach B

Jacked lässt Sie nicht nur in normalen Rennen antreten. In anderen Modi geht es etwa darum, binnen kurzer Zeit möglichst viele Gegner in den Straßengraben zu bugsieren oder einem Fahrer bei 200 Sachen sein Motorrad zu stibitzen. Die Königsdisziplin aber ist der Bandenkrieg, ein Spielmodus, der an Capture the Flag erinnert: Sie und ein paar Spießgesellen kabbeln sich auf einem Rundkurs mit einer feindlichen Bande um ein Kreissymbol. Wer mit diesem zuerst fünf Mal durch die Checkpoints rast, der gewinnt.

Lange sind Sie mit den Spielmodi nicht beschäftigt, **Jacked** ist an einem Wochenende durchgespielt. Danach bleibt noch der Hot-Seat-Modus für zwei Spieler, in dem Sie um die Wette rasen oder sich bekriegen dürfen.

Vier- statt Zweirad?

Während die Grafik mit kargen, aber abwechslungsreichen Umgebungen als Durchschnitt durchgeht, ist im Fahrmodell der Wurm drin. Wir legen uns nicht schnittig in die Kurven, sondern müssen anbremsen und driften. Wie in **Ridge Racer** schliddern wir dann über die Pisten. **Jacked** fühlt sich einfach zu keinem Zeitpunkt wie ein Motorradrennspiel an.

Der große Pluspunkt der Rennspiel-Prügel-Mixtur ist dann auch seine Einzigartigkeit. Wenn Sie mit Begeisterung **Road Rash** (1996 erschienen) gespielt haben, führt für Sie kein Weg an **Jacked** vorbei.

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Experte für Sportspiele

Hier ist zu schnell die Luft raus

Nachdem ich mich an das seltsame Fahrmodell gewöhnt hatte, hat Jacked mich einen Nachmittag lang gut unterhalten. Das Geschwindigkeitsgefühl geht in Ordnung, und bei 200 Sachen andere Fahrer von ihrer Maschine zu knüpeln macht Laune.

Allerdings sind die doofen Gegner keine echte Herausforderung. Die Anzahl von gerade einmal acht verschiedenen Strecken ist dürftig. Wenn Sie schnelle Action mögen und Ihr weicher Kern Fehler verzeiht, sollten Sie Jacked zumindest einmal Proberasen.

Meine Wertung **56**

FLORIAN STANGL



Experte für Sportspiele

Radlose Rowdy-Raserei

So wirklich kann ich über das abstruse Fahrmodell nicht hinwegsehen. Jacked hat ein paar nette Aufgaben, die übers reine Rennen und Rempeln hinausgehen. Aber die beschränkte Denkleistung der Computergegner und das Fahren wie auf Schienen vermiest mir den Spaß auf Dauer zu sehr. Außerdem habe ich damals in Road Rash einfach zünftiger geprügelt, auch da schwächelt Jacked.

Meine Wertung **45**

JACKED



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (10 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Action-Rennspiel
Entwickler/Publisher	Sproing/dtp
Webseite	www.sproing.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 5800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	5
Multiplayer	7

PRO
- spaßiger Mix aus Renn- und Prügelspiel
- abwechslungsreiche Szenarien
- viele Spielmodi

KONTRA
- wenige Strecken
- seltsames Fahrmodell
- triste Grafik

DAVID BERGMANN	56
FLORIAN STANGL	45

Durchschnitts-Wertung der Tester **51**

AKTUELLE **BUDGET-SPIELE**

SPIEL	CA. PREIS	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
bis 10 Euro						
ANNO 1503	10 EURO	1.04.02	Koch Media	Aufbaustrategie	Dezember 2005	83
ARMIES OF EXIGO	10 EURO	1.4	Electronic Arts	Echtzeitstrategie	–	83
DELTA FORCE LAND WARRIOR	10 EURO	1.00.42	Electronic Arts	Taktik-Shooter	–	72
DEMON STONE	10 EURO	1.1	Rondomedia	Actionspiel	Februar 2005	74
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	–	80
FREELANCER	10 EURO	1.4	Ak Tronic	Weltraumspiel	Mai 2005	85
FULL SPECTRUM WARRIOR	10 EURO	–	Ak Tronic	Echtzeittaktik	Januar 2005	86
GTA 3	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Actionspiel	August 2005	87
HERR DER RINGE – RÜCKKEHR DES KÖNIGS	10 EURO	–	Electronic Arts	Actionspiel	–	87
JUICED	10 EURO	1.01	THQ	Rennspiel	April 2006	87
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
NEVERWINTER NIGHTS	10 EURO	1.66	Ak Tronic	Rollenspiel	Juni 2005	84
OBSCURE	10 EURO	–	Ak Tronic	Adventure	Dezember 2004	75
PACIFIC FIGHTERS	10 EURO	4.04	Ak Tronic	Flugsimulation	–	72
RICHARD BURNS RALLY	10 EURO	1.02	Ak Tronic	Rennspiel	–	83
SILENT HILL 4	10 EURO	–	Ak Tronic	Action-Adventure	–	79
SOLDIERS – HEROES OF WORLD WAR 2	10 EURO	1.82	Koch Media	Echtzeittaktik	–	83
SUDEKI	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Rollenspiel	April 2005	85
THIEF 3 – DEADLY SHADOWS	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Action-Adventure	April 2005	83
UNREAL 2	10 EURO	3.14.03	Ak Tronic	Ego-Shooter	Februar 2005	80
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR	10 EURO	1.41	Ak Tronic	Echtzeitstrategie	Mai 2005	84
bis 20 Euro						
BROTHERS IN ARMS	15 EURO	1.11	Rondomedia	Taktik-Shooter	April 2005	81
CONFLICT GLOBAL STORM	20 EURO	–	Eidos	Taktik-Shooter	Oktober 2005	78
DUNGEON LORDS	20 EURO	1.4	Dtp	Rollenspiel	Juni 2005	64
EVERQUEST 2	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	Juli 2005	84
FAR CRY	15 EURO	1.33	Rondomedia	Ego-Shooter	September 2005	88
FIFA 2005	20 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	August 2005	83
GTR	20 EURO	1.4.0.0	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004	91
IMPERIAL GLORY	20 EURO	1.1	Eidos	Strategie	Juni 2005	79
MICROSOFT TRAIN SIMULATOR	15 EURO	1.1	Rondomedia	Simulation	–	81
NBA LIVE 2005	20 EURO	1.1	Electronic Arts	Sportspiel	Dezember 2004	83
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	20 EURO	1.2	Electronic Arts	Rennspiel	August 2005	83
NIBIRU SPECIAL EDITION	20 EURO	–	Dtp	Adventure	April 2005	78
PRINCE OF PERSIA – WARRIOR WITHIN	15 EURO	–	Rondomedia	Action-Adventure	Dezember 2004	82
PRO EVOLUTION SOCCER 4	20 EURO	1.10	Konami	Sportspiel	Dezember 2004	90
SIEDLER 5	15 EURO	1.06	Ubisoft	Echtzeitstrategie	Dezember 2004	81
SILENT HUNTER 3	15 EURO	1.4b	Ubisoft	U-Boot-Simulation	April 2005	82
THE BARD'S TALE	15 EURO	1.01	Rondomedia	Rollenspiel	Juli 2005	83
UNREAL TOURNAMENT 2004	15 EURO	3355	Atari	Actionspiel	Februar 2005	88
bis 30 Euro						
COLIN MCRAE RALLY 5	25 EURO	1.1	Codemasters	Rennspiel	–	88
DAS GEHEIMNIS DES SILBERNEN OHRRINGS	25 EURO	–	Dtp	Adventure	Dezember 2004	80
GTA SAN ANDREAS	30 EURO	1.01	Take 2	Actionspiel	Februar 2006	92
HALF-LIFE 2	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Ego-Shooter	September 2005	94
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	30 EURO	1.0b	Activision	Rollenspiel	Oktober 2005	86
SCHLACHT UM MITTELERDE	25 EURO	1.02	Electronic Arts	Echtzeitstrategie	Oktober 2005	91
SPLINTER CELL 3	30 EURO	1.04	Ubisoft	Schleich-Action	April 2005	88
STRONGHOLD 2	30 EURO	1.2	Take 2	Aufbaustrategie	Juni 2005	84
SWAT 4	25 EURO	1.1	Vivendi	Taktik-Shooter	Februar 2006	86

AKTUELLE **COMPILATIONS**



CSI TRIPLE PACK

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	Adventure	USK	ab 12 Jahre
Spiele	CSI		70
	CSI DARK MOTIVES		77
	CSI MIAMI		75
Preis/Leistung			GUT



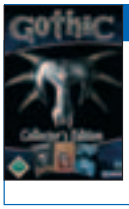
C&C – DIE ERSTEN 10 JAHRE NEU

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	40 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 16 Jahre
Spiele	C&C DER TIBERIUMKONFLIKT		68
	C&C DER AUSNAHMEZUSTAND (Addon)		60
	C&C ALARMSTUFE ROT		73
	C&C ALARMSTUFE ROT: GEGENANGRIFF (Addon)		66
	C&C ALARMSTUFE ROT: VERGELTUNGSSCHLAG (Addon)		65
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN		73
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN: FEUERSTURM (Addon)		65
	C&C RENEGADE | Ego-Shooter		72
	C&C ALARMSTUFE ROT 2		80
	C&C ALARMSTUFE ROT 2: YURIS RACHE (Addon)		78
	C&C GENERÄLE		90
	C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL (Addon)		88
Preis/Leistung			SEHR GUT



EARTH UNIVERSE EDITION

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	60 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	EARTH 2140 (inkl. Missionpacks)		71
	EARTH 2150		74
	EARTH 2150: LOST SOULS (Addon)		72
	EARTH 2150: THE MOON PROJECT (Addon)		70
	EARTH 2160 V1.37		79
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	GOTHIC		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



HEROES OF M&M 4 COMPLETE

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Runden-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4		85
	WINDS OF WAR (Addon)		83
	THE GATHERING STORM (Addon)		81
Preis/Leistung			SEHR GUT



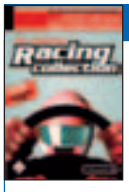
PANZERS PLATINUM NEU

Anbieter	CDV	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Taktik	USK	ab 12 Jahre
Spiele	PANZERS		86
	PANZERS 2		84
Preis/Leistung			SEHR GUT



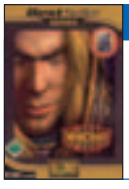
SACRED GOLD

Anbieter	Take 2	ca. Preis	30 Euro
Genre	Action-Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SACRED		83
	UNDERWORLD (Addon)		77
Preis/Leistung			GUT



ULTIMATE RACING COLLECTION

Anbieter	Codemasters	ca. Preis	30 Euro
Genre	Rennspiel	USK	ohne Beschränkung
Spiele	COLIN MCRAE RALLY 2005		88
	DTM RACE DRIVER 2		85
	INDYCAR SERIES		73
	INSANE		77
Preis/Leistung			GUT



WARCRAFT 3 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	WARCRAFT 3		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



BEST OF SIERRA – ACTION PACK

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Shooter	USK	keine Altersfreigabe
Spiele	CHRONICLES OF RIDDICK | Schleich-Shooter		85
	MEN OF VALOR | Ego-Shooter		73
	TRIBES VENGEANCE | Ego-Shooter		86
Preis/Leistung			SEHR GUT



DIE GROSSE ABENTEUER-BOX

Anbieter	Dtp	ca. Preis	30 Euro
Genre	Adventure	USK	ab 12 Jahre
Spiele	DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN		72
	GILBERT GOODMATE		68
	RUNAWAY		82
	SHERLOCK HOLMES UND D. GEHEIMNIS DER MUMIE		50
	TONY TOUGH		78
	THE WESTERNER		83
Preis/Leistung			GUT



GOLD GAMES 8

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BIATHLON 2004 | Sportspiel		31
	BEYOND GOOD & EVIL | Action-Adventure		80
	FLUCH DER KARIBIK | Action-Adventure		75
	LOCK ON | Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST | Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 | Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD | Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL | Schleich-Action		85
	WORLD RACING | Rennspiel		77
	XIII | Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT



Während einer Mission können Sie keine Truppen produzieren. Sie müssen Ihre Männer also geschickt einsetzen und sollten **Verstärkungen** wie Luftangriffe nicht verschwenden.



Die Panzers-Reihe macht auch in der höchsten **Zoomstufe** eine gute Figur.



Kurioses aus dem Bonusmaterial: Panzers nicht als Krieg- sondern als **Rennspiel**.

PATCH

PANZERS PLATINUM EDITION

Gewinnen Sie den Zweiten Weltkrieg. Und werfen Sie einen Blick hinter die Kulissen der Panzers-Spiele.

Mit **Codename Panzers** haben die **Swine**-Entwickler von Stormregion dem Genre der Echtzeit-Taktikspiele auf die Sprünge geholfen. Wo früher in **Blitzkrieg** Panzerkolonnen durch detailverliebte, aber altbackene 2D-Grafik rollten, erstrahlte plötzlich alles in zeitgemäßem 3D. Auch heute können die beiden Spiele der **Panzers**-Reihe grafisch mit aktuellen Strategiespielen mithalten.

Panzers sieht aber nicht nur besser aus als Taktik-Opas wie **Sudden Strike** oder **Blitzkrieg**, es spielt sich auch flotter. Anstatt mit unseren Truppen behutsam Zentimeter für Zentimeter die Karte zu erkunden, können wir den ein oder anderen Vorstoß wagen. Geraten wir dabei in einen Hinterhalt, müssen wir nicht sofort den letzten Spielstand laden. Mit taktischem Geschick lassen sich auch solche Situationen noch retten.

Kriegsveteranen

Basenbau ist der **Panzers**-Reihe fremd. Ihre Streitmacht stellen Sie sich vor den Missionen zusammen. Die nötigen Prestigepunkte verdienen Sie sich beispielsweise mit guten Leistungen in vorangegangenen Schlachten. Die besten Einheiten bleiben Ihnen treu, gewinnen mit der Zeit an Erfahrung und werden schlagkräftiger. Die eigenen Jungs nicht ins Verderben rennen zu lassen, zahlt sich aus.

Allerdings ist das nicht immer ganz einfach, mitunter sind unsere Truppen nämlich schwerer zu hüten als ein Sack Flöhe. Sowohl in **Panzers** als auch in **Panzers 2** brechen die Blechungetüme und Fußtruppen hin und wieder aus Formationen aus. Mediziner und Reparaturfahrzeuge geraten bei dem Versuch, Kameraden wieder auf Vordermann zu bringen, nur zu gerne unter Beschuss. In **Panzers** können Sie das durch etwas Mikromanagement ausgleichen. In den großen Massenschlachten des Nachfolgers wird das mitunter zu einer wahren Fleißarbeit.

Behind the Scenes

Der Kauf der Compilation lohnt sich auch, wenn Sie beide Taktikspiele bereits im Schrank stehen haben. Denn Produzent Achim Heidelauf öffnet sein Privatarchiv. Fast 1,7 Gigabyte Bonusmaterial wartet auf den drei DVDs. Darunter Bilder vom Entwicklerteam, frühe Technikstudien und Fernsehspots. Allerdings sind die Extras extrem schmucklos dargeboten. Es gibt kein Menü, das Installationsprogramm legt einfach mehrere Ordner mit den Extras auf Ihrer Festplatte an.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Strategiespiele

Für Fans und alle Strategen

Für Hobby-Generäle, die sich nicht am vielfach durchgekauten Szenario Zweiter Weltkrieg stören, bringt die Panzers Platinum Edition Spielspaß für Wochen. Die Kampagnen sind spannend erzählt, die Missionen abwechslungsreich. Mir gefällt besonders gut, dass nicht nur Hardcore-Taktiker ihren Spaß haben. Der Spielablauf ist deutlich flotter als etwa bei Blitzkrieg und verzeiht den einen oder anderen Fehler.

Enttäuscht bin ich allerdings von der Ausstattung der Compilation. Das Bonusmaterial mit Bildern, Videos und Demos ist extrem spannend – und deshalb viel zu schade, um einfach nur in schnöden Ordnern auf der Festplatte zu lagern. Außerdem sind die aktuellen Patches nicht enthalten. Die finden Sie aber auf unserer DVD.

ENTHÄLT FOLGENDE TITEL	
Panzers 1	86
Panzers 2	84

PANZERS PLATINUM ED.



Ausstattung
3 DVDs, Handbücher: Panzers 1 (auf DVD), Panzers 2 (47 Seiten)

Publisher	CDV
Webseite	www.panzers.de
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	8

WERTUNG FÜR DIE COMPILATION	SEHR GUT
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT



Das verwackelte Bild ist kein Fehler, sondern der abschaltbare **Verwischeffekt**.



Im Modus **Show-Off** müssen Sie angeberische Kunststückchen absolvieren.



Die Fahrweise der Computergegner wirkt lebensecht, da sie Fehler machen und unter Druck auch mal nervös werden. Nicht nur dadurch ist Juiced ein echtes **Rennspiel-Highlight**.

JUICED





Trotz mauer Verkäufe ist Juiced ein herausragendes Rennspiel, das in keiner Sammlung fehlen sollte.

In **Juiced** geht's um Respekt, den Sie sich mit siegreichen Rennen erarbeiten. Klingt banal, ist aber klasse umgesetzt: Ihre Gegner haben nämlich unterschiedlich viel Talent und Nervenstärke. Wenn Sie zum Beispiel einen Fahrer mit einer hohen Wette unter Druck setzen, ist er zwar besonders motiviert. Aber sein Stresspegel steigt gleichzeitig an, und wenn Sie (oder ein anderer Fahrer) ihn im Rennen hart genug bedrängen, wird er einen oder mehrere Fehler machen. Das wirkt im Spiel so realistisch, als säße ein anderer Mensch am Steuer – fantastisch!

Fahren im Team

Sie fahren nicht nur allein gegen die anderen Crews, sondern gründen zu Beginn ein eigenes Team. Ihre Mitstreiter ermöglichen erst die Teilnahme an bestimmten Turnieren, für die Sie zwei oder gar drei Autos in der gleichen von acht Rennklassen brauchen. Dann treten Sie zu dritt gegen ein anderes Team an; wer zuerst alle Wagen im Ziel hat, gewinnt. Dazu geben Sie den Kumpels über zwei Tasten Anweisungen, wie aggressiv sie fahren sollen. Zuviel Aggression führt schnell zu Fehlern, zu wenig zu schlechten Platzierungen.

Bei Wind und Wetter

Die Rennen selbst sind aufgeteilt in Rundkurse, Sprints, A-nach-B und Show-Offs. In Letzteren müssen Sie möglichst viele Tricks wie Drifts, Donuts und die berühmte Detektiv-Rockford-Wende aneinander reihen, um Punkte sowie Respekt zu kassieren.

Die Strecken der acht Gebiete unterscheiden sich deutlich voneinander: Mal führen sie durch beschauliche Vororte, mal durch Wälder, mal quer durch ein Industriegebiet. Neben den üblichen Variationen wie rückwärts und gespiegelt unterscheiden sich die Kurse je nach Uhrzeit und Wetter deutlich. Die Sichtweite bei starkem Regen nimmt massiv ab und erschwert so das Ansteuern von Kurven. Neben den Auswirkungen auf die Optik gibt es aber keine auf das Fahrverhalten: Das Handling auf nasser und trockener Strecke unterscheidet sich kaum.

➧ **Originaltest in Heft 05/2005**

Florian Stangl

FLORIAN STANGL



Experte für Sportspiele

Verkanntes Rennspiel

Abwechslungsreiche Rennklassen, vom Stadtauto zum Luxusboliden. Viele verschiedene Kurse, mit unterschiedlichen Anforderungen. Haufenweise Tuning-Teile, intelligente Gegner, das geniale Stress-System und die tolle Fahrphysik. Eigentlich hätte Juiced sich verkaufen müssen wie dereinst der sprichwörtliche Volkswagen.

Hat es leider nicht. Need for Speed besitzt wohl den besseren Namen. Aber tun Sie sich bitte einen Gefallen und greifen Sie jetzt zu. Diese 10 Euro werden Sie nicht bereuen!

Meine Wertung **91**

MIKKL GALUSCHKA



Experte für Sportspiele

Etwas Feinschliff fehlt

Unter den ganzen Prollkistenrasern ist Juiced der spielerische König. Die Fahrphysik taugt, dank einer gesunden Gegner-KI bleiben die Rennen allzeit spannend, Respekt-System und Teambildung funktionieren als frische Ideen ganz gut, und das Tuning bringt mehr als nur assiges Gepose. Allerdings wirkt Juiced in vielen Details arg holprig, mehr Feinschliff hätte Not getan.

Meine Wertung **83**

JUICED



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (6 Spieler)
Internet (6 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (28 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Juice Games/THQ
Webseite	www.juiced-racing.com
ca. Preis	10 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	stufenlos; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO

- menschlich wirkende KI-Fahrer
- hervorragendes Fahrverhalten
- spannende Rennmodi
- sehr guter Motorensound

KONTRA

- KI-Fahrer können kaum wenden
- auf Dauer eintönige Sprachausgabe

FLORIAN STANGL	91	Durchschnitts-Wertung der Tester
MIKKL GALUSCHKA	83	87



Die kreisrunden **Symbole** geben an, wie sehr der Feind unter Druck gesetzt ist. Ist der Kreis komplett grau gefüllt, können Sie vorstoßen.



Die Hintergrundgeschichte ist zu großen Teilen **historisch** verbrieft und erzählt die Erlebnisse der 101. US-Luftlandedivision.



BROTHERS IN ARMS

Zweiter Weltkrieg ohne Einzelgänger – nur wer Teamgeist und Taktik beweist, kann gewinnen.

Genau wie **Medal of Honor** oder **Call of Duty** ist **Brothers in Arms** im Zweiten Weltkrieg angesiedelt. Auch hier kämpfen wir gegen böse Deutsche und liefern uns Gefechte in der Normandie. Im Westen nichts Neues, könnte man meinen. Entwickler Gearbox macht dann aber doch nicht alles so wie die Konkurrenz.

Sergeant Matt Baker, so der Name der Hauptfigur, ist nämlich kein Super-Soldat, der sich alleine durch die Nazis schießt und hin wieder Unterstützung von KI-Kameraden bekommt. Ständig hat er sein Team von maximal sechs Soldaten um sich versammelt und ist fürs Überleben der jungen Männer verantwortlich. Muss taktieren und gleichzeitig selbst noch den Abzug betätigen.

Kommandieren mal einfach

Das Kommandieren funktioniert dank einfacher Steuerung selbst im hektischen Kampfgeschehen: Erst die Gruppe auswählen (je nach Mission stehen ein oder zwei Trupps unter Ihrem Kommando) und mit der rechten Maustaste ins Gelände klicken. Schon marschieren die Jungs zum angegebenen Zielpunkt. Klicken Sie auf Mauern, Büsche oder ähnliche Deckungen, beziehen die Soldaten dahinter Stellung. Wählen Sie einen Feind aus, wird das Feuer eröffnet.

Die Deckungen sind besonders wichtig, denn **Brothers in Arms** inszeniert mit Vorliebe Stellungsgefechte. Während ein Teil unserer Untergebenen den Gegner mit Sperrfeuer in Schach hält, schleichen wir uns mit den verbleibenden Männern über die Flanke an die Deutschen heran, überraschen und schalten sie aus.

Schema F

Das ständige Flankieren ist allerdings auch das größte Problem von **Brothers in Arms**. Viele der Gefechte laufen genau nach diesem Schema ab, die Levels sind auf dieses Vorgehen zugeschnitten – irgendwo finden Sie immer Deckung und eine Route um die Gegner herum. Aus den anfangs spannenden Scharmützeln wird Routine. Langweilig wird der Taktik-Shooter trotzdem nicht, denn Häuserkämpfe oder Schusswechsel auf offenem Gelände sorgen für Abwechslung. Ein fader Beigeschmack bleibt trotzdem. Den hinterlässt allerdings auch die KI der Feinde, die oft einfach nur als Kanonenfutter hinter ihrer Deckung kauern, anstatt mit mutigen Vorstößen zu überraschen.

Anders sieht es im Mehrspielermodus aus, in dem Sie sich mit maximal drei Freunden Schlachten liefern. Da müssen die Amerikaner dann etwa die Flakstellungen der Deutschen in die Luft jagen. Allerdings dürfen Sie nur gegeneinander in den Krieg ziehen – ein Koop-Modus fehlt.

➧ **Originaltest in Heft 04/2005**

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Nur im Netz richtig spannend

Die Solokampagne hat mich zwar gut unterhalten, aber nicht vom Hocker gehauen. Dafür stellen sich die Gegner mitunter zu dämlich an. Außerdem möchte ich selbst taktieren, anstatt mich dort zu postieren, wo mir die Leveldesigner im engen Levelschlauch die passende Mauer platziert haben.

Der Mehrspielermodus macht hingegen richtig Laune. Über KI-Macken muss ich mich dort nämlich nicht aufregen, die Levels sind groß, und deutlich anspruchsvoller sind die Scharmützel mit den Kollegen natürlich auch noch.

Meine Wertung **80**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

Kriegspielen macht Spaß

Der Nachfolger Earned in Blood gefällt mir zwar ob der abwechslungsreicheren Einsätze noch etwas besser, aber schon das Original ist absolut spielenswert. Dank der glaubwürdigen Szenarien und des taktischen Anspruchs ist Brothers in Arms genau das richtige für Spieler, die mehr wollen als bloße Ballereien im Stil von Call of Duty 2. Vor allem wegen des genial-simplen Kommandosystems.

Meine Wertung **81**

BROTHERS IN ARMS



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (36 Seiten auf DVD)

Sound	5.1-Surround
Genre	Taktik-Shooter
Entwickler/Publisher	Gearbox/Rondomedia
Webseite	www.brothersinarmsgame.com
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,5 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

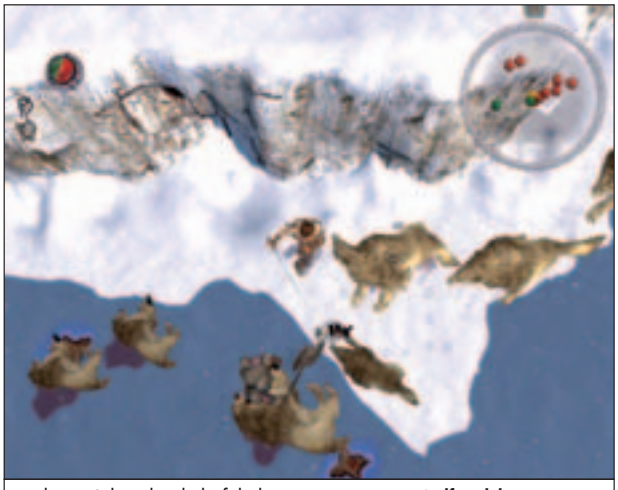
Grafik	8
Sound	10
Steuerung	10
Multiplayer	9

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

KONTRA
- doofe KI-Gegner
- sich wiederholender Spielablauf

DAVID BERGMANN	80
RÜDIGER STEIDLE	81

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**



In dieser Schneelandschaft bekommen wir es mit **Wolfsrudeln** zu tun. Die roten Punkte auf der Minimap (rechts oben) zeigen die Feinde.



Gespräche präsentiert das Spiel in filmartigen Sequenzen. Der Barde hat auch in Erwartung eines Boss-Kampfes noch die große Klappe.



THE BARD'S TALE



Mit bissigen Sprüchen kämpfen Sie sich durch eine witzige Rollenspiel-Parodie.

In Rollenspielen mimen Sie ja normalerweise einen strahlenden Helden, der die Welt selbstlos vor bösen Mächten rettet. Das ist im Action-Rollenspiel **The Bard's Tale** ganz anders: Hier verkörpern Sie einen Barden, der sich hauptsächlich für Wein, Weib, Gesang und Geld interessiert. Entsprechend macht er auch keinen Hehl daraus, dass ihm Heldentum und andere typische Rollenspielklischees heftig auf den Zeiger gehen. Und natürlich nimmt er jede Gelegenheit wahr, seiner Abneigung in Wort und Tat Ausdruck zu verleihen: Da streitet er sich mit dem Erzähler der Hintergrundgeschichte, beleidigt quasi jeden Gesprächspartner und verwüstet ganze Städte, statt sie zu retten.

Magische Melodien

In **The Bard's Tale** führen Sie keine Gruppe im klassischen Sinne. Vielmehr ruft sich der Barde mit magischen Melodien diverse Mitstreiter herbei – je nach Situation und Spielweise. Zu den Gefährten zählen unter anderem die Schrulle, die Heilzauber wirkt, ein Elementar, das Gegner mit Feuerbällen bewirft sowie ein Ritter für den Nahkampf. Insgesamt finden Sie im Laufe des Abenteuers 16 unterschiedliche Helfer, von denen anfangs nur einer, später maximal vier gleichzeitig aktiv sein dürfen.

Auch die Hauptfigur entwickelt sich mit der Zeit weiter. Für erledigte Aufträge und ausgeschaltete Gegner erhalten Sie ganz klassisch Erfahrungspunkte, die in regelmäßigen Abständen zu Stufenaufstiegen führen. Dann verteilen Sie Punkte auf Attribute wie Stärke und Charisma. Außerdem wählen Sie alle zwei Stufen eines der zahlreichen Talente. Die erlauben etwa das Benutzen von Zweihandwaffen, schalten neue Kampftechniken frei oder erhöhen die Chance, kritische Treffer zu landen.

Bissig oder nett?

Sie steuern Ihre Gruppe aus einer zoom- und drehbaren Vogelperspektive. Das ist anfangs ungewöhnlich, stört aber nach wenigen Minuten kaum noch. Zwischensequenzen und Dialoge zeigt das Spiel aber aus filmartigen Kameraeinstellungen. In Gesprächen mit NPCs wählen Sie übrigens keine im Wortlaut vorgegebene Antwort, sondern entscheiden sich jeweils nur, ob Sie einen bissigen oder netten Spruch loslassen.

Welche Variante das gewünschte Ergebnis bringt, ist nicht immer vorhersehbar. Wenn Sie beispielsweise versuchen, als netter Gentleman bei der vollbusigen Bardame Mary zu landen, verbringen Sie die Nacht alleine. Insgesamt sind die bissigen Sprüche eine Spur witziger, auch wenn es natürlich ein gewisses Schmunzelpotenzial hat, wenn der Barde sich übertrieben freundlich anbiedert.

➧ **Originaltest in Heft 07/2005**

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Experte für Rollenspiele

Herrliche Parodie

Schon wegen der bissigen Kommentare und Dialoge sollten sich Rollenspieler diesen Titel nicht entgehen lassen. Hier werden sämtliche Klischees herrlich durch den Kakao gezogen – einfach köstlich!

Aber auch spielerisch macht The Bard's Tale dank der Action-Orientierung und der praktischen Bedienung jede Menge Spaß, zumal es dank der vielseitigen Begleiter unterschiedliche Spielweisen unterstützt. Und an der zunächst ungewöhnliche Kameraperspektive werden Sie sich nach den ersten paar Minuten nicht mehr stören!

Meine Wertung **87**

DAVID BERGMANN



Experte für Rollenspiele

Lebt vom Humor

The Bard's Tale lebt vom Witz und der Hauptfigur. Leider erreicht das eigentliche Spiel nicht ganz das hohe Niveau des Humors. Die Kämpfe sind mir durch das ständige Klick, Klick, Leertaste, Klick, Klick auf Dauer einfach zu eintönig und anspruchslos. Trotzdem hat mich die gute Inszenierung bis zum Ende bei der Stange gehalten. Wer ein ernsthaftes Rollenspiel sucht, ist hier aber falsch.

Meine Wertung **79**

THE BARD'S TALE



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (20 Seiten auf DVD)

Sound: Stereo

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Inxile/Rondomedia
Webseite	www.thebardstale.com
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,0 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,0 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Geforce FX	CPU 3,0 GHz, RAM 768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- bissiger Humor
- vielfältige Mitstreiter
- abwechslungsreiche Spielwelt
- praktische Steuerung

KONTRA
- häufiges Nachladen
- teils hässliche Texturen

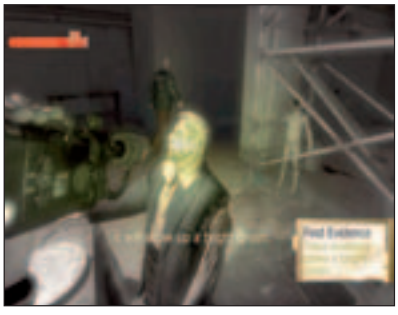
GEORG VALTIN	87
DAVID BERGMANN	79

Durchschnitts-Wertung der Tester: **83**

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegnern bekommt oder ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit Cheats und Tricks unter die Arme.

CONDEMNED



Als Ermittler Ethan Thomas versuchen Sie natürlich primär, Ihre Unschuld zu beweisen, denn schließlich hat ein Mörder Ihnen Ihre Waffe abgeluchst und damit zwei Polizisten erschossen. Sie können für abgeschlossene Aufgaben Preise gewinnen – so schalten Sie Produktionsvideos, Konzeptzeichnungen und Dokumente zur Story frei.

VORRAUSSETZUNG	BELOHNUNG
finden Sie den versteckten Fernseher in Kapitel 1	Bronze Detective Badge
finden Sie den versteckten Fernseher in Kapitel 6	Silver Detective Badge
finden Sie den versteckten Fernseher in Kapitel 9	Gold Detective Badge

VORRAUSSETZUNG	BELOHNUNG
schließen Sie ein Kapitel ohne das Benutzen von Feuerwaffen ab	Bronze Melee Master
schließen Sie drei Kapitel ohne das Benutzen von Feuerwaffen ab	Silver Melee Award
schließen Sie jedes Kapitel ohne das Benutzen von Feuerwaffen ab	Gold Melee Master Award
finden Sie einen Vogel in jedem Kapitel	Bronze Bird Award
finden Sie alle sechs Vögel in jedem Kapitel	Silver Bird Award
finden Sie jeden Tatorthinweis in jedem Kapitel	Chief Investigator Award
töten Sie Serienmörder X	Revenge Award
verschonen Sie Serienmörder X	Compassion Award
finden Sie 9 Metallteile	Propaganda Report 1 Award
finden Sie 20 Metallteile	Propaganda Report 2 Award
finden Sie 29 Metallteile	Propaganda Report 3 Award
finden Sie 30 Metallteile	Propaganda Report 4 Award
benutzen Sie jede Feuerwaffe im Spiel	Firearm Freedom Award
benutzen Sie jede Nahkampfwaffe im Spiel	Melee Mayhem Award

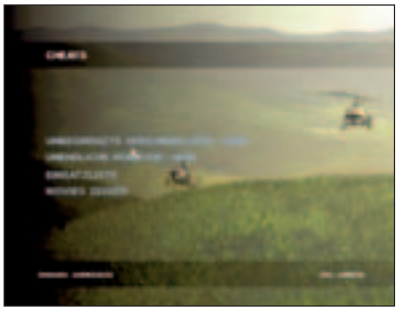
TIPP 1: Mit einem Vorschlaghammer hauen Sie die Drogenjunkies zwar mit einem kräftigen Hieb aus den Latschen, trotzdem sollten Sie auf schnellere Waffen wie Metallstangen oder Brecheisen setzen. Damit können Sie viel schneller reagieren, das heißt angreifen und blocken – und darauf kommt es in den Kämpfen letzten Endes wirklich an.

TIPP 2: Wenn Sie alle Metallteile finden wollen, sollten Sie Ausschau nach an den Wänden aufgemalten Augen halten. Diese weisen auf die versteckten Metallstücke hin. Wenn Sie alle Teile einsammeln, spielen Sie Boni frei.

TIPP 3: Sie können Ihre Feinde gegeneinander ausspielen. Da die Knaben wild um sich schlagen, versuchen Sie sich so zu positionieren, dass sich die Angreifer gegenseitig treffen. Sobald das passiert, gehen die Burschen erstmal aufeinander los. Dann können Sie in Ruhe abwarten, bis einer Ihrer Gegner am Boden ist. Oder Sie verduften schnell, so dass Ihnen keiner folgt. Wenn Sie Glück haben, haben Sie es so mit einem Junkie weniger zu tun.

TIPP 4: Obwohl die Kämpfe in Condemned grundsätzlich sehr simpel funktionieren, gibt es doch ein paar Grundsätze zu beachten. Sie sollten immer versuchen, Ihr Gegenüber zu entwaffnen. Bleiben Sie möglichst auf Distanz – das schützt Sie vor überraschenden Attacken. Gerade bei trägeren Widersachern empfiehlt es sich, um die Knaben herumzutänzeln und von der Seite anzugreifen. Der Taser ist übrigens eine effektive Waffe, um Gegner zu lähmen und sie dann auszuschalten

CONFLICT VIETNAM



Wenn Sie den rauen Alltag in Vietnam einfacher bewältigen wollen, dann gehen Sie in das Hauptmenü des Programms und halten Shift gedrückt. Gleichzeitig müssen Sie **AGENTORANGE** eingeben. Wenn Sie nun in das Optionenmenü wechseln, dann sehen Sie die Cheat-Option, die Sie mit Eingabe des Codes freigeschaltet haben. Sie können beispielsweise unbegrenzte Speicherplätze und unbegrenzte Munition wählen. Oder Sie springen direkt in eine Mission Ihrer Wahl. Als kleines Schmankerl können Sie sich auch alle Videosequenzen anschauen, ohne dass Sie das Spiel komplett durchspielen müssen.

CRASHDAY



Wir geben Ihnen einen Überblick, welche Extras (Autos, Waffen) Sie mit Vervollständigung der Rennligen freispielen können.

VORRAUSSETZUNG	BELOHNUNG
Abschließen der Final Division	Wettbewerb: Checkpoint Chase 2
Abschließen der Amateur Division	Wettbewerb: Long Jump 2
Abschließen der Profi Division	Wettbewerb: Vehicle Blast 2
Sieger in Amateurgruppe B	Auto: Buster GSt, Waffe: Minigun
Sieger in Finalgruppe A	Auto: Apachee 200X und The Wrecker
Sieger in Profigruppe A	Auto: Firespitter RS und Pick'Em'Up V8, Waffe: Einzelgeschosse
Sieger in Profigruppe B	Auto: Bornbad GT90 und Ironhorze V8, Waffe: Doppelgeschosse
Sieger des Finales	Auto: The Incubator V12

FULL SPECTRUM WARRIOR



Das Cheatmenü ist in das Hauptmenü integriert – Sie müssen nur die Codes eingeben.

CHEAT	WERTUNG
NICKWEST	alle Personen haben riesige Köpfe
ROCKETARENA	unbegrenzte Raketen, Rauch- und Handgranaten
MERCENARIES	unbegrenzte Munition
APANPAPANSNALE9	alle Missionen freischalten

Wenn Sie alle Bonusmissionen freischalten möchten, dann erstellen Sie ein neues Profil mit dem Namen **HA2P1PY9TUR5TLE**. Dann können Sie mit diesem Profil die Bonusmissionen von Full Spectrum Warrior spielen.

Der Pate



Wenn Sie Ihren Namen im Actionspiel Der Pate unvergesslich machen wollen, müssen Sie nicht nur die Aufträge der Corleone-Familie erfüllen. Der Big Apple bietet Ihnen viele Möglichkeiten, wie Sie es vom Außenseiter zum Don von New York schaffen.

TIPP 1: Entführen Sie die Lastwagen von anderen Mafiosi-Familien, denn sie transportieren oft eine erhebliche Menge Geld. Schüchtern Sie den Fahrer ein, um herauszufinden, für welche Familie er arbeitet. Reißen Sie sich das Geld der Gangster unter den Nagel und bringen Sie es in ihren Unterschlupf. Zwar wird die nun etwas ärmere Familie nicht grade glücklich sein, doch Sie haben Ihren Stand gesichert.

TIPP 2: An manchen Schauplätzen finden Sie Safes. Verlieren Sie keine Zeit und knacken Sie jeden Panzerschrank, den Sie finden können. Dafür werden Sie nicht nur mit dem enthaltenen Geld belohnt, sondern erhalten manchmal Objekte, die Ihnen im Spielverlauf weiterhelfen.

TIPP 3: Überfallen Sie alle sechs Banken, die es im New Yorker Stadtgebiet gibt. So kommen Sie nicht nur an Bares, sondern festigen weiter Ihren Ruf als schlitzohriger Räuber und Gauner.

TIPP 4: In ihrer Polizeiakte wird Ihr krimineller Verlauf gespeichert. Am Ende der Liste finden Sie 22 Arten, wie Sie sich Ihrer Gegner entledigen können. Dafür müssen Sie beispielsweise bestimmte Körperzonen treffen. Wenn Sie diese Delikte begehen, werden Sie fürstlich belohnt.

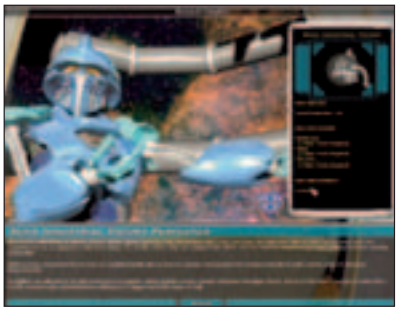
TIPP 5: Versuchen Sie möglichst schnell Ihre Waffen mit Upgrades zu verbessern, sonst kommen Sie nämlich nicht sehr weit. Auf Ihrer Karte sehen Sie die Orte, wo Sie Waffen mit drei Sternen erhalten können. Solche sollten Sie in Ihrem Arsenal haben, bevor Sie Transporte überfallen oder Treffen rivalisierender Familien besuchen. Die Waffen sind zwar teuer, aber jeden Penny wert. Die besseren Ballermänner verursachen mehr Schaden, haben ein größeres Magazin und Sie können mehr Munition mit sich herumtragen. So kostet eine Dillinger zwar eine halbe Million Dollar, doch dafür fasst ihr Magazin 75 Patronen.

TIPP 6: Erwerben Sie alle 24 Verstecke, denn die geben Ihnen die unterschiedlichsten Vorteile. So erhalten Sie in Ihrem Unterschlupf nicht nur ein Gesundheits-Fläschchen und neue Munition für Ihre Waffen: Dort können Sie sich auch verstecken, wenn Sie gerade gejagt wurden. So kühlen Sie die gegnerischen Gemüter wieder ab. Außerdem lässt sich das ganze gestohlene Geld prima in Ihrem Versteck bunkern. Und natürlich gibt es auch einen Speicherpunkt, damit Sie Ihren Spielfortschritt festhalten können. Ganz wie in GTA San Andreas.

TIPP 7: Sammeln Sie alle Filmrollen ein, die Sie finden. Die bringen Ihnen nicht nur Respekt ein, sondern schalten auch Bonusclips frei.



Galactic Civilizations 2



TIPP 1: Beim Testen haben wir mehrfach erlebt, dass der Gegner zwar schnelle, gut gepanzerte, aber unbewaffnete Schiffe baut – prima. Im Gegenzug sollten Sie Ihre eigenen Raumschiffe von Anfang an bewaffnen, und sei es nur mit dem billigsten und schwächsten Strahler.

TIPP 2: Wenn der Feind anrückt, dann meistens mit einer Flotte statt Einzelschiffen. Am besten stellen Sie selber ebenfalls eine Flotte zusammen, setzen aber auch einzelne Kampfschiffe auf wehrlose Aufklärer, Bau- oder Kolonieschiffe an.

Falls Sie im weiten Weltraum nicht weiterkommen, können Ihnen diese Cheats auf die Sprünge helfen. Um die Cheats aktivieren zu können, müssen Sie von der exe.-Datei des Programms eine Verknüpfung erstellen. Klicken Sie die Verknüpfung mit der rechten Maustaste an und gehen Sie zu den Eigenschaften. Hängen Sie an den Zielpfad **C:\Programme\StarDock\TotalGaming\GalCiv2\GalCiv2.exe** das Wort CHEAT an, also **C:\Programme\StarDock\TotalGaming\GalCiv2\GalCiv2.exe CHEAT**. Wenn Sie Galactic Civilizations 2 über die Verknüpfung starten, können Sie die folgenden Cheats benutzen.

CHEAT	WIRKUNG
Ctrl + A	Verbessert Qualität, Lebenspunkte und Bewegungsrate des ausgewählten Schiffs
Ctrl + B	ein Schlachtschiff erscheint
Ctrl + C	das ausgewählte Schlachtschiff wird geklont
Ctrl + H	das ausgewählte Schlachtschiff wird repariert
Ctrl + M	10.000 Credits
Ctrl + P	Planetenklasse wird um 1 aufgewertet
Ctrl + R	aktuelle Forschung beenden
Ctrl + S	Schnellspeichern

Hearts of Iron 2

Das Addon Doomsday zu Hearts of Iron 2 steht schon in den Läden, doch wenn Sie sich lieber mit dem Hauptprogramm beschäftigen wollen, dann haben wir einige Cheats für Sie. Drücken Sie im laufenden Spiel einfach F12 und geben Sie die folgenden Codes ein.

CHEATS	WIRKUNG
fullcontrol	KI an/aus
nofog	kein Kriegsnebel
nuke	Atombombe
rubber	seltenes Metall (ab Version 1.02 lautet der Cheat rare)
metal	mehr Metall
oil	mehr Öl
energy	mehr Energie
money	mehr Geld
supplies	mehr Nachschubeinheiten
manpower	mehr Arbeitskräfte
transports	mehr Transporte
escorts	mehr Eskorten
robespierre	politische Einstellung ändern

Onimusha 3



TIPP 1: Die magischen Spezialattacken sind zweifellos der beste Weg, schwere Gegner niederzustrecken. Allerdings sollten Sie mit den Spezialangriffen sparsam umgehen – deren Einsatz ist nämlich bei den zahlreichen Bossgegnern am besten aufgehoben.

TIPP 2: Der Hissatsu-Angriff ist zwar schwer auszuführen – Sie sollten Ihn trotzdem unbedingt trainieren. Dafür haben Sie zwei Möglichkeiten. Entweder Sie drücken die Angriffstaste kurz bevor Ihr derzeit fokussierter Feind einen Treffer landet. Oder starten Sie eine Attacke direkt nachdem Sie einen Schlag abgeblockt haben. Das Timing muss auf den Sekundenbruchteil stimmen und variiert je nach Feind. Wenn Sie alles richtig machen, bekommen Sie allerdings wesentlich mehr Energiekugeln als durch einen normalen Treffer.

TIPP 3: Wenn Sie mehreren Gegnern auf einmal gegenüberstehen, sollten Sie versuchen, möglichst viele der Schergen auf einmal zu töten. Ansonsten bleibt Ihnen nicht genügend Zeit, die freigesetzte Energie einzusaugen.

TIPP 4: Wenn Sie mit Jaques unterwegs sind, sollten Sie alle Fässer oder Vasen kurz und klein schlagen. Oftmals verstecken sich in den Gefäßen kleine Glühwürmchen, mit deren Hilfe Sie an versteckte Extras gelangen.

Scratches



Damit Sie sich in dem alten Haus in Northumberland nicht völlig planlos durch miefende Altkleider wühlen, geben wir Ihnen eine kleine Starthilfe für das Grusel-Adventure.

TIPP 1: Wenn Sie das Haus zum ersten Mal betreten, dann warten Sie in der Eingangshalle auf den Telefonanruf von Jerry. Danach können Sie sich in aller Ruhe im Haus umschauen. Im ersten Stock finden Sie Ihr Zimmer auf der rechten Seite. Wenn Sie Ihr Gepäck abgelegt haben, dann versuchen Sie, das Licht einzuschalten. Danach sollten Sie wieder Jerry anrufen, um so Tipps zu Ihrem weiteren Vorgehen zu erhalten. Jerry ist so gut wie immer zu erreichen, wenn Sie an einer Stelle nicht weiterkommen. Auch Sekretärin Barbara ist eine Hilfe.

TIPP 2: Um den Schlüssel zum Keller zu finden, sollten Sie sich in dem Zimmer der Dienstmagd umschauen. In der Schublade des Schreibtischs befinden sich einige ältere Fotos. Auf einem der Bilder sehen Sie die Küche; auf einem Schrank steht eine Vase, und an der Wand darüber hängt ein Schlüsselbrett mit einem Schlüssel. Wenn Sie nun einen Blick in die Küche werfen, dann sehen Sie den Schlüssel nicht an seinem Platz, denn er ist in die Vase gefallen oder gelegt worden. Die afrikanische Vase steht jetzt in dem kleinen Flur, der von Esszimmer und Küche abgeht. Ziehen Sie die Vorhänge zurück, damit Sie Licht haben, und schon halten Sie den Schlüssel in der Hand.

TIPP 3: Jerry rät Ihnen, im Haus nach Kerzen zu suchen. Bevor Sie alle Räume ohne Ergebnis durchstöbern: Es gibt keine einzige Kerze im ganzen Haus. Schauen Sie in der Küche und im Esszimmer einfach in die Schrankschubladen und werfen Sie einen Blick in die Truhe auf dem Speicher. Danach können Sie wieder Michaels Freund anrufen und sich schließlich in die Stadt begeben, um einzukaufen.

TIPP 4: Wenn Sie den Safe im gelben Zimmer im ersten Stockwerk schon am ersten Tag finden, dann wird Ihnen Jerry am Morgen des zweiten Tages am Telefon die Kombination mitteilen. So kommen Sie schneller an den Tresorinhalt. Der Safe befindet sich hinter einem Bild mit einer Frau im roten Kleid. In der Hand hält sie einen Kristall. Wenn Sie diesen drücken, dann schwenkt das Bild zur Seite und gibt den Blick auf den Tresor frei. Darin befindet sich übrigens ein Schlüssel, den Sie später im Spielverlauf noch brauchen werden. Es bringt Ihnen also nichts, den Tresor zu ignorieren.

Spellforce 2



TIPP 1: Je mehr Nebenaufgaben Sie erledigen, desto mehr Erfahrung sammeln Ihre Streiter und desto mehr Ausrüstungsgegenstände finden sie. Wenn es Ihnen also schwer fällt, der Hauptstory zu folgen, versuchen Sie sich doch zunächst einmal an einigen Nebenmissionen. Gelegentlich lohnt es sich auch, bereits besuchte Inseln erneut abzugrasen, um nach neuen Auftraggebern Ausschau zu halten.

TIPP 2: Generell empfiehlt es sich, sämtliche Karten gleich nach der Ankunft genauestens nach Schätzen, Geheimwegen und NPCs abzugrasen. Auf die Weise lassen sich Gegenstände einsacken oder Aufgaben lösen, die für spätere Quests relevant sind. Außerdem werden auf diese Weise gleich die Transportsteine aktiviert, was später viel Lauferei spart.

TIPP 3: Überprüfen Sie eingesammelte Items sofort auf Tauglichkeit. Generell sind höherrangige Gegenstände vorzuziehen. Es gibt allerdings Ausnahmen. So eignet sich eine Level-18-Schwarzmagierrobe für einen entsprechend ausgebildeten Zauberer oft besser als das Level-24-Gegenstück für einen Weißmagier. Und ein Nahkämpfer kann mit einem Manamantel deutlich weniger anfangen, als mit einer Rüstung, die seine Trefferpunkte stärkt.

TIPP 4: Bei einigen der späteren Karten müssen Sie von Anfang an alles richtig machen – sonst haben Sie's später sehr schwer. Insbesondere bei denen, wo der Computergegner vom Start weg Ihre Basis bedrängt. Wenn Sie also merken, dass Sie überdurchschnittlich hohe Verluste erleiden, starten Sie den Level lieber noch einmal neu, und nutzen Sie die gewonnene Erfahrung im nächsten Versuch. Deshalb sollten Sie auch immer sofort abspeichern, wenn Sie ein neues Gebiet betreten haben.

TIPP 5: Zwar können die Helden die meisten Missionen auch alleine bestehen. Aber wenn schon mal Truppen zur Verfügung stehen, machen ein paar Heiler oder Bogenschützen hinter der Reckengruppe so manches Scharmützel viel leichter. Einheiten mit vielen Hitpoints wie die Baumwächter geben außerdem prima Kanonenfutter ab, das die Gegner ablenkt.

TIPP 6: Übernehmen Sie die Verteilung der Erfahrungspunkte selbst! Die Automatik vergeudet mitunter wertvolle Levelpunkte für nebensächliche Fähigkeiten. Spezialisierung bringt weit mehr als gleichmäßiges Aufteilen.

TIPP 7: Verzichten Sie auf Fernkampfwaffen wie Bögen oder Armbrüste – außer bei den Helden, die von vornherein entsprechende Begabungen und Fähigkeiten mitbringen. Schwerter, Äxte und Keulen sind meist deutlich effektiver, und mit den wenigen fliegenden Feinden werden Ihre Zauberer schon fertig.

Speed Busters



Damit Sie in unserer Vollversion einfach drauflos düsen können, geben Sie im laufenden Spiel die folgenden Codes ein.

CHEAT	WIRKUNG
blackice	Wagen fährt wie auf Eis
choperview	die Übersichtskarte wird durch eine Hubschrauber-Kamera ersetzt
crazyedie	Bremsen deaktivieren, Nitro aktivieren
fulofit	unbegrenztes Nitro
gambler	50.000 Credits auf dem Konto
hwy69	alle Autos verfügbar
notimelim	Checkpoints sind deaktiviert

Helfen Sie anderen Spielern mit **Ihren Tipps**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

Format

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert. Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze als Zip-Datei.

Lösungen

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

Wer zuerst kommt...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

Ohne Gewähr

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten zu speichern.



SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Auf den Schlachtfeldern von Mittelerde liefern sich die guten und bösen Mächte einen harten Kampf um die Vorherrschaft. **Wir haben beide Kampagnen für Sie gelöst.**

Allgemeine Tipps

Tipp 1: Im Verlauf vieler Missionen erhalten Sie zusätzliche Truppen, die dann auf das Kommandopunkte-Limit angerechnet werden. Daher sollten Sie das Limit möglichst vorher immer schon mit eigenen, produzierten Einheiten erreichen. So haben Sie dann mehr Streitkräfte, als das Programm theoretisch erlaubt.

Tipp 2: Begleiten Sie Angriffe auf gut gesicherte Stellungen immer mit Feldherren-Fähigkeiten. Beschworene Einheiten sind vorzügliches Kanonenfutter und lenken die Angriffe von Ihren eigentlichen Truppen ab. Diese wenigen Sekunden sind oft entscheidend.

Tipp 3: Beschworene Einheiten eigenen sich auch hervorragend, um Gegner an eine bestimmte Position zu locken. In Kombination mit offensiven Feldherren-Fähigkeiten wie »Pfeilhagel« oder »Sperrfeuer« schalten Sie damit oft ganze Trupps auf einen Schlag aus.



Tipp 4: Bei Einheiten, die Flächenschaden verursachen (Gebirgsriesen, Ents, Katapulte, etc.), sollten Sie das automatische Schießen deaktivieren. Ansonsten treffen Sie häufig eigene Truppen, die sich mit beschossenen Gegnern im Nahkampf befinden.

Tipp 5: Bauen Sie mit den Feldherren-Fähigkeiten »Barrikade«, »Einsamer Turm« beziehungsweise »Zitadelle beschwören« Wachtürme an signifikanten Punkten der Karte. Damit klären Sie nicht nur das Gebiet auf, sondern bieten den Gegnern auch Köder. Während die Feinde damit beschäftigt sind, den Turm zu zerlegen, greifen Sie sie von der Flanke an oder bombardieren das Gebiet großflächig mit Katapulten, Gebirgsriesen, etc.

Tipp 6: Die Bogenschützen der guten Seite haben eine deutlich größere Reichweite als die der Orks. Nutzen Sie diesen Vorteil so oft wie möglich aus. Fernkämpfer sollten in Ihren Armeen dementsprechend auch reichlich vertreten und voll aufgerüstet sein.

Tipp 7: Bauen Sie immer genügend Gebäude zur Rohstoffgewinnung. Rüsten Sie diese mit den Feldherren-Fähigkeiten »Zwergenschätze« beziehungsweise »Industrie« auf, damit sie mehr Ressourcen produzieren. Gerade der Festungsausbau sowie das Rekrutieren starker Einheiten und Helden kosten sehr viele Rohstoffe.

Tipp 8: Erforschen Sie stets alle Upgrades und rüsten Sie die Truppen möglichst damit auf, bevor Sie in den Kampf ziehen. Die grundsätzliche Reihenfolge ist dabei Bannerträger, Offensive (Brandpfeile, bessere Klingen, etc.) und zum Schluss erst die Defensive. Dabei gilt, dass Sie erst alle Einheiten mit Bannerträgern ausstatten, nicht etwa einen Trupp mit allen Verbesserungen und danach dann den nächsten.

Tipp 9: Da die Upgrades relativ teuer sind, sollten sie im Zweifelsfall frisch produzierte Verbände opfern und ausgerüstete Einheiten aus dem Kampf zurückziehen. Solange der Bannerträger überlebt, füllen sich die Reihen des Trupps mit der Zeit automatisch wieder auf.

Umgekehrt gilt dann natürlich, dass Sie beim Angriff auf feindliche Verbände darauf achten, dass Sie unbedingt die Bannerträger mit erwischen sollten.

Helden

Tipp 10: Zwar verwenden Helden einige ihrer Spezialfähigkeiten auf Wunsch automatisch (Rechtsklick auf das entsprechende Symbol). Es ist aber viel effektiver, wenn Sie die Zauber und Spezialangriffe bei Bedarf selbst auslösen. Ansonsten verpulvern die Helden ihre Trümpfe ohne Notwendigkeit gleich bei Kampfbeginn oder einfachen Scharmützeln.

Tipp 11: Ziehen Sie in Bedrängnis geratene Helden rechtzeitig aus dem Kampfgetümmel zurück und warten Sie, bis sich ihre Lebensenergie wieder aufgefüllt hat. Die Wiederbelebung kostet nämlich viel Zeit und jede Menge Ressourcen. Außerdem sind Ihre Streitkräfte ohne Helden deutlich geschwächt.

Tipp 12: Helden mit Reittieren sollten diese auch stets nutzen. Damit sind die Recken logischerweise schneller. Gerade, wenn Sie von Feinden überrascht werden, können die Helden schnell zum Brennpunkt eilen und die Gegner beschäftigen, bis die langsameren Truppen angekommen sind.

Georg Valtin

LEGENDE

- Gebäude oder Monsterbau, dass Sie zerstören beziehungsweise einnehmen können
- Schatzkisten, die Ihrem Rohstoffkonto beim Aufsammeln gutgeschrieben werden
- größere Gefechte
- Wachtürme bauen
- feindliche Katapulte
- Verteidigungsstellung oder -linie
- Minenschacht
- eigene Bewegung
- Feindbewegung

GUTE KAMPAGNE

MISSION 1 **BRUCHTAL**



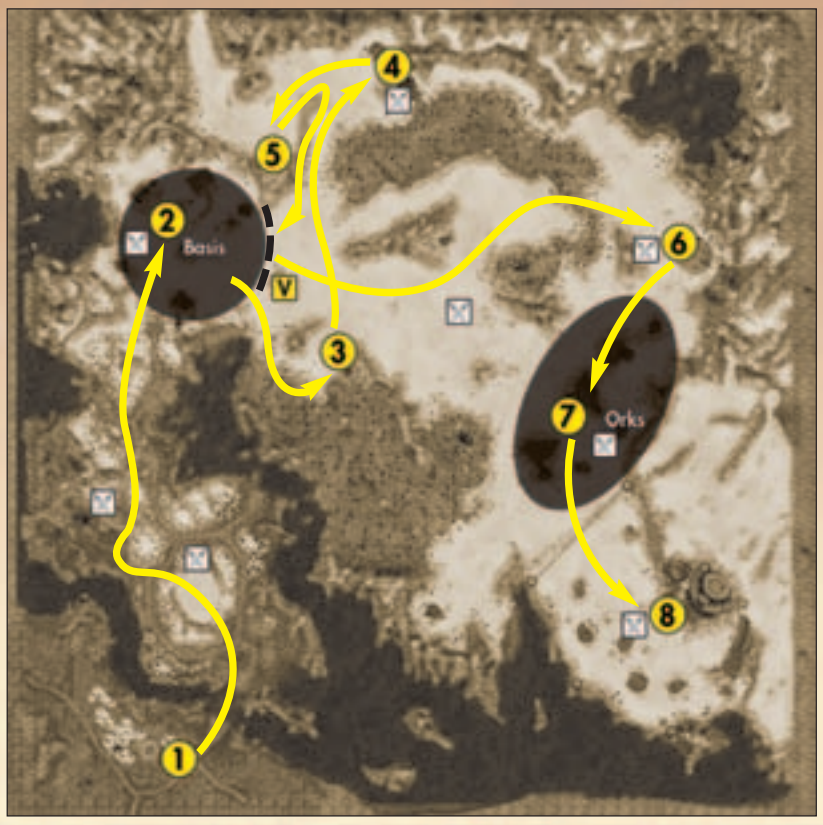
1. Anfangsposition Ihrer Truppen.
2. Kaufen Sie sich die Feldherren-Fähigkeit »Wallender Nebel« und kämpfen Sie sich durch kleinere Ork-Trupps bis in das Gebiet vor der Brücke durch. Verwenden Sie »Wallender Nebel«, um das Gefecht hier ohne Verluste zu gewinnen.
3. Begeben Sie sich zu Elrond und bilden Sie nach dem Gespräch in den Kasernen (**A**) und (**B**) je einen Trupp Lorien-Krieger aus.
4. Schicken Sie Helden und Armee nach Westen, um die Angriffswellen der Orks und Trolle abzuwehren. Lassen Sie die aus Westen ankommenden Verstärkungen (Lorien-Bogenschützen, Bruchtal-Lanzenträger) beim Rest der Truppe.
5. Sammeln Sie Ihre Einheiten vor der Brücke und erledigen Sie die Stoßtrupps der Orks auf dem Weg dahin. Sie erhalten Verstärkung in Form von zwei Riesenadlern. Ersetzen Sie eventuell gefallene Truppen durch neu produzierte.
6. Das markierte Gebiet ist inzwischen von Orks besiedelt. Zerstören Sie nacheinander von Ost nach West alle Gebäude und Truppen, wobei die Riesenadler die Bauten besonders schnell zerlegen.
7. Nachdem Sie alle Feinde und Gebäude von der Karte getilgt haben, kommt ein Riesenwurm aus der Erde. Da dies der letzte Gegner in der Mission ist, hetzen Sie einfach alle Truppen auf das Ungetüm, die Riesenadler zuerst. Nach wenigen Augenblicken ist der Wurm tot und die Mission gewonnen.

MISSION 2 **DER HOHE PASS**



1. Errichten Sie eine Basis mit mindestens drei Mallorn-Bäumen, einer Elben-Kaserne, Stallungen, einer Schmiede und einem Kampfturm. Bauen Sie die Schmiede aus, erforschen Sie alle Upgrades und produzieren Sie je zwei Trupps Lorien-Krieger, Lorien-Bogenschützen und Bruchtal-Lanzenträger.
2. Zerstören Sie unterdessen mit Ihren Anfangstruppen die Ork-Lager und bleiben Sie mit Ihrer Armee an der Kreuzung nördlich der Basis, um Ork-Stoßtrupps aufzuhalten.
3. Sobald Ihre Armee vollzählig ist, vernichten Sie den Ork-Außenposten. Beseitigen Sie auch alle Feinde und Lager auf dem Weg und investieren Sie die erbeuteten Schätze in Truppen-Upgrades.
4. Vernichten Sie anschließend das Ork-Lager im Nordwesten. Halten Sie Ihre Truppen auf dem Weg dahin zusammen, da Sie auf Orks und Trolle treffen.
5. Befreien Sie Haldir und seine Lorien-Krieger und eliminieren Sie alle Feinde und Gebäude in diesem Gebiet.
6. Kämpfen Sie sich in das Hauptlager der Orks durch. Zwar treffen Sie auf etwas heftigeren Widerstand als bisher, doch die inzwischen voll aufgerüsteten Truppen sollten keine Probleme bekommen. Bei Bedarf »Wallender Nebel« und »Heilen« verwenden.
7. Dringen Sie weiter in die Basis vor, bis ein Wächter aus dem Boden bricht. Ziehen Sie Ihre in der Nähe befindlichen Einheiten zurück und erledigen Sie das Monster mit den Bogenschützen. Danach widmen Sie sich der Zerstörung der restlichen Basis.

MISSION 3 **DIE ETTENÖDEN**



1 Anfangsposition Ihrer Truppen.

2 Schlagen Sie sich mit Ihren Helden und Anfangstruppen bis in die Siedlung durch. Retten Sie dabei möglichst viele Verbündete. Errichten Sie anschließend eine Basis mit folgenden Gebäuden: eine Festung, mindestens vier Mallorn-Bäume, eine Elben-Kaserne, Stallungen und eine Schmiede. Rüsten Sie Kaserne und Schmiede maximal auf und erforschen Sie alle Upgrades. Stationieren Sie Ihre Armee am östlichen Rand der Basis (**V**).

3 Begeben Sie sich mit Gloin und zwei aufgerüsteten Trupps Bogenschützen zum Ork-Wachturm und eben Sie ihn ein.

4 Beseitigen Sie mit dem Stoßtrupp zunächst die Troll-Kluft und die Ork-Höhle. Bilden Sie inzwischen in der Basis außerdem je einen Trupp Düsterwald-Bogenschützen und Mithlond-Hüter aus.

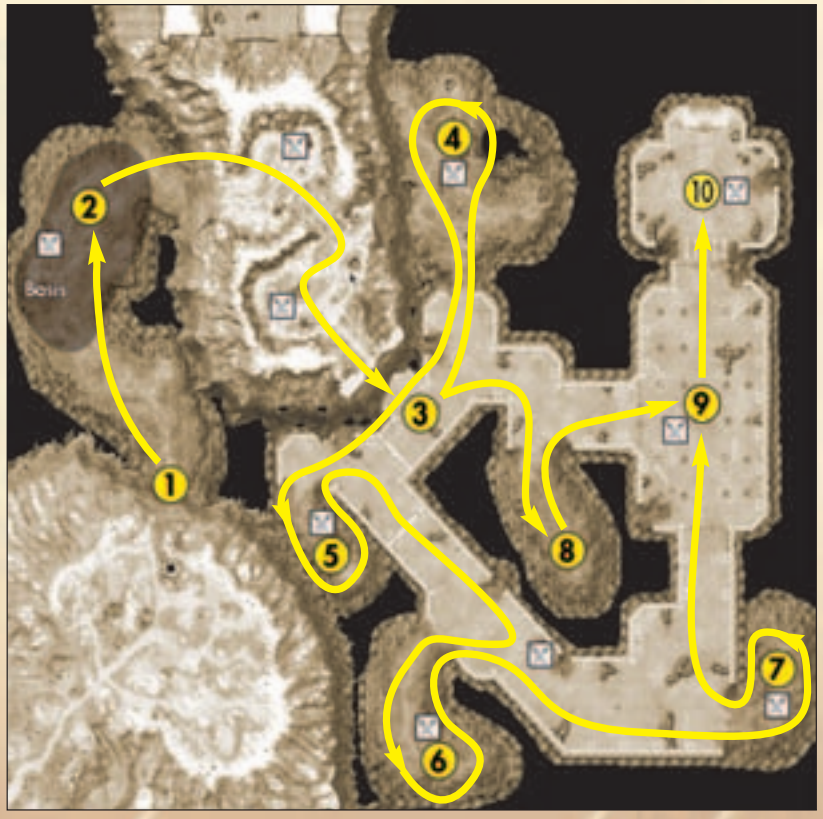
5 Zerstören Sie mit Gloin und den Bogenschützen die Riesentrommel und kehren Sie zum Rest der Armee zurück. Investieren Sie die Schätze in die Upgrades Ihrer Einheiten.

6 Erobern Sie mit Ihrer gesamten Armee das Entthing, indem Sie die Troll-Wache besiegen. Auf dem Weg dahin kommt es zu einem größeren Gefecht mit den Ork-Truppen.

7 Säubern Sie das Gebiet vor der Festungsmauer von feindlichen Truppen und Gebäuden und zerstören Sie die zwei bis drei Segmente der Burgmauer.

8 Eliminieren Sie alle feindlichen Truppen (Vorsicht, Riesen!) und machen Sie die feindliche Festung dem Erdboden gleich.

MISSION 4 **DIE BLAUEN BERGE**



1 Anfangsposition Ihrer Truppen.

2 Erledigen Sie im Tunnel alle Spinnen und Nester. Errichten Sie eine Basis mit einer Festung, drei bis vier Minenschächten, einer Halle der Krieger, einem Schießstand und einer Schmiede. Die beiden Letztgenannten rüsten Sie auf und erforschen alle Upgrades.

3 Kämpfen Sie sich durch die Ork-Lager und errichten Sie im Feindgebiet einen Minenschacht. Stellen Sie einige Einheiten und Held Gloin als Wachen ab. Lassen Sie je einen Trupp Axtschleuderer und Wächter in der Basis, um Feindvorstöße zu kontern

4 Säubern Sie den oberen Bereich von Orks und Trollen und investieren Sie die Schätze in Upgrades und neue Truppen.

5 Nun befreien Sie den Abschnitt südwestlich des Sammelpunktes von Gegnern.

6 Erledigen Sie die Feuerdrachen möglichst aus der Distanz und zerstören Sie auch ihren Bau.

7 Auch hier lauern Feuerdrachen, mit denen Sie kurzen Prozess machen.

8 Erledigen Sie mit den am Sammelpunkt verbliebenen Truppen die letzten Feuerdrachen und deren Höhle.

9 Von zwei Seiten nehmen Sie die Gegner in die Zange und säubern den Raum.

10 Bei Bedarf lassen Sie Ihre Truppen regenerieren und stopfen die Löcher in der Armee. Durchbrechen Sie das Tor und konzentrieren Sie das Feuer Ihrer Fernkämpfer auf den Drachen. »Nebel« und »Sammelruf« steigern die Effektivität Ihres Heers.

MISSION 5 **DIE GRAUEN ANFURTEN**



1. Anfangsposition Ihrer Truppen.
2. Vertreiben Sie alle Korsaren und errichten Sie eine Basis mit allen wichtigen Gebäuden und Upgrades. Rüsten Sie die Festung soweit auf, dass Sie Riesenadler herbeirufen können. Bauen Sie bei (**V**) eine starke Verteidigungslinie aus Mauern und Kampftürmen. Außerdem besetzen Sie die Werften (**A** und **B**) und produzieren sechs Elben-Kriegsschiffe (ebenfalls upgraden).
3. Beseitigen Sie die Korsarenflotte mit Ihrer eigenen. Produzieren Sie bei Verlusten nach, damit Sie die Flottenstärke von sechs Elben-Kriegsschiffen halten.
4. Setzen Sie mit Ihrer Flotte und einem Transporter (1x Bogenschützen, 1x Lorien-Krieger) zum Korsarenstützpunkt über und erledigen Sie die Feinde. Besetzen Sie die Werften (**C** und **D**) aber erst, wenn Ihre Basisverteidigung steht. Erobern Sie dann mit den Landungstruppen die Taverne.
5. Greifen Sie mit Ihren Schiffen die Landungsflotte der Korsaren an und konzentrieren Sie sich auf die Transporter. Zerstörte Schiffe ersetzen Sie nicht, sondern produzieren Lorien-Bogenschützen, Ents und Baumbart, die Sie an der Verteidigungslinie (**V**) aufstellen.
6. Schlagen Sie die Feindarmee an der Verteidigungslinie mit Bogenschützen, Ents, Riesenadlern und Feldherren-Fähigkeiten zurück.
7. Nach der zweiten Angriffswelle kommt bei (**Z**) eine Zwergen-Armee an. Damit bilden Sie eine zweite Verteidigungslinie, an der Sie die dritte Angriffswelle so schwächen, dass die Reste bei (**V**) schnell eingehen.

MISSION 6 **CELDUIN**



1. Anfangsposition Ihrer Truppen.
2. Kämpfen Sie sich durch die Stadt und retten Sie dabei so viele Verbündete wie möglich, vor allem die Bogenschützen. Schalten Sie dabei zuerst den Nazgul und den Troll aus.
3. Arbeiten Sie sich weiter vor und besiegen Sie mithilfe Ihrer Feldherren-Fähigkeiten die große Ork-Armee. Während der Regeneration nach dem Kampf sollte ein Trupp die Schätze bei (**S**) einsammeln.
4. Bahnen Sie sich Ihren Weg durch die Feindmassen bis in die Basis. Besetzen Sie alle gekennzeichneten Gebäude und produzieren Sie bei Bedarf Truppen nach, bis das Kommandopunkte-Limit erreicht ist.
5. Dringen Sie in Richtung der gegnerischen Basis vor und beseitigen Sie vor allem die Katapulte, wobei beschworene Einheiten (Tom Bombadil, Menschen aus Thal) als Köder dienen. Lassen Sie zwei bis drei Trupps in der Basis, um gelegentliche Stoßtrupps der Feinde auszuschalten.
6. Schlagen Sie sich eine Schneise durch das Ork-Gebiet, halten Sie sich aber nicht damit auf, jedes Gebäude zu zerstören. Beseitigen Sie einfach die Truppen und halten Sie Kurs auf die Festung. Füllen Sie Lücken durch neue Truppen, vorzugsweise Bogenschützen.
7. Zerstören Sie das Bollwerk mit gebündelten Kräften und unter Einsatz aller Feldherren-Fähigkeiten. Verteilen Sie Ihre Truppen, damit nicht zu viele auf einmal durch die Katapulte der Festung erledigt werden. Ignorieren Sie die Gegnertruppen, da die Zerstörung der Festung das Missionsziel ist.

MISSION 7 **EREBOR**



1 Anfangsposition Ihrer Truppen.

2 Bewegen Sie Ihre Truppen an den Stadtrand und wehren Sie Angriffe der Korsaren ab.

3 Bauen Sie eine Festung, die Sie voll upgraden und mit Katapult-Erweiterungen ausrüsten. Anschließend errichten Sie eine Verteidigungslinie **(V)** und bauen dahinter möglichst viele Wachtürme. Inzwischen produzieren Sie in der Basis mindestens vier Katapulte sowie einige Trupps Bogenschützen (zur Bemannung der Wachtürme) und erforschen alle Upgrades. Bauen Sie bei **(A)** und **(B)** Mauern in der angegebenen Form der Buchstaben Z beziehungsweise N, um die seitlichen Zugänge zu versiegeln.

4 Ziehen Sie die Truppen circa drei Minuten vor der ersten Angriffswelle durch ein Tor in der Verteidigungsmauer in die Basis zurück. Mit dieser schnellen Eingreiftruppe eilen Sie bei Bedarf zu **(A)** und **(B)**, um eindringende Feinde auszuschalten.

Die Hauptstreitmacht attackiert jeweils an der Verteidigungslinie, wird von der gebündelten Kraft der Bogenschützen, Axtschleuderer und Katapulte aber zerschmettert. Reparieren Sie zwischen den drei Angriffswellen beschädigte Stücke und bauen Sie wenn möglich noch eine zweite Mauer vor die erste. Während die Olifanten und Trolle die zweite Mauer bearbeiten, sind sie leichte Ziele für die Katapulte und Fernkämpfer.

5 Nach der dritten Attacke erscheinen bei **(E)** Elben als Verstärkung. Zusammen mit den Truppen aus der Basis zerstören Sie das gegnerische Lager, wobei Sie hauptsächlich die Katapulte einsetzen sollten.

MISSION 8 **DOL GULDUR**



1 Anfangsposition Ihrer Truppen.

2 Erobern Sie mit Ihren Truppen das erste Leuchtfeuer und zerstören Sie unterwegs alle Spinnennester. Bauen Sie eine Elben-Basis mit allen wichtigen Gebäuden auf, erforschen Sie alle Upgrades und bringen Sie auch die Festung auf die höchste Stufe. Bauen Sie im Süden und Westen der Basis Wachtürme.

3 Drei Minuten nach der Eroberung des ersten Leuchtfeuers kommt eine Zwergen-Streitmacht bei (Z) an. Damit zerstören Sie den Ork-Außenposten und errichten eine voll ausgebaute Zwergen-Basis mit Wachtürmen im Westen und Süden. Gelegentliche Vorstöße aus der Festung wehren Sie problemlos mit den vorhandenen Truppen ab.

4 Schicken Sie einen Teil der eintreffenden Elben-Verstärkung **(E)** nach Süden, um die verbliebenen Spinnennester zu beseitigen.

5 Beginnen Sie nun damit, die Gebäude des äußeren Bereichs auszuschalten, besonders Wachtürme und Katapulte. Benutzen Sie dafür die Feldherren-Fähigkeiten »Erdbeben«, »Flut«, »Sperrfeuer« sowie den Riesenadler. Sobald Sie den inneren Bereich betreten (mit Tom Bombadil), tauchen bei den Punkten **(F)** Feindarmeen auf, die Sie an Ihren gut gesicherten Basen erledigen.

6 Arbeiten Sie sich mit Ihren Truppen vor, wobei Katapulte und Ents die verbliebenen Wachtürme und Katapulte des Gegners zerstören. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie die die Festung schon so zerstört haben, dass nur der Balrog eine Verzögerung verursacht. Besetzen Sie unterwegs alle Leuchtfeuer!

MISSION 5 **DIE GRAUEN ANFURTEN**



1. Anfangsposition Ihrer Truppen.
2. Vertreiben Sie alle Korsaren und errichten Sie eine Basis mit allen wichtigen Gebäuden und Upgrades. Rüsten Sie die Festung soweit auf, dass Sie Riesenadler herbeirufen können. Bauen Sie bei (**V**) eine starke Verteidigungslinie aus Mauern und Kampftürmen. Außerdem besetzen Sie die Werften (**A** und **B**) und produzieren sechs Elben-Kriegsschiffe (ebenfalls upgraden).
3. Beseitigen Sie die Korsarenflotte mit Ihrer eigenen. Produzieren Sie bei Verlusten nach, damit Sie die Flottenstärke von sechs Elben-Kriegsschiffen halten.
4. Setzen Sie mit Ihrer Flotte und einem Transporter (1x Bogenschützen, 1x Lorien-Krieger) zum Korsarenstützpunkt über und erledigen Sie die Feinde. Besetzen Sie die Werften (**C** und **D**) aber erst, wenn Ihre Basisverteidigung steht. Erobern Sie dann mit den Landungstruppen die Taverne.
5. Greifen Sie mit Ihren Schiffen die Landungsflotte der Korsaren an und konzentrieren Sie sich auf die Transporter. Zerstörte Schiffe ersetzen Sie nicht, sondern produzieren Lorien-Bogenschützen, Ents und Baumbart, die Sie an der Verteidigungslinie (**V**) aufstellen.
6. Schlagen Sie die Feindarmee an der Verteidigungslinie mit Bogenschützen, Ents, Riesenadlern und Feldherren-Fähigkeiten zurück.
7. Nach der zweiten Angriffswelle kommt bei (**Z**) eine Zwergen-Armee an. Damit bilden Sie eine zweite Verteidigungslinie, an der Sie die dritte Angriffswelle so schwächen, dass die Reste bei (**V**) schnell eingehen.

MISSION 6 **CELDUIN**



1. Anfangsposition Ihrer Truppen.
2. Kämpfen Sie sich durch die Stadt und retten Sie dabei so viele Verbündete wie möglich, vor allem die Bogenschützen. Schalten Sie dabei zuerst den Nazgul und den Troll aus.
3. Arbeiten Sie sich weiter vor und besiegen Sie mithilfe Ihrer Feldherren-Fähigkeiten die große Ork-Armee. Während der Regeneration nach dem Kampf sollte ein Trupp die Schätze bei (**S**) einsammeln.
4. Bahnen Sie sich Ihren Weg durch die Feindmassen bis in die Basis. Besetzen Sie alle gekennzeichneten Gebäude und produzieren Sie bei Bedarf Truppen nach, bis das Kommandopunkte-Limit erreicht ist.
5. Dringen Sie in Richtung der gegnerischen Basis vor und beseitigen Sie vor allem die Katapulte, wobei beschworene Einheiten (Tom Bombadil, Menschen aus Thal) als Köder dienen. Lassen Sie zwei bis drei Trupps in der Basis, um gelegentliche Stoßtrupps der Feinde auszuschalten.
6. Schlagen Sie sich eine Schneise durch das Ork-Gebiet, halten Sie sich aber nicht damit auf, jedes Gebäude zu zerstören. Beseitigen Sie einfach die Truppen und halten Sie Kurs auf die Festung. Füllen Sie Lücken durch neue Truppen, vorzugsweise Bogenschützen.
7. Zerstören Sie das Bollwerk mit gebündelten Kräften und unter Einsatz aller Feldherren-Fähigkeiten. Verteilen Sie Ihre Truppen, damit nicht zu viele auf einmal durch die Katapulte der Festung erledigt werden. Ignorieren Sie die Gegnertruppen, da die Zerstörung der Festung das Missionsziel ist.

MISSION 3 **AUENLAND**



1 Anfangsposition Ihrer Truppen.

2 Erledigen Sie die schwachen Hobbits, nachdem Sie die Schätze am Flussufer eingesammelt haben.

3 Auf dem Weg nach Süden erhalten Sie Verstärkung. Neben den Hobbits vernichten Sie hier das erste Hauptgebäude.

4 Errichten Sie eine voll ausgebaute Basis, erforschen Sie alle Upgrades und stellen Sie Wachtürme sowie Einheiten bei den Verteidigungslinien (**V**) auf. Produzieren Sie einige Trupps Spinnenreiter, mit denen Sie die Dunedain-Bogenschützen und Hobbits abwehren. Halten Sie die Stellung, bis die Dunedain vernichtet sind.

5 Nehmen Sie die Longbottom-Farm ein und zerstören Sie auf dem Weg nach Norden das Gasthaus »Zum Grünen Drachen« und Beutelsend. Besetzen Sie auch Maggotts Farm, ehe Sie das zweite Hauptgebäude zerlegen.

6 Tilgen Sie das dritte Hauptgebäude von der Karte und beseitigen Sie alle Hobbits.

7 Sobald Sie das vierte Hauptgebäude zerstört haben, rückt Grima Schlangenzunge mit seiner Isengart-Armee an. Ziehen Sie sich sofort in die eigene Basis zurück.

8 Wehren Sie die Angriffswellen der feindlichen Orks bei der Brücke ab. Stellen Sie Halbtroll-Plünderer nach vorn, um die Warg-Reiter in Schach zu halten.

9 Nach der erfolgreich abgewehrten Attacke gehen Sie selbst in die Offensive. Füllen Sie Ihr Heer bei Bedarf auf und beseitigen Sie die feindliche Basis sowie Schlangenzunge.



MISSION 4 **FORNOST**

1 Errichten Sie eine voll ausgebaute Basis und erforschen Sie alle Upgrades. Bringen Sie Ihre Truppen im Nordosten der Festung in Stellung, um die Angriffe der Dunedain-Bogenschützen abzuwehren. Rekrutieren Sie die Spinnennester mit der Feldherren-Fähigkeit »Ungezähmter Verbündeter« und produzieren Sie sechs Gebirgsriesen.

2 Durchbrechen Sie mit den Riesen die Festungsmauer. Mit »Wächter« dezimieren Sie die feindlichen Truppen und geben ihnen mit Ihrer nachrückenden Armee den Rest. Halten Sie die Stellung, während Ihre Riesen sukzessive alle Katapulte und Gebäude in der Umgebung ausschalten. Da Sie diese Position nicht ohne Verluste halten können, müssen Sie Truppen nachproduzieren.

3 Arbeiten Sie sich mit den Riesen zum Erdhammer vor und zerstören Sie ihn. Danach vernichten Sie alle Gebäude in der Nähe und kehren zum Rest der Truppe zurück.

4 Rücken Sie mit den Resttruppen (oder neuen Einheiten) aus der Basis in die Mitte der Festung vor, wobei Sie die verbliebenen Katapulte mit den Gebirgsriesen zuerst vernichten. Auch die bei (**2**) stationierten Verbände begeben sich dorthin, um die Feinde und Gebäude mit vereinten Kräften zu erledigen.

5 Bevor Sie das Hauptziel zerstören können, liefern Ihnen die Zwerge und deren Held einen heftigen Kampf. Zerstören Sie mit den Gebirgsriesen zunächst die Wachtürme, damit sich die Verluste bei Ihren schwächeren Truppen in Grenzen halten.



MISSION 5 **MIRKWOOD**

1 Bauen Sie die Basis soweit aus, dass alle wichtigen Gebäude vorhanden und alle Upgrades erforscht sind. Rekrutieren Sie den Spinnenbau mit »Ungezähmter Verbündeter«.

2 Beseitigen Sie die Elben und versammeln Sie Ihr Heer. Die Basis kann ungeschützt bleiben, da Sie keine Gegenangriffe befürchten müssen.

3 Bringen Sie Ihre Armee zu diesem Sammelpunkt und ignorieren Sie unterwegs die Angriffe der Ents. Regenerieren Sie Ihre Helden und Truppen.

4 Begeben Sie sich nur mit Kankra zu den Spinnennestern, woraufhin sich die Krabbeltiere Ihrer Oberspinne bereitwillig anschließen.

5 Säubern Sie das Gebiet von Ents und zerstören Sie alle Entthings. Schicken Sie die Nazgul dabei in den Nahkampf und setzen Sie mit den Fernkämpfern nach. Die per Feldherren-Fähigkeit herbeigerufenen Dunländer eignen sich gut als Kanonenfutter, um die Ents von der eigentlichen Armee abzulenken.

6 Vernichten Sie die Elben und lassen Sie die Truppen regenerieren. Rekrutieren Sie inzwischen das Spinnennest links des Elben-Camps.

7 Rücken Sie mit den Spinnen (**4**) und dem Rest der Truppen zum Elben-Außenposten vor. Mit »Wächter« und den inzwischen vielen kleinen Spinnen stiften Sie Verwirrung und setzen dann mit den restlichen Einheiten nach. Beseitigen Sie zuerst die feindlichen Truppen und erst danach die Gebäude. Falls Sie Verluste erleiden, produzieren Sie neue Truppen, vorzugsweise Fernkämpfer.

8 Zerstören Sie das Hauptlager der Elben. Dabei demolieren Trolle erst auf breiter Front die Mauern, damit Sie anschließend mit allen Truppen in die Basis stürmen können.

9 Vernichten Sie die verbliebenen Elben bei den Bauplätzen und errichten Sie anschließend die vier Wachtürme bei den vier (**X**). Fall Sie bummeln, erscheinen bei (**E**) einige Ents, die Sie mit Ihrem Heer aber problemlos schaffen sollten.



MISSION 6 **DÜRRE HEIDE**

1 Anfangsposition Ihrer Truppen.

2 Ziehen Sie eine Basis mit allen wichtigen Gebäuden hoch und erforschen Sie alle Upgrades. Zerstören Sie den nahen Minenschacht (**M**), und bringen Sie die Wargs mit »Ungezähmter Verbündeter« unter Kontrolle. Errichten Sie nordöstlich der Basis in regelmäßigen Abständen Wachtürme mit der Feldherren-Fähigkeit »Barrikade«, und positionieren Sie Ihre Truppen dahinter zur Verteidigung gegen gelegentliche Attacken.

3 Besiegen Sie die Zwerge mit einem Stoßtrupp aus Helden und Kampftrollen. Kehren Sie mit den Feuerdrachen zur Basis zurück.

4 Fügen Sie Ihrem Stoßtrupp zwei Katapulte zu und zerstören Sie den Außenposten der Zwerge vollständig. Mit den befreiten Drachen im Schlepptau geht's zurück zur Basis.

5 Schicken Sie Ihre Armee in die nächste Zwergen-Basis, wobei Katapulte zunächst die gegnerische Verteidigung ausschalten. Nutzen Sie dabei »Wächter« sowie »Dunländer rufen« als Ablenkungsmanöver und befreien Sie die Feuerdrachen.

6 Vernichten Sie den letzten Zwergen-Außenposten nach bewährtem Muster und retten Sie auch die letzten Feuerdrachen.

7 Wählen Sie alle Feuerdrachen und begeben Sie sich auf den Weg durch die Schlucht zum Drachenfürst. Die vernichtenden Flächenangriffe der Bestien beseitigen die Bogenschützen schnell und ohne Verluste.

MISSION 7 **EREBOR**



1 Vernichten Sie die bei dem Geldsymbol stehenden Wagen sofort mit der Feldherren-Fähigkeit »Pfeilhagel«. Beginnen Sie anschließend mit der Zerstörung der Stadt und wehren Sie die Vorstöße der Zwerge ab. Sobald genug Platz ist, errichten Sie eine voll ausgebaute, gut geschützte Basis mit zwei Verteidigungslinien im Südosten und Nordwesten, um die gegnerischen Attacken zurückzuschlagen. Da diese Kämpfe verlustreich sind, müssen Sie immer wieder Truppen nachproduzieren.

2 Nach Gloins Angriff (aus Südosten) bilden Sie einen Stoßtrupp auf Kampftrollen, einem Nazgul, Bogenschützen und einem Katapult und arbeiten sich in die Zwergenbasis vor. Hier beseitigen Sie alle Gebäude und Truppen. Zerstören Sie unterdessen mit einem Kampftroll die restliche Stadt, um schnell an Rohstoffe zu kommen.

3 Dringen Sie weiter in die Basis vor. Während Katapulte die Gebäude wegputzen, beseitigen die Kampfeinheiten die Zwerge. Bei Bedarf rücken einfach weitere Truppen aus der Basis nach, die jetzt kaum angegriffen wird.

4 Versammeln Sie Ihre Streitmacht und zerstören Sie die Wachtürme und Mauern des Thronsaals. Derweil schwächen Sie das im Thronsaal wartende Zwergen-Heer mit »Wächter« und »Wurm erwecken«.

5 Dringen Sie durch das zerstörte Tor in die Zuflucht der Zwerge vor und besiegen Sie die Reste der feindlichen Armee. Zerstören Sie anschließend den Thron, am besten mit Katapulten oder Kampftrollen.

MISSION 8 **BRUCHTAL**



1 Errichten Sie eine voll ausgebaute Basis und sichern Sie das Gebiet mit Wachtürmen und »Barrikaden«. Besetzen Sie mit dem Ork-König die Taverne und die Werft. Beschwören Sie Kankra und einen Feuerdrachen und produzieren Sie mindestens vier Gebirgsriesen.

2 Rekrutieren Sie die Wargs mit »Ungezähmter Verbündeter« und schicken Sie einen kleinen Verteidigungstrupp zum Leuchtfeuer.

3 Errichten Sie einige Wachtürme, rekrutieren Sie die Orks mit »Ungezähmter Verbündeter« und schicken Sie den Großteil Ihrer Einheiten vor die Brücke. Schlagen Sie die Dunedain und Hobbits (**2**) zurück.

4 Mit den eingetroffenen Baumeistern aus Mordor errichten Sie eine ausgebaute Basis.

5 Zerstören Sie mit den Gebirgsriesen die Wachttürme und Festungsmauer. Die Elben und Heldin Galadriel kontern. Wehren Sie diese ernsthafte Attacke unter Aufbietung aller Truppen und Feldherren-Fähigkeiten ab.

6 Während Sie neue Einheiten produzieren, bauen Sie vier Schwarze Korsarenschiffe und zerstören die küstennahe Verteidigung.

7 Wehren Sie die Armee der Toten (inklusive Gandalf, Aragron, Gimli und Legolas) ab.

8 Zerstören Sie die Gebäude mit Drogoth. Anrückende Verteidiger halten Sie mit beschworenen Einheiten in Schach.

9 Beschwören Sie einen Balrog zwischen den Festungen, der die Gebäude demoliert und von Ihren nachrückenden Truppen ablenkt. Wenn Elronds Haus in Schutt und Asche liegt, haben Sie gewonnen.

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Führen Sie die Rebellenallianz zum Sieg oder triumphieren Sie mit der dunklen Seite der Macht – unsere Tipps und Taktiken machen den Sternenkrieg zum Kinderspiel.

Grundlagen

Training

TUTORIALS SPIELEN Auch erfahrene Gelegenheitsgeneräle kommen um die Trainingsmissionen und das Handbuch kaum herum. Zumindest mit den Grundlagen des Strategiemodus' und den Stärken und Schwächen der wichtigsten Einheiten (Techtree!) sollte jeder vertraut sein, der sich an die Feldzüge wagen will. Die eingebaute Hilfefunktion leistet dabei wertvolle Dienste, stellt sie doch auf Wunsch detaillierte Informationen über alle Gebäude, Planeten und Einheiten dar. Bei letzteren ist vor allem auf die unverzichtbare »Gut gegen/Schlecht gegen«-Anzeige zu achten.

MACH MAL PAUSE Nutzen Sie die Pausenfunktion! Am besten immer dann, wenn Sie auf der Sternenkarte Meldung über eine Feindflotte erhalten, Ihre Einheiten gruppieren, beim Anvisieren einzelner feindlicher Waffensysteme, bei Bauaufträgen oder einfach nur, um sich in aller Ruhe einen Überblick zu verschaffen. Mithilfe regelmäßiger Unterbrechungen lässt sich der Geschwindigkeitsvorteil des Computergegners ausgleichen, auch wenn einige wichtige Aktionen nur in Echtzeit zur Verfügung stehen (etwa Armeen verschieben).

DER MIX MACHT'S Egal ob Sie ein Bodengefecht austragen oder eine Weltraumschlacht – achten Sie immer auf eine möglichst ausgewogene Mischung Ihrer Truppen. So mächtig Sternzerstörer auch sein mögen, auf sich allein gestellt gewinnen sie keine Schlacht. Und der dickste AT-AT ist hilflos, wenn er es mit Gleitern zu tun bekommt. Der Abschnitt »taktischer Vergleich« auf der Techtree-Karte gibt über die Stärken und Schwächen Auskunft.

SPARE IN DER ZEIT Investieren Sie nie Ihr gesamtes Kapital in Bauprojekte, sondern behalten Sie zumindest einige Hundert Credits übrig. Falls Sie einen plötzlichen Überfall abwehren müssen, haben Sie so immer noch ein paar Dollar für Verteidigungstürme oder Tech-Upgrades in der Hinterhand.

Helden

HELDENSTORYS Nutzen Sie die Anführer! Die stärksten wie Darth Vader oder Admiral Ackbar können fast im Alleingang eine Schlacht entscheiden, Wirtschaftskapitäne wie Mon Mothma oder Palpatine reduzieren Produktionskosten am aktuellen Standort enorm, Spezialisten wie das Droidenduo R2-D2/C-3PO sind für Sabotageaktionen unverzichtbar. Die Helden sind zwar nicht unverwundbar, aber quasi unsterblich – im schlimmsten Fall müssen sie eben ein paar Spielminuten aussetzen.

ZU PODEN! Einige Helden (Darth Vader, Han Solo und Chewbacca sowie Boba Fett) können sowohl am Boden als auch im All kämpfen. Während Vader zu Fuß halbe Armeen verputzt, ist er an Bord seines Raumjägers sehr verwundbar. Boba Fett dagegen schlägt sich im All deutlich besser denn als Infanterist. Das Duo Han und Chewie bewältigt beide Aufgaben souverän. Der Rasende Falke ist als schneller, durch dicke Schilde geschützter Aufklärer eine echte Bereicherung für jede Flotte, bei Landschlachten punkten die beiden Schmuggler mit dem EMP-Schlag und der Fähigkeit, gegnerische Fahrzeuge zu klauen.

Taktik-Tipps

RICHTIG EINTEILEN Gruppieren Sie Ihre Einheiten immer nach Klassen, respektive Geschwindigkeit. Prinzipiell sollten Flotten wie Bodenstreitkräfte in eine schnelle Eingreiftruppe und eine langsameren Hauptstreitmacht unterteilt werden. Artillerieeinheiten (Raketenwerfer oder Torpedokreuzer) stellen die dritte Fraktion. So können Sie schneller auf Manöver reagieren, besser die Spezialfähigkeiten einsetzen und vor allem das Feuer effektiver konzentrieren als mit einer gemischten Truppe.

RECHENFEHLER Lassen Sie Gefechte nur dann automatisch berechnen, wenn Sie sich Ihres Sieges absolut sicher sind, Ihre Streitmacht also mindestens dreimal so groß ist wie die Ihres Kontrahenten. In der Regel werden Sie auch dann noch mehr Gefallene zu beklagen haben, als wenn Sie Ihre Truppen persönlich anführen. Falls Verluste allerdings ohnehin keinen Einfluss mehr auf den Ausgang des Konflikts haben, spricht natürlich nichts dagegen.

BESSER RÜCKZUG Bevor eine Abteilung Gefahr läuft, vollständig aufgerieben zu werden, sollte sie sich lieber zurückziehen. Solange genug Männer überleben, wird die Einheit nach



Ihre erste Aufgabe bei Bodenangriffen sollte stets die Sicherung der Landezone sein. Erobern Sie dazu umliegende Geschützstellungen.



Gönnen Sie Ihren Helden keine Verschnaufpause. Die meisten sind schlagkräftige Fighter und lösen manche Mission fast im Alleingang.

dem Gefecht nämlich kostenlos repariert und ist wieder voll einsatzbereit. Das gilt für Bodentruppen ebenso wie Raumschiffe.

SPEZIALFÄHIGKEITEN Spezialfähigkeiten sollten mit Bedacht eingesetzt werden. Klar ist es klasse, etwa bei Tartan-Kreuzern kurzzeitig die Feuerkraft zu erhöhen, aber der Verlust der Schilde wiegt in den meisten Fällen schwerer. Eine Faustregel, wann welche Funktion einzusetzen ist, gibt es leider nicht. Hier muss je nach Situation entschieden werden. Manche Spezialbefehle wie »Jagen« (T2-B-Panzer) sind sogar komplett nutzlos.

Galaxiskarte

Die ersten Schritte

KONZENTRIERTE KRAFT Egal ob Sie sich an die Storykampagnen oder ans freie Spiel wagen – zunächst heißt es Lage peilen (Pause!) und Kräfte bündeln. Ziehen Sie den Großteil Ihrer Flotte und Bodenstreitkräfte zu je einer Schlagarmee zusammen. Konzentrieren Sie die restlichen Kräfte auf die wichtigsten Systeme (die etwa bestimmte Konstruktionsboni oder Einnahmevorteile bringen). Mindestens zwei Infanteriegruppen sowie eine mittelschwere Einheit (AT-STs oder T2-B-Panzer) übernehmen die Bodensicherung, die Orbitalgarnison sollte anfangs aus zwei Korvetten oder Tartan-Kreuzern, später wenigstens aus je vier plus einem Großkampfschiff bestehen. Damit geben Sie unter Umständen unbedeutendere Basen einer Invasion Preis, aber die können Sie sich später immer noch wieder holen.

GELD VERDIENEN In den sicheren Systemen gilt es dann, das Einkommen mit Minen anzukurbeln, sowie Kasernen und leichte Fabriken zu errichten, die die Abwehr stärken (durch automatisch produzierte Garnisonen) und später Verluste der Angriffsarmeen ausgleichen können. Prinzipiell reicht dieses Gebäudetrio bis zum Ende hin aus. Ein starkes Wachbataillon macht teure Defensiveinrichtungen wie Lasertürme oder Orbitalgeschütze überflüssig. Die Einheiten aus den schweren Fabriken oder aus den Sonderbauten wie dem Huttenpalast sind ihren Preis nicht wert. Das Geld ist in Raumstationen und Flotten sowie weitere Bergwerke besser investiert. Einzig ein, zwei Offiziersakademien auf ausgewählten Planeten rentieren sich zusätzlich – der Hauptflotte sollte immer mindestens ein Kommandeur vorstehen, Army-Offiziere sind zumindest eine Überlegung wert.

DIE NAVY MACHT'S Generell ist eine schlagkräftige Flotte der Schlüssel zum Sieg. Eine voll ausgebaute Raumstation und vier, fünf Kreuzer oder Korvetten im Orbit wehren so ziemlich jeden Angriff ab. Dadurch können Sie die Bodengarnisonen auf ein Minimum beschränken. Zwar dürfen Rebellen auch unter Umgehung der Raumpatrouillen Landemanöver starten, allerdings mit maximal fünf Trupps – die lassen sich mit den oben beschriebenen Garnisonen von zwei, drei Infanterieverbänden und einem schweren Platoon locker zurückschlagen.

KEINE KOMMANDOS Solche Kommandoaktionen lohnen sich für Rebellenspieler übrigens höchst selten. Wenn Sie ein System komplett übernehmen wollen, müssen Sie ohnehin die Flotte im Orbit vernichten. Das können Sie ebenso gut gleich erledigen und dann eine »richtige« Bodeninvasion starten.

Verwaltung und Strategie

ARMY UND NAVY Kampfschiffverbände und Landungsarmeen sollten Sie immer getrennt verwalten. Ziehen Sie erst mit Ihrer Flotte ins Gefecht und holen Sie nach dem Sieg die Transporter mit den Bodentruppen nach. Die sind viel zu verwundbar und kostbar, um sie bei einem Weltraumscharmützel aufs Spiel zu setzen. Sollten Ihre Lastkähne doch mal unvermittelt auf gegnerische Kriegsschiffe treffen, dann ziehen Sie sie sofort an den äußersten Schlachtfeldrand und leiten umgehend den Hyperraumsprung ein.

RICHTIGE REIHENFOLGE Wann Sie wo zuschlagen, hängt in erster Linie vom Spielmodus ab. Während Sie in den freien Feldzügen Ihre Vorgehensweise selbst wählen können, müssen Sie in den Storykampagnen grob einer vorgegebenen Route folgen. Alles, was nicht auf direktem Weg zum nächsten Einsatzziel liegt, sollten Sie besser ignorieren. Das Programm schützt nämlich viele Welten bis zu einem bestimmten Zeitpunkt mit extrem starken Garnisonen vor Eroberung. Ein Wink mit dem Zaunpfahl, dass Sie auf einem Planeten noch nichts zu suchen haben, sind zwei Panzerkompanien als Begrüßungskomitee direkt an der Landezone ...

KURZE FRONT Im freien Spielmodus sollten Sie Ihre Energien zunächst darauf konzentrieren, die Frontlinien zu begradigen. Will heißen, Ihr Reich sollte möglichst wenige Verbindungslinien zu gegnerischen Systemen haben. So lassen sich die Grenzen viel leichter verteidigen. Geben Sie zur Not Planeten einfach auf, die gleich von mehreren »Seiten« bedroht werden. Ihr zweites Augenmerk sollten Sie auf die schnelle Eroberung derjenigen Welten legen, die besondere Vorteile versprechen. Etwa Bestine, das die Produktionskosten für Fregatten auf allen Welten um 20 Prozent senkt, oder Fondor, wo Sternzerstörer und Mon-Calamari-Kreuzer gebaut werden können. Ziehen Sie da-



Eine starke Patrouillenflotte im Weltraum macht Bodenausbauten und Besatzungstruppen weitgehend überflüssig. Das spart am Ende Geld.



Flinke, agile Bomber sollten bei Schlachten um Raumstationen zu aller erst den gegnerischen Hangar ausnkipsen. Dann folgen Großkaliber.

zu die Tooltips zu Rate, indem Sie einfach den Mauszeiger eine Weile über den Planeten schweben lassen.

SPEED ZÄHLT Besetzen Sie so schnell wie möglich so viele Systeme wie möglich. Mit jeder Basis, die Sie Ihrem Kontrahenten abjagen, erhöhen Sie nicht nur Ihr eigenes Einkommen, sondern schmälern auch das der Gegenseite. Deshalb sollten Sie bei der Wahl der Angriffsziele auch immer besetzte Welten den neutralen (Piraten, Schmuggler) vorziehen.

Gefechte im All

Raumstationen

HÄFEN ANGREIFEN Abgesehen von wenigen Spezialeinsätzen in den Story-Kampagnen stehen die Orbitalbasen im Mittelpunkt jedes Weltraumgefechts. Angreifer müssen sie möglichst schnell zerstören, Verteidiger so lange wie möglich halten. Da die Stationen in regelmäßigen Abständen frische Jäger und Bomber ausspucken (und in höheren Ausbaustufen außerdem Kreuzer anfordern), ist der Hangar das wichtigste Ziel. Der lässt sich am einfachsten mit fünf, sechs Bomberstaffeln knacken, eventuell eskortiert von Korvetten oder Fightern, die die Jagdabwehr fernhalten. Kommen die Bomber durch, ist der Hangar nach zwei Anflügen Geschichte und das Gefecht beinahe entschieden. Danach können sich die verbleibenden Kräfte erst mal wieder sammeln.

RAKETEN NUTZEN Sofern Sie bereits Raketenkreuzer in die Schlacht werfen können, gestaltet sich der finale Schlag gegen die Basis relativ simpel. Postieren Sie zwei bis drei Schiffe dieses Typs einfach außerhalb der Reichweite der gegnerischen Geschütze und feuern Sie mithilfe der Salvenfunktion in die Nähe der Station. Mehr als ein halbes Dutzend Salven steckt selbst das stärkste Raumdock nicht weg. Der Rest der Armada sollte währenddessen die relativ verwundbaren Raketenkreuzer vor gegnerischen Attacken schützen.

SCHILDE AUSSCHALTEN Wenn Sie keine Torpedoschiffe in Ihren Reihen haben, ist das nach dem Hangar zweitwichtigste Ziel der Schildgenerator der Station. Den knacken Sie am besten mit Bomberstaffeln oder Kanonenbooten, damit die Laserwaffen der verbliebenen Fregatten und Kreuzer direkt durchschlagen. Sind die beiden Subsysteme erst einmal zerstört, dauert es nicht mehr lange, bis die Basis endgültig verglüht.

TOD DEN KREUZERN Wenn Sie eine Raumstation verteidigen, funktioniert das genau umgekehrt – Sie müssen als allererstes die gegnerischen Torpedokreuzer ausschalten; egal, wie viele Verbündete dabei draufgehen (vorzugsweise natürlich die mitgelieferte Eskorte der Basis, die wird schließlich kostenlos ersetzt). Wenn Ihr Kontrahent nur Laserwaffen aufbietet, können Sie sich dagegen beruhigt einigeln und ihn kommen lassen.

Die Wahl der Waffen

AUF GUT GLÜCK Torpedoschiffe eignen sich übrigens vorzüglich für Präventivschläge. Da der Computergegner in den meisten Schlachten schnurstracks auf Ihre Einsatzgruppe zuhält, ballern Sie doch einfach ein paar Salven in die Richtung, aus der Sie die Angreifer vermuten. Mit etwas Glück müssen die dann durch einen wahres Explosionsgewitter schippern.

TEUER IST BESSER Anders als bei den Bodentruppen, wo die Standard-Ausführungen für sämtliche Schlachten genügen, haben bei den Raumschiffen auch die teureren Modelle ihre Daseinsberechtigung – abgesehen vielleicht von den TIE Scouts, den überteuerten A-Wings und den Interdictor-Kreuzern, die nur für einige Spezialaufgaben gebraucht werden. Bei den Großkampfschiffen schlagen die dickeren Modelle jeweils die Vorgänger. Die Acclamator-Klasse beispielsweise sollten Sie nach und nach gegen Victory-Kreuzer, später dann Sternzerstörer austauschen. Mit zu viel alter Hardware stoßen Sie schnell ans Einheitenlimit.

NICHT IN NEBEL Nebelwolken und Asteroidenfelder sind Gift für Großkampfschiffe. Die Nebel stören Sensoren und Waffensysteme, in Trümmerhaufen droht Kollisionsgefahr. Weil der Gegner aber mit den gleichen Problemen zu kämpfen hat, eignen sich die Anomalien wunderbar, um die eigene Flotte zu verbergen oder im Idealfall gegnerische Angriffe hineinzulocken. Raumjäger und Bomber haben mit den Hindernissen übrigens weitaus weniger Probleme.

ZERSTÖRER ZERSTÖREN Wenn Sie es mit Großkampfschiffen wie Fregatten oder Zerstörern zu tun bekommen, gilt prinzipiell dieselbe Taktik wie bei Raumstationen. Der Hangar ist das wichtigste Ziel, danach folgen der Schildgenerator (falls Ihre Flotte auf Energiewaffen setzt) oder einzelne Waffensysteme wie Laserbatterien oder Raketenwerfer.

Gefechte am Boden

Bombige Bombardements

BOMBEN FÜR DEN SIEG So paradox das klingen mag, der Schlüssel zum Sieg liegt auch bei Bodengefechten im All. Denn die stärksten Waffen sind weder AT-ATs noch T4-B-Panzer, sondern die Luftschläge, die Sie anfordern dürfen, wenn Sie einen imperialen Kreuzer oder ein Y-Wing-Geschwader in der Umlaufbahn geparkt haben. Da die Bombardements allerdings nur alle paar Minuten verfügbar sind, müssen Ihre Landstreitkräfte zumindest stark genug sein, um die Pausen dazwischen zu überleben und evenuell den Schildgenerator zu knacken.



So dicht müssen Sie sich an eine Raumstation gar nicht heranwagen – einfach aus der Entferung Raketensalven in Richtung Ziel feuern.



Eingeborene stellen selten eine echte Gefahr dar, trotzdem sollten Sie die Behausungen so früh wie möglich dem Erdboden gleich machen.

NACHSCHUB SICHERN Anfangs sollte die Sicherung der Landezone Vorrang genießen. Dafür genügen in der Regel ein bis zwei Infanterietrupps sowie zwei Panzer- oder Mech-Platoons. Ein Teil der Fußsoldaten sollte sich sofort auf die Suche nach umliegenden Bauplätzen machen. Dort entstehen Infanterie- und Fahrzeugabwehrtürme, die bei der Verteidigung helfen, sowie Bacta-Tanks und Reparaturstationen, die angeschlagene Einheiten heilen. Meist reicht eine Landezone vollkommen aus.

GEGNER IGNORIEREN Machen Sie sich dann mit einer schnellen Eingreiftruppe (Scout-Schlitten, Gleiter, Repulsor- oder T2-B-Panzer) auf die Suche nach der Feindbasis. Lassen Sie sich dabei nicht in Gefechte verwickeln, sondern fahren Sie am besten mitten ins gegnerische Lager und setzen Sie dort Ihren ersten Luftschlag auf die Kasernen oder Fabriken an (falls sie ihn nicht für die Verteidigung der Landezone benötigt haben). Die spucken sonst nämlich konstant frische Truppen aus, weshalb Sie sie so schnell wie möglich dem Erdboden gleich machen müssen. Keine Sorge, Verbündete nehmen durch den Bombenteppich keinen Schaden.

LANGSAM ABER SICHER Wiederholen Sie die Taktik so lange, bis alle Installationen zerstört sind. Mit den verbliebenen Verteidigern sollten Ihre Bodentruppen auch allein fertig werden. Diese Methode dauert zwar einige Zeit (die Sie am besten mit der Beschleunigungsfunktion verkürzen), ist aber relativ ungefährlich. Wenn Sie sich ohnehin überlegen fühlen, können Sie natürlich auch gleich mit Ihren Landstreitkräften in die Offensive gehen. Aber in offenen Duellen mit Garnisonen und Abwehrtürmen sind Verluste kaum zu vermeiden – vor allem, wenn der Verteidiger Artillerie auffährt.

STROM AUS Sollte das gegnerische Lager von einem Schutzschild umgeben sein, müssen Sie zu allererst den Generator aufspüren, der sich netterweise immer außerhalb der eigentlichen Basis befindet. Danach verfahren Sie einfach, wie oben beschrieben.

Verteidigung und Zivilisten

EINIGELN UND TEE TRINKEN In der Defensive können Sie sich normalerweise bequem einigeln. Versuchen Sie erst gar nicht, die Landezonen zu halten, sondern konzentrieren Sie sich auf die deutlich leichter zu verteidigende Basis. Ordern Sie so schnell wie möglich sämtliche verfügbaren Upgrades, und erobern Sie mit der Infanterie alle Bauplätze in Reichweite, auf denen Sie sogleich Abwehrtürme und Reparaturstationen errichten.

TOD DER ARTILLERIE Ausfälle sollten Sie im Verteidigungsfall nur wagen, wenn der Gegner mit weit reichenden Geschützen anrollt – die müssen dann so schnell wie möglich weg. Oder wenn Ihr Kontrahent auf Luftbombardements zurückgreifen kann. Dann hilft nur, die gegnerische Landstreitmacht zurückzudrängen oder die Nachschubpunkte abzuriegeln.

EXTRA-EINKOMMEN Auf manchen Karten können Sie sich einige Credits dazu verdienen, indem Sie herrenlose Minen oder Depots erobern. Wenn Sie allerdings die allgemeinen Tipps befolgt und vor der Schlacht genügend Reserven gebildet haben, sollte das nur als Bonusziel betrachtet werden. Schon vorteilhafter sind da die Sensorstationen oder Schildgeneratoren, die es gelegentlich zu übernehmen gibt.

KOLLATERALSCHÄDEN Je nach Szenario bekommen es Invasoren nicht nur mit regulären Armeen, sondern auch mit der Zivilbevölkerung oder Wildtieren zu tun. Die stellen zwar für eine schlagkräftige Landetruppe keine ernsthafte Gefahr dar, sind aber dennoch lästig. Die Attacken hören erst auf, wenn die entsprechenden Behausungen (Hochhäuser, Höhlen, Lager) eingeebnet sind.

Verteidiger nutzen diese Einheiten am besten, um Landeplätze oder Baugrundstücke einzunehmen oder Angreifer abzulenken – für offene Feldschlachten sind sie kaum zu gebrauchen.

Besondere Einheiten

GEILE GLEITER Mit dem T-47 Gefechtsgleiter hat die Rebellenfraktion ein echtes As im Ärmel. Die Dinger sind zwar relativ teuer und langsam in der Herstellung, und ihre Laserkanonen sind relativ schwach. Aber bis auf die seltenen AT-AA-Flakpanzer und fest installierte Luftabwehrkanonen kann ihnen keine imperiale Einheit gefährlich werden. Damit eignen sie sich vorzüglich für Nadelstichangriffe oder um das Terrain für Bombenangriffe aus dem Orbit auszukundschaften.

PANZERFAUST Die Plex-Soldaten sind ein weiterer Pluspunkt der Allianz. Billig und schnell zu produzieren, bringen sie in großen Gruppen selbst einen AT-AT zu Fall, wenn man sie Deckung nehmen lässt. Für imperiale Kommandanten hingegen ist die beste Taktik gegen Raketen- oder Laser-Infanterie, sie einfach zu überfahren oder niederzutrampeln. Achtung: Das funktioniert leider nicht mit Hover-Fahrzeugen, die haben schließlich keinen Bodenkontakt. Vor so einen Angriff schützen sich Fußtruppen wiederum am besten, indem sie in Bewegung bleiben oder in einer der Sandsackstellungen Deckung suchen.

WETTERFÜHLIG Das liebe Wetter kann Schlachten entscheidend beeinflussen. Verwenden Sie die Tooltipps, um herauszufinden, welche Auswirkungen die planetaren Bedingungen haben. Im Zweifelsfall sollten Sie die Kampfhandlungen lieber kurzzeitig ruhen lassen, statt bei verringerter Sicht oder mit reduzierter Laser-Power anzugreifen. Denken Sie daran, dass manche Tech-Upgrades die Wettereinflüsse reduzieren.

Rüdiger Steidle

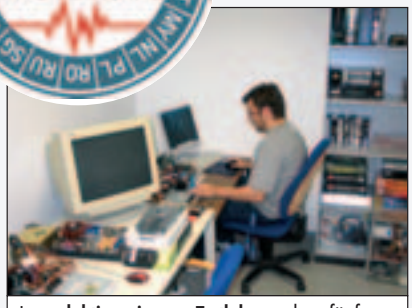


Y-Wings und TIE Bomber sind die stärksten Waffen bei Bodenattacken. Leider dauert das »Aufladen« der Bombardements einige Zeit.



Asteroidenfelder wie das im Hintergrund stellen nicht zu unterschätzende Hindernisse dar, die sich als eine Art Mauern verwenden lassen.

HARDWARE FÜR SPIELER



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.



Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.

Liebe PC PowerPlay-Leser,

eine bunte Mischung bietet Ihnen unser Hardwareteil. Zum einen sind diesmal Intel-Mainboards an der Reihe, quasi als Gegenstück zum Athlon-Schwerpunkt der letzten Ausgabe. Natürlich wieder ergänzt um einen passenden Pentium-Tuning-Ratgeber. Außerdem bringen wir Ihnen das Thema »Speicher« näher: Was ist der Unterschied zwischen DDR und DDR2? Wie unterschieden sich die verschiedene Typen in der Geschwindigkeit? Worauf muss ich bei Kauf und Einbau achten? Und was bewirken die unzähligen Bios-Einstellungen?

Neben diesem großen Themengebiet tut sich nach der CeBit auch beim Dauerbrenner Grafikkarten wieder einiges. Wir haben uns schon mal Nvidias neuen Anlauf in der Mittelklasse, die Geforce 7600 GT, etwas genauer angesehen. Immerhin soll sie in die Fußstapfen der fast schon legendären 6600 GT treten.

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihre alte Grafikkarte will nicht mehr so recht? Das neue Mainboard macht Mucken? An dieser Stelle beantworten wir **die meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen** rund um das Thema Hardware.



Bulk und Retail

Dominique Barth Was ist eigentlich der Unterschied zwischen Bulk und Retail?

PC PowerPlay **Den Unterschied gibt es vor allem bei Grafikkarten, Soundkarten und Laufwerken. Ein Retail-Produkt ist eine für den Einzelverkauf bestimmte Ware. Sie kommt inklusive Zubehör und Software und wurde in eine bunte Box verpackt. Bulk-Versionen sind normalerweise für den Einbau in ein Komplettsystem gedacht. Sie bestehen nur aus der Hardware selbst und den nötigen Treibern – Extra-Software, Zubehör und eine aufwändige Verpackung fehlen. Dafür sind Bulk-Versionen ein paar Euro billiger.**



Zu wenig Strom

Simon Leisching Ich bekomme den Fehler angezeigt, dass wegen mangelnder Stromversorgung die Leistung meiner Geforce 6600 GT vermindert werde. Die Problemlösung aus der letzten Ausgabe hilft mir nicht weiter, da meine Karte gar keinen externen Stromanschluss hat.

PC PowerPlay **PC PowerPlay In diesem Fall gibt es mehrere mögliche Ursachen. Den Hauptteil der benötigten Leistung bekommt eine Grafikkarte direkt über den AGP/PCIe-Slot. Es kann durchaus sein, dass das Mainboard bei der Versorgung schwächelt oder schlicht ein Bauteil der Spannungsversorgung defekt ist. Eine weitere Möglichkeit wäre ein zu schwaches Netzteil, das einer im 3D-Betrieb halbwegs hungrigen 6600 GT nicht gewachsen ist. Auch auf der Grafikkarte selbst kann ein Bauteil kaputt sein.**



Besser mit alten Treibern?

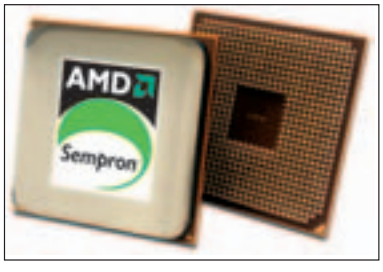
Gregory Schmitt Kann sich ein Treiberupdate unter Umständen auch negativ auf Spiele auswirken?

PC PowerPlay **Das kann es in der Tat! Besonders bei Grafikkarten-Treibern reagieren ältere Spiele recht empfindlich. Unterstützt ein Hardware-Treiber sehr viele Modelle gleichzeitig, kann es schon mal zu Problemen kommen, besonders wenn eine Treiberversion dem Hersteller etwas missglückt. Nvidias ForceWare-Version 77.72 ist ein klassisches Beispiel dafür: Nach dem Update gab es bei vielen Geforce-Besitzern vorher nicht gekannte Probleme, weshalb viele wieder zurück auf eine ältere Version wechselten.**



Sempron XP übertakten

Rene Dorka Mir hat Ihr Bericht übers Athlon-64-Tuning sehr gefallen. Jetzt möchte ich auch meinen PC aufmotzen. Allerdings besitze ich ein Sockel-A-System: Sempron 2400+, 256 MB DDR333-Speicher und als Mainboard ein Asrock K7VT4A Pro.



PC PowerPlay **Das Übertakten bei einem Rechner mit Athlon/Sempron XP läuft komplett anders ab. Kurz gesagt ist es für Einsteiger absolut nicht empfehlenswert, da sie ohne Spezialkenntnisse oder umfangreiche Modifikationen lediglich durch die Anhebung des FSB übertakten können. Das hätte wiederum erhebliche Auswirkungen auf die CPU und andere Komponenten. Da zudem das Board und der darauf verbaute Via-Chipsatz KT400A kaum Optionen zum Übertakten bieten, ist Ihr Unterfangen relativ aussichtslos.**

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den besten Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund 1.000 Produkte auf Herz und Transistor zu testen – auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können Daten für eine Kaufentscheidung kaum ermittelt werden.

Doch nicht nur bei Chip, sondern auch im redaktionseigenen Labor wird viel Hardware unter die Lupe genommen. Dafür verwenden wir bei den Test-PCs nur edle, als Referenzen anerkannte Komponenten, etwa Mainboards von Asus und MSI, Netzteile von Enermax und Sharkoon, Speicher von Corsair, Kingston und TwinMOS, Festplatten von Western Digital und Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Genau erklärt: Der PC PowerPlay Hardware-Wertungskasten

LOGITECH G15

Typ		Tastatur
ca. Preis		60 Euro
Hersteller		Logitech
Internet		www.logitech.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	89
Verarbeitung	(20%)	82
Ergonomie	(20%)	78
Design	(10%)	86
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 5 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Toll ausgestattete und gut verarbeitete Tastatur mit sinnvollen Extrafunktionen. Allerdings unterstützen nur fünf Spiele das LCD-Display.«

84

Das Testobjekt: Der exakte Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

Einzelwertungen: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der bisher getesteten Modelle einer Kategorie ein.

Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.



Unterschied IDE zu S-ATA

Julian Ramlow Ich will mir eine neue Grafikkarte kaufen. Aktuell habe ich eine Ati 9800SE – ich wollte mir entweder eine 9800 Pro, eine 9600 XT oder eine X700 Pro zulegen. Was wäre denn die beste Alternative, damit ich auch Spiele wie Quake 4 oder Fear spielen kann?

Und wo liegt bei Festplatten der Unterschied zwischen IDE- und S-ATA-Modellen?



PC PowerPlay Einen riesigen Geschwindigkeitssprung dürfen Sie mit keiner der Alternativen erwarten. Am größten ist der Unterschied noch zur 9800 Pro; allerdings bezweifeln wir auch da, ob sich der finanzielle Aufwand lohnt.

Der Unterschied zwischen S-ATA und IDE liegt im Design des Datenbusses. Bei IDE werden die Daten parallel übertragen, sozusagen in »ganzen Brocken«. Deshalb wird in letzter Zeit auch häufig der Begriff P-ATA verwendet. Bei S-ATA überträgt sie der Bus seriell, also Bit für Bit. Das ergibt in der Theorie eine höhere Bandbreite: 150 MB/s bei S-ATA, gar 300 MB/s bei S-ATA 2 gegenüber maximal 133 MB/s von IDE-Platten. In der Praxis ist der Performance-Unterschied meist vernachlässigbar.



Grafikkarte bei Notebook

Andreas Blanke Ich habe eine Frage zum Thema Nachrüsten. Ich besitze ein Notebook mit 1,0 GB RAM, einem Centrino-Prozessor mit 2,0 GHz und einer Mobility Radeon 9700 mit 128 MB. Außerdem habe ich einen PCIe-Slot zur Verfügung. Nun würde ich gerne eine neue Grafikkarte kaufen, mit mehr Power versteht sich. Da ich keine Ahnung vom Nachrüsten habe, frage ich euch in der Hoffnung, dass ihr mir fachlich weiterhelfen könnt. Welche Grafikkarte könnt ihr mir empfehlen? Wie muss ich beim Einbau vorgehen?

PC PowerPlay Hier sind Sie wohl einem Irrtum aufgesessen. Zwar hat die PCIe-Technik auch bei Notebooks längst Einzug gehalten. Das heißt aber noch lange nicht, dass dort die von Desktops bekannten, typischen PCIe-Slots zu finden wären. Da spricht alleine schon das Platzproblem dagegen.

Grundsätzlich kann bei nur wenigen Notebooks der Grafikchip ausgetauscht werden. Meist ist er »unverrückbar« direkt auf dem Mainboard verlötet. Moderne Notebooks setzen mitunter auch auf einen eigenen Steckplatz, womit ein Austausch theoretisch möglich ist. Erstens sind die aber bei Nvidia (MXM) und Ati (Axiom) unterschiedlich, zweitens gibt es alleine vom MXM inzwischen vier zueinander inkompatible Versionen. Und außerdem sind Austauschmodule auf dem freien Markt praktisch nicht verfügbar. Selbst wenn Ihr Notebook technisch zu einem Tausch fähig sein sollte, bleibt Ihnen dafür wohl nur der Weg über den Hersteller.



Verschobene DLL

Lars Schimanski Gestern habe ich DirectX 9.0c installiert. Seitdem geht gar nichts mehr. Ständig erscheint die Fehlermeldung »Die System-DLL user32.dll wurde im Speicher verschoben. Die Anwendung wird nicht einwandfrei ausgeführt. Die Datei wurde verschoben, da die DLL »C:\WINDOWS\system32\GDI32.DLL« einen Adressbereich belegt, der für Windows-System-DLLs reserviert ist. Besorgen Sie sich vom DLL-Lieferanten eine neue DLL.«.

PC PowerPlay Das Problem liegt darin, dass durch die Installation die Datei GDI32.dll upgedatet wurde und sich dadurch in der Größe verändert hat. Damit kommt XP nicht zurecht.

Am ehesten hilft eine Reparatur der Windows-Installation. Also mit der XP-Disk eine Neuinstallation starten und dann mit »R« die Reparatur-Funktion wählen. Eventuell hilft es auch, einfach von der XP-CD die GDI32.dll-Datei über die »verhunzte« zu kopieren.

Schreiben Sie uns

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

HARDWARE NEWS

VON DER CeBIT 2006

KOLUMNE

Ich will mehr Leistung!



Beeindruckend, was Ati und Nvidia uns in immer kürzer werdenden Abständen an Hightech um die Ohren hauen. Kaum ist eine neue Top-Grafikkarte auf dem Markt, setzt der jeweilige Nachzügler wieder einen drauf. Schneller veralten nur Superstars im Fernsehen.

Eigentlich geht mir der ewige Wettstreit sonstwo vorbei: Seit fast drei Jahren benutze ich privat dieselbe Grafikkarte und denke erst jetzt gemächlich an einen Wechsel – Grafik-Schwergewichte wie Oblivion möchte ich dann doch in voller Pracht genießen. Diese Pracht wäre aber niemals möglich gewesen, wenn sich die Hersteller auf ihren Lorbeeren ausgeruht hätten. Also, liebe Hardware-Tüftler: Setzt euch weiter fleißig Grenzen und überschreitet sie anschließend. Dem technischen Fortschritt kommt es nur zu Gute. 500 Euro für eine Grafikkarte bekommt ihr von mir trotzdem nicht!

Simon Fistrich

NVIDIA GEFORCE 7900 GT, 7900 GTX

Neue Highend-Klasse von Nvidia offiziell vorgestellt

Bereits im Februarheft von PC PowerPlay haben wir Ihnen erste Informationen zur neuen Highend-Reihe von Nvidia präsentiert. Anlässlich der Cebit hat der Hersteller die neuen Modelle nun offiziell angekündigt. Die 7900-Serie basiert auf dem neuen G71-Chip, der im 90-Nanometer-Verfahren gefertigt wird. Mit der Technik wird nicht nur die Größe, sondern auch die Leistungsaufnahme verringert: Der Chip verbraucht somit weniger Strom.

Die beiden Modelle **7900 GT** und **7900 GTX** weisen im Vergleich zu ihren Vorgängern einen nochmals erhöhten Chip- und Speichertakt auf und sind standardmäßig mit 256 MByte (**GT**) und 512 MByte RAM (**GTX**) ausgestattet. Mit knapp 300 Euro für die **GT** und gut 500 Euro für die **GTX**-Version hält sich Nvidia preislich vergleichsweise zurück. Wie sich die Karten gegenüber der Konkurrenz schlagen, klären wir in einem der kommenden Hefte mit einem ausführlichen Test.

Hersteller: Nvidia
Termin: erhältlich



ASUS M2N32-SLI DELUXE

Erste Mainboards für AM2

Das **M2N32-SLI Deluxe** ist das erste Mainboard von Asus, das den neuen Sockel AM2 für Athlon-64-Prozessoren bietet. Es ist mit dem Nvidia Nforce-Chipsatz ausgestattet und unterstützt DDR2-Speicher. Zwei PCI-Express-Slots ermöglichen problemlos SLI (zwei parallel betriebene Grafikkarten). Ein Audiochip mit acht Kanälen und zwei Gigabit-Netzwerkchips runden das Mainboard ab. Wie viele andere Hersteller setzt auch Asus vermehrt auf S-ATA; auf dem Board ist lediglich ein IDE-Kanal für herkömmliche Festplatten und Laufwerke vorhanden. Einen Preis gibt es noch nicht.

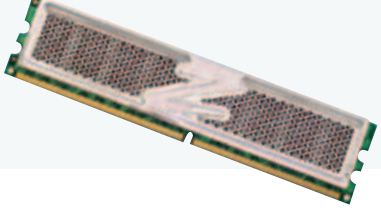
Hersteller: Asus | Termin: 2. Quartal 2006

OCZ PC2-800 PLATINUM XTC EDITION

Edles Turbo-RAM

Für Geschwindigkeitsfanatiker und Besitzer geeigneter Mainboards hat Speicherriegel-Hersteller OCZ einen ganz besonderen Leckerbissen im Angebot: Bei der **PC2-800 Platinum XTC Edition** handelt es sich um besonders hoch getaktete Speicherriegel (bis zu 1,0 GHz) vom Typ DDR2. Die Module kommen in den Ausführungen 512 MByte und 1,0 GByte. OCZ gewährt eine lebenslange Garantie auf die Produkte – das spricht für die Hochwertigkeit. Preise stehen noch nicht fest, dürften »normale« Speicherriegel aber erheblich übertreffen.

Hersteller: OCZ
Termin: 2. Quartal 2006



SAPPHIRE X1900 XTX BLIZZARD

Top-Grafik auf leisen Sohlen

Mit der **X1900 XTX Blizzard** stellt Sapphire eine wassergekühlte Grafikkarte mit Atis derzeitigem Spitzenchip **X1900 XTX** vor. Wasserkühlungen sind bis auf ein leises Pumpengeräusch normalerweise unhörbar.

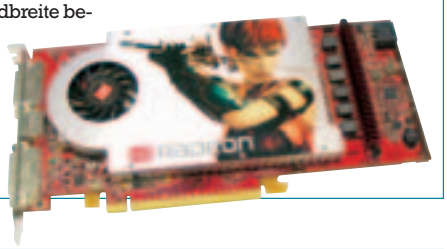
Die Karte besteht aus zwei Teilen: Der eine enthält den eigentlichen Grafikchip, der andere die Komponenten der Wasserkühlung. Ersterer wandert in den PCIe-Slot. Letzteren bauen Sie in einen freien Slot an der Gehäuserückseite ein. Blinkende LEDs und der schicke Blizzard-Schriftzug bieten was fürs Casemodder-Auge. Die Karte ist mit einem Preis von 550 Euro lediglich 50 Euro teurer als eine auf herkömmliche Weise gekühlte **X1900 XTX**.

Hersteller: Sapphire
Termin: April 2006

ATI X1800 GTO

Die neue Mittelklasse

Mit der **X1800 GTO** präsentiert Ati zur Cebit eine Grafikkarte, die im mittleren Preissegment um 250 Euro beheimatet ist. Als direkte Konkurrentin tritt sie gegen Nvidias **Geforce 7600 GT** (Test in diesem Heft) an. Die auf der Karte werkelnde R520-GPU ist mit 500 MHz getaktet, der Speicher läuft mit 1.000 MHz. Standardmäßig befinden sich 256 MByte RAM auf der Platine. Die Speicherbandbreite beträgt 256 Bit. Die **GTO** wird wie die anderen Karten aus der X1000-Serie nur für die Schnittstelle PCI-Express erhältlich sein. Ob Ati mit ihr eine echte Alternative gegenüber der **Geforce 7600 GT** in petto hat, werden wir mit einem Test in einer kommenden PC PowerPlay klären.



Hersteller: Ati | Termin: erhältlich

ATI MOBILITY RADEON X1800, X1800 XT

Highend-Grafik für Notebooks

Mit der **Mobility Radeon X1800 XT** hat Ati ein wahres Kraftpaket für Notebooks vorgestellt. Der Grafikprozessor taktet mit 500 MHz, der Speicher mit satten 1.300 MHz. Damit liegt die mobile Karte leistungsmäßig nur knapp unter der Desktop-Version für stationäre PCs.

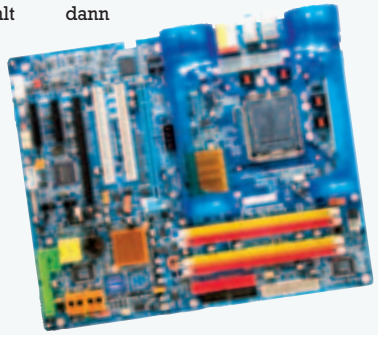
Eine etwas abgespeckte Variante stellt die **Mobility Radeon X1800** dar, die mit für Notebook-Verhältnisse immer noch beachtlichen 450/1.000 MHz taktet. Wenn Sie allerneuste Spiele bei höchsten Qualitätseinstellungen mit Ihrem Notebook genießen wollen, dann sollten Sie Ausschau nach entsprechend ausgerüsteten Laptops halten. Aber Achtung: Neben der Leistung müssen Sie sich auch preislich auf eine erhebliche Steigerung gegenüber schwächer ausgestatteten Geräten einstellen.

Hersteller: Ati | Termin: erhältlich

GIGABYTE GA-GI975X G1 TURBO, GA-I975X-C

Turbo-Kühlung für Overclocker

Die meisten auf der Cebit vorgestellten Mainboards von Gigabyte sind mit einer komplett passiven Kühlung ausgerüstet. Nicht so das mit dem für die Firma typischen kryptischen Produktnamen **GA-GI975X G1 Turbo** betitelte Exemplar. Es eignet sich für aktuelle Pentium-Prozessoren und hat eine eigene Lüfterlösung aus blauem Plastik verbaut, welche warme Luft um den Prozessorsockel absaugt und ins Freie befördert. Die weitere Ausstattung: zwei PCIe-Slots für doppelten Grafikkarten-Betrieb (SLI), **Soundblaster Live**-Chip und integrierte Netzwerkunterstützung. Der Preis für die Platine beträgt 200 Euro. Wer aufs Übertakten verzichten kann, bekommt demnächst mit dem **GA-I975X-C** auch eine vollständig passiv gekühlte Variante – die spezielle Lüfterlösung fehlt dann natürlich. Ein Preis für das **GA-I975X-C** steht allerdings derzeitnoch in den Sternen.



Hersteller: Gigabyte Termin: erhältlich

SPEEDLINK POWER FEEDBACK LEATHER WHEEL, MEDUSA 5.1 PRO GAMER EDITION

Edel-Lenkrad und Top-Sound

Speedlink hat seinem **Power Feedback Leather Wheel** einen Lenkradbezug aus echtem Leder spendiert. Die volle DirectX-Unterstützung sorgt für ordentliche Force-Feedback-Effekte bei Rennsimulationen. Zur weiteren Ausstattung gehört ein stabiler Pedalblock mit Gas und Bremse. Der Preis des Rennfahrer-Sets beträgt knapp 70 Euro.

Außerdem erweitert Speedlink die sehr gute Kopfhörer-Serie **Medusa**. Die einzelnen Editionen unterscheiden sich lediglich in der Ausstattung voneinander, der Kopfhörer bleibt immer gleich. Die **Pro Gamer Edition** enthält Mikrofon, vier Klinkenkabel für 5.1-Sound und einen USB-Anschluss für die Stromversorgung. Die **Home Edition** bietet eine Verstärkerbox mit zusätzlichen Funktionen, während die **Mobile Edition** eine integrierte Soundkarte aufweist. Die Headsets kosten je nach Ausstattung zwischen 70 und 90 Euro.





Hersteller: Speedlink | Termin: erhältlich

„THX – was für ein Sound!“



TEUFEL CONCEPT G THX 7.1

Komplettpreis jetzt nur noch

€ 299,–

- Das ultimative Soundsystem mit THX Multimedia-Lizenz für PC, Multimedia und Heimkino
- Aktiv-Subwoofer mit 8 integrierten Endstufen, 250 mm-Tieftöner und Bassreflexsystem
- 800 Watt Gesamt-Musikleistung für beste THX-Dynamik



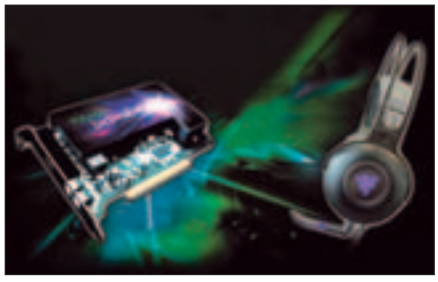
THX

- **c't 7/05:** „Gut!“
- **Power Play 9/05:** Neue Surround-Referenz!
- **DVD aktuell 5+6/05:** Preishit!
- **Gamezoom.net 4/05:** Testsieger!
- **GameStar 1/05:** Neue Referenz!

Teufel

Die Kompetenz für Heimkino

WWW.TEUFEL.DE





RAZER BARRACUDA, TARANTULA, KRAIT

Razer mit Soundblaster-Killer?

Die Zubehörspezialisten von Razer steigen ins Soundgeschäft ein. Der Kopfhörer **HP-1** und die Soundkarte **AC-1** sind die beiden ersten Produkte aus der **Barracuda** getauften Audiopalette. Razer verspricht, dass die Soundkarte die einzelnen Kanäle besonders punktiert anspricht. Insbesondere in Verbindung mit dem **HP-1** sollen Sie Geräusche in Spielen so besser als gewohnt orten können. Der Kopfhörer soll etwa 129 Dollar kosten, die Soundkarte 199 Dollar. Das Gesamtpaket schlägt mit 299 Dollar zu Buche. Europreise gibt es noch nicht, die Erfahrung hat aber gezeigt, dass die sich nicht großartig von den Dollarpreisen unterscheiden.

Die **Tarantula**-Tastatur ist für Razer-Verhältnisse optisch eher zurückhaltend gestaltet, das ehemals angekündigte Display fehlt. Jede Taste lässt sich einzeln programmieren. Der Anschlag soll eine extrem kurze Reaktionszeit haben. Der Preis für die Tastatur: etwa 99 Dollar.

Schließlich gibt es neue Infos zur **Krait**. Der Maus, die nach Firmenangaben speziell für Echtzeit-Strategen gebaut wurde. Laut Razer haben die Maustasten ebenfalls eine sehr kurze Reaktionszeit und sollen viele Klicks hintereinander ermöglichen. Wir fragen uns allerdings, wie der Klickfinger mit den technischen Möglichkeiten der Maus mithalten soll ...

Entwickler:
Razer
Termin:
2. Quartal 2006



SHUTTLE BAREBONES

Mach's Dir selbst

Mögen Sie elegante **Mini-PCs** aus dem Hause Shuttle, ärgern sich aber darüber, dass Sie zu wenig Auswahl bei der Zusammenstellung der Komponenten haben? Damit ist Schluss: Shuttle hat einen Online-Konfigurator vorgestellt. Mit dem können Sie sich Ihren tragbaren Spiele-PC nach Maß zusammenstellen.

Sie wählen zuerst aus einer Liste ein Grundmodell und passen den Rechner anschließend nach Lust und Laune an. Den Vertrieb Ihres Wunsch-Minis übernimmt übrigens nicht Shuttle selbst: Nach Abschluss der Konfigurationsprozedur können Sie aus einer Liste einen Händler wählen, der Ihnen ein unverbindliches Angebot für das Gerät erstellt. Abwicklung und Service erfolgt dann komplett über den besagten Händler. Günstig sind die Platz sparenden Rechner allerdings naturgemäß nicht gerade. Den (deutschsprachigen) Konfigurator finden Sie unter der Adresse **http://eu.shuttle.com/systems**.



GENIUS SLIMSTAR 310

Es darf gegossen werden

Tastaturen sind ein idealer Nistplatz für schädliche Bakterien. Kein Wunder, in den Ritzen sammeln sich mit der Zeit Schmutz, Haare und andere Köstlichkeiten. Und wer jemals eine Tasse Kaffee überm Keyboard verschüttet hat, wird sich schwarz geärgert haben. Mit der **SlimStar 310** von Genius ist das kein Problem mehr: Die Tastatur ist nicht nur wasserdicht, sondern sogar mit einer antibakteriellen Schicht überzogen. Verschüttete Flüssigkeit läuft über vier Abflusslöcher an der Unterseite wieder heraus. Da die Tastatur auch optisch überzeugt, ist sie nicht nur bei zittrigen Händen eine Überlegung wert. Der Preis: 30 Euro.

Hersteller: Genius | Termin: Mai 2006



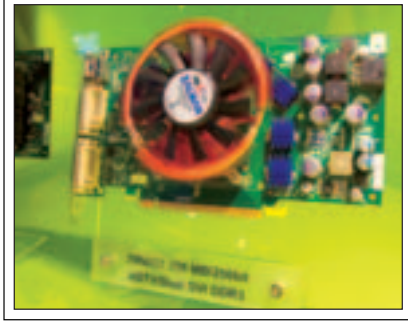
GALAXY GEFORCE 7600 GT, GEFORCE 7900 GT

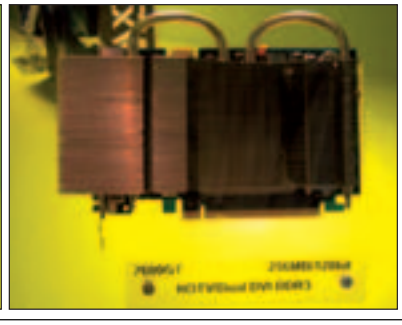
Leise Grafikwunder

Normalerweise verwenden Hersteller für Geforce-Grafikkarten die Referenzkühler von Nvidia. Der Nachteil: Manche der Kühler-/Lüfterkombinationen gehören nicht gerade zu den Leisetretern. Um sich ein wenig im Markt abzusetzen, verbaut die relativ kleine taiwanesische Firma Galaxy daher leise und hochwertige Kühler von Zalman. Deren CPU-Lüfter konnten bereits zahlreiche Preise einheimsen. Die Kühler verrichten auf den Karten Galaxy **Geforce 7600 GT** und Galaxy **Geforce 7900 GT** ihren Dienst. Wer es ganz leise haben will, greift zur passiv gekühlten Variante der **Geforce 7600 GT**, die gänzlich ohne Lüfter arbeitet. Dafür sitzt ein üppiger, aber vergleichsweise schmaler Kupferkühler auf der Karte.

Die **Geforce 7600 GT** bekommt außerdem ein paar Sonderfuntionen von Galaxy spendiert, die sich aber eher an Profis richten: Das Dual-Bios sorgt für Sicherheit, falls bei einem Update etwas schief geht. Außerdem ist ein kleiner Lautsprecher auf der Karte, der bei Überhitzung wie ein gewöhnlicher Feuermelder ein lautes Warnsignal ausstößt.

Hersteller: Galaxy | Termin: unbekannt





GEWINNSPIEL

LISTAN BEQUIET! DARK POWER

Leises Powerpaket

Listan erweitert seine **BeQuiet**-Produktreihe erstklassiger Netzteile um die **Dark Power**-Serie. Die Stromspender gibt's in drei Varianten auf dem Markt: 430 Watt (95 Euro), 530 Watt (120 Euro) und 600 Watt (150 Euro). Besonderes Augenmerk legt Listan auf die Geräuschentwicklung. Ein integriertes Thermostat misst die Temperatur im Gehäuse und reguliert die Drehzahl der verbauten Lüfter entsprechend. Dabei kann das Gerät auch Lüfter steuern, die nicht zum Lieferumfang gehören. Listan verspricht dank neuer Technologien eine verbesserte Stabilität. Abtrennbare Kabel sorgen für Ordnung im Gehäuse und behindern nicht die Luftzufuhr.



Gemeinsam mit Listan verlosen wir sechs Netzteile: zwei mal 470 Watt, zwei mal 530 Watt und zwei mal 600 Watt. Schreiben Sie uns dazu eine Postkarte an: CyPress GmbH, Stichwort: PCP/Listan, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Einsendeschluss ist der 26. April 2006. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von CyPress und Listan dürfen nicht teilnehmen.

Hersteller: BeQuiet | Termin: erhältlich

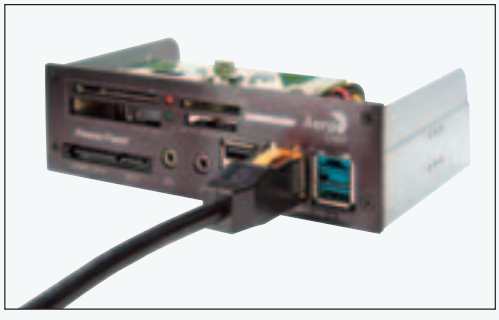
LISTAN AEROCOOL POWER PANEL, AEROCOOL POWER WATCH

Immer im Bild

Das **Aerocool Power Panel** (Bild oben) bauen Sie in einen freien 5,25-Zoll-Schacht ein. Fortan bietet es Ihnen diverse Komfortfunktionen. Dazu gehören ein 25-in-1 Kartenleser, je ein Mikrofon- und Headset-Anschluss sowie zwei USB-Buchsen. Über eine gesonderte Buchse können Sie auch S-ATA-Festplatten problemlos mit dem PC verbinden.

Das **Aerocool Power Watch** belegt gleich zwei 5,25-Zoll-Schächte. Dafür überwacht es per Farb-Display vier verschiedene Lüfter und Temperaturen und warnt, wenn die entsprechenden Werte in einen kritischen Bereich steigen. Der S-ATA-Anschluss des Power Panels fehlt allerdings. Verfügbar sind die Produkte voraussichtlich im April, Preise hat Listan noch keine mitgeteilt.

Hersteller: Listan
Termin: April 2006





JVC STEREO-5.1-ADPATER

Mach mich Surround

JVC arbeitet derzeit an einem Adapter, der einem gewöhnlichen Stereo-Kopfhörer Surround-Sound beschert. Die Voraussetzung ist, dass das Eingangssignal aus einer echten 5.1-Quelle stammt; der Adapter wandelt den Mehrkanal-Sound in ein Stereosignal um, das den Eindruck eines echten Surround-Sounds vermittelt.

Andersherum funktioniert der Adapter übrigens auch: Ein Stereosignal wird, ähnlich wie beim 5.1-Reciever daheim, in ein Surround-Signal umgewandelt. Das Gerät wird über zwei Batterien betrieben und kommt zunächst in Japan für umgerechnet 75 Euro auf den Markt. Preise und Termine für Deutschland gibt es noch nicht.

KURZ UND KNACKIG

Bye-bye, 7800

Nachdem Nvidia die 7900er-Serie mit G71-Chip offiziell auf der Cebit vorgestellt hat (siehe große Meldung), läuft die Produktion des G70-Chips aus. Der sitzt auf Karten vom Typ 7800 GT und GTX, die in Zukunft nur noch schwer erhältlich sein dürften.

Sapphire mit HDMI-Grafikkarten

Sapphire ist einer der ersten Hersteller, die eine Grafikkarte mit HDMI-Ausgang im Angebot. Der HDMI-Anschluss dient zur Übertragung von hoch auflösenden Signalen an HD-fähige Bildschirme. Andere Hersteller wie Powercolor haben weitere Modelle angekündigt.

Art Lebedev mit Design-Maus

Das Design-Studio schickt sich an, mit ihren Kreationen Dauergast in unseren News zu werden. Jetzt haben die Russen eine pfiffige Maus angekündigt, die dem Windows-Mauszeiger nachempfunden wurde.

Soundkarte für PCIe?

Gerüchteweise plant Soundblaster-Hersteller Creative eine Variante der aktuellen X-Fi-Karten für PCI-Express. Welche Vorteile die Portierung bringen soll, ist nicht bekannt.



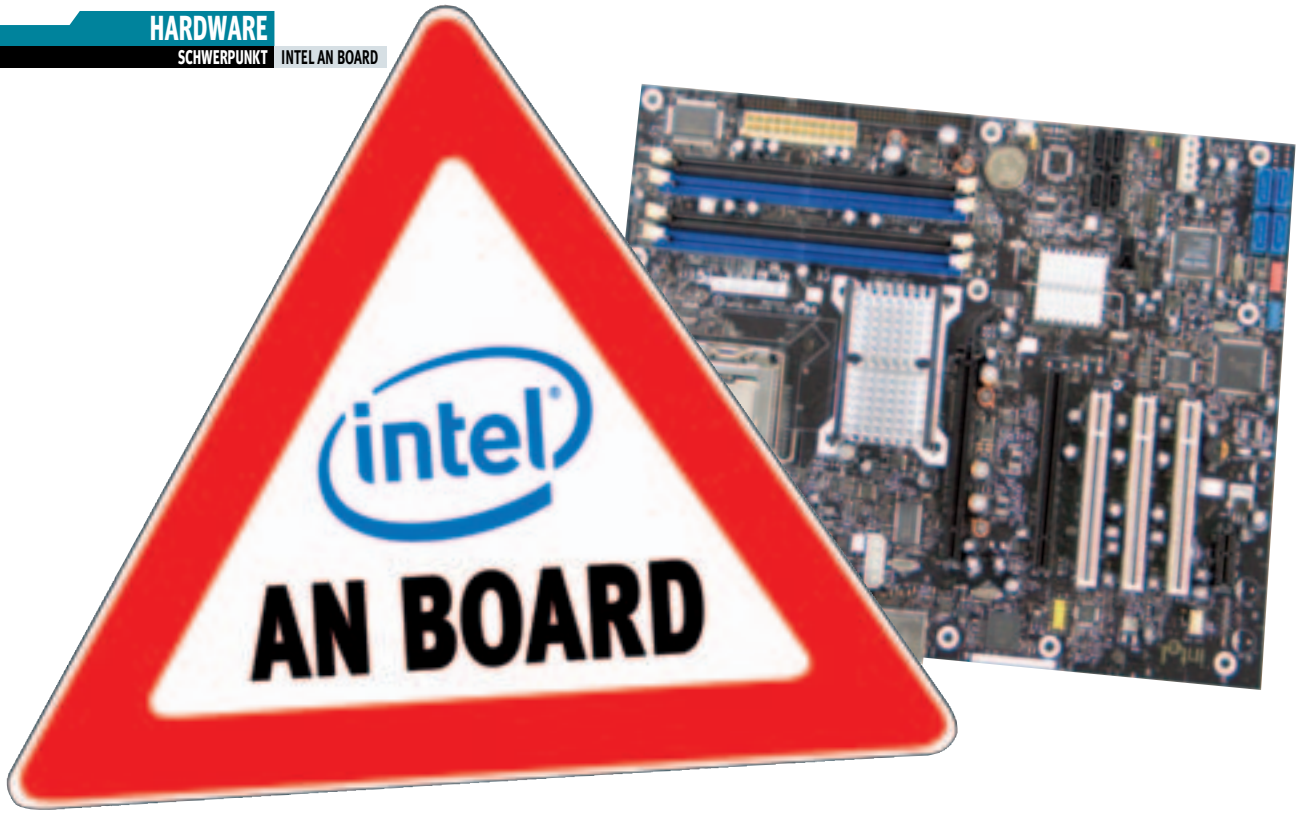








G.Skill is registered Trademark by G.Skill International Enterprise Co. LTD.



Mag der Pentium 4 unter Spielern auch wenig populär sein – die Auswahl an passenden Mainboards ist riesig. Wir haben uns sechs attraktive Modelle für Sie genauer angesehen.

Eigentlich geht es Intel ja blendend. Allein im letzten Quartal 2005 erwirtschaftete der Prozessorgigant 2,5 Milliarden Dollar Gewinn. Allerdings schrumpfte der Marktanteil im Kerngeschäft mit den Desktop-CPUs ein wenig – Erzfeind AMD holte auf. Einen bedeutenden Anteil daran dürften die Spieler haben. Denn es gibt für sie im Prinzip kaum einen Grund, zu einem **Pentium 4** oder gar **Celeron** zu greifen. Athlons sind günstiger und gleichzeitig schneller, verbraten weniger Leistung und werden dadurch auch weniger warm.

Das heißt nun aber nicht, dass Intel nur Schrott anbietet. Auch Pentiums sind leistungsstark und in gewissen Anwendungsbereichen (etwa Videoschnitt) ihren Athlon-Pendants sogar überlegen. Wer sich also – aus welchen Gründen auch immer – für ein Intel-System entscheidet, liegt damit nicht zwangsläufig falsch.

Prall gefüllte Chipstüte

Beim Thema Mainboard hat der Intel-Interessierte die Qual der Wahl. Weniger beim Sockel, denn hier bleibt eigentlich nur der S775 übrig. Zwar geht es auch beim alten Sockel 478 noch bis zum P4 mit 3,2 GHz hoch. Doch ist der mit Preisen von rund 250 Euro gnadenlos überteuert.

Unübersichtlich wird es mit dem Sockel 775 beim Chipsatz. Das Gestrüpp an verschiedenen Modellen ist hier um einiges dichter als bei den S939-Modellen. Selbst wenn Sie zum Beispiel wissen, dass Sie eine PCIe-Grafikkarte und DDR2-Speicher verwenden wollen, haben Sie eine fast schon unendliche Auswahl. Denn zu den üblichen Anbietern wie Nvidia, Ati, Via und SiS kommt natürlich noch Intel selbst mit diversen Produkten dazu. Da verwundert es kaum, dass zum Beispiel allein von Asus weit über 30 S775-Platinen bei den Händlern gelistet sind – für den Sockel 939 sind es gerade mal die Hälfte.

In unserem Test beschränken wir uns auf die für Spieler interessantesten Chipsätze. Das sind bei Intel der **i945** und **i955** sowie von Nvidia der schon vom S939 bestens bekannte **Nforce 4**. Dazu gesellt sich als Budgetlösung schließlich noch ein Testmuster mit dem **Via PT880 Pro**.

Bewertungskriterien im Überblick

Die Testkriterien sind die gleichen wie bei den S939-Modellen der letzten Ausgabe. Auf die Leistung eines Mainboards entfallen 20 Prozent der Gesamtwertung. Dazu zählen nicht allein (Spiele-)Benchmarks, die das komplette System messen. Auch für den Datendurchsatz von Speicher und Festplatte ist das Mainboard maßgeblich mitverantwortlich. Mit 30 Prozent Anteil bewerten wir die Stabilität. Hierzu gehört zum einen der reibungslose Alltagsbetrieb unter allen denkbaren Situationen. Zum anderen spielt hier auch die Kompatibilität mit anderen Komponenten, zum Beispiel diversen Grafikkarten und Speichermodulen, eine wichtige Rolle.

Den größten Anteil nimmt der Punkt Ausstattung mit 40 Prozent ein. Dabei bewerten wir erstens grundlegende Dinge wie die Anzahl der Slots, Steckplätze und Schnittstellen aller Art. Darüber hinaus können Ihnen Merkmale wie ein schneller LAN-Baustein oder ein vernünftiger Soundchip die Ausgaben für Extra-Hardware ersparen. Aber auch die Anordnung aller Elemente, sprich das Layout des Boards, gehört zum Punkt Ausstattung. Ein Beispiel: Es gibt Platinen, bei denen die RAM-Steckplätze so eng beieinander liegen, dass Sie längst nicht jedes beliebige Speichermodul verwenden können.

Zu guter Letzt fließt der Service mit 10 Prozent in die Gesamtwertung ein. Dazu gehören ein ausführliches, klar gegliedertes Handbuch sowie eine vernünftige Homepage mit umfassendem (Software-)Support, auch für Treiber und Bios-Updates. Erfahrungsgemäß ist der Punkt Service bei einem Mainboard heutzutage so wichtig wie bei kaum einer anderen Hardware-Kategorie.

Mikkl Galuschka

INHALT

Pentium-Mainboards im Test — Seite 155
Ratgeber Pentium-Tuning — Seite 158
Test und Marktübersicht DDR-Speicher — Seite 160

PENTIUM-MAINBOARDS IM TEST

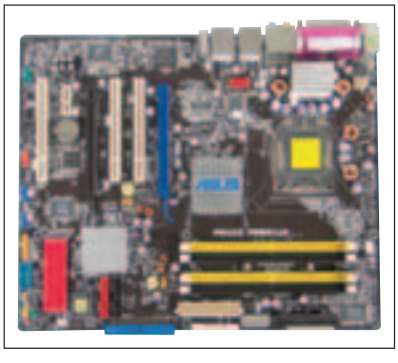
Von nur 60 bis satten 230 Euro reicht die preisliche Bandbreite bei den Testkandidaten. Wir sagen Ihnen, ob ihre Qualitäten ebenso weit auseinander liegen.



Asus P5WD2 Premium

Nicht nur die Pentiums selbst kosten mehr als ihre Athlon-Kollegen: Trotz seiner stolzen 180 Euro Verkaufspreis gehört das **Asus P5WD2 Premium** glatt zur billigeren Hälfte unseres Testfelds. Dennoch ist die Ausstattung Asus-typisch schlicht als »prall« zu bezeichnen: Jede Menge Kabel, Adapter und Software-CDs purzeln beim Öffnen aus der Packung.

Auch die Platine selbst präsentiert sich umfassend und hochwertig bestückt. Bei genauerem Hinsehen fallen allerdings einige kleine Layout-Nachlässigkeiten auf: Erstens liegen die drei IDE-Anschlüsse allesamt zu tief. Und zweitens sind trotz genügend Platz auf dem Board zwei der drei PCI-Steckplätze direkt unterhalb des PCIe-Slots platziert, wodurch sie bei dicken Grafikkarten eventuell verloren gehen.

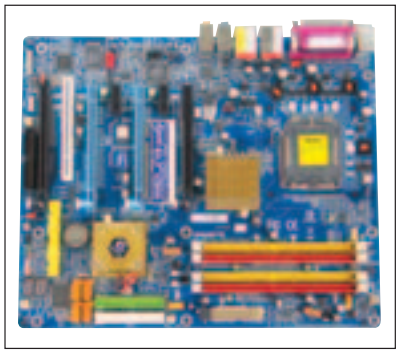


Testsieger ohne grosse Schwäche

Doch ansonsten herrscht eitel Sonnenschein. Egal, ob es um Kompatibilität, Stabilität im Extrembetrieb, Tuning-Optionen oder Leistungsvermögen geht: Überall liegt das P5WD2 Premium mit vorne an der Spitze. Summa summarum bedeutet das den verdienten Testsieg.

Gigabyte GA-8N SLI Quad Royal

Gigabyte ist immer wieder für ein ausgefallenes Produkt gut. Das **SLI Quad Royal** ist ein besonders schönes Beispiel für die Phantasie der Gigabyte-Ingenieure: Als derzeit einziges Mainboard überhaupt bietet es gleich vier PCI-Express-Steckplätze für Grafikkarten. Der Trick: Zur Northbridge von Intels Nforce-Chipsatz gesellt sich nicht die passende Southbridge, sondern die AMD-Version des **Nforce 4**. Der stellt nicht nur die benötigten Southbridge-Funktionen zur Verfügung, sondern kann weitere zwei x16-PCIe-Slots ansteuern.



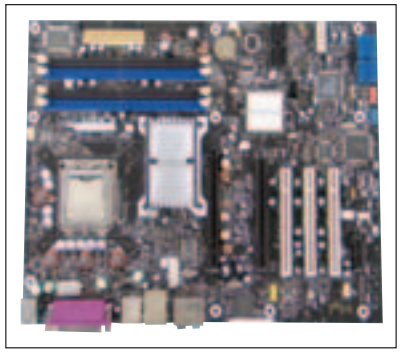
Vom Treiber hängen gelassen

Wie so oft bei außergewöhnlichen Ideen hat das ganze einen Haken: Bis heute gibt es von Nvidia keinen Forceware-Treiber, der einen doppelten SLI-Betrieb mit mehr als zwei Karten erlauben würde. Bleibt immerhin die Möglichkeit, bis zu zehn Monitore gleichzeitig anzusteuern. Unter der PCIe-Flut leiden die anderen Steckplätze. Nur ein PCI-Slot findet sich auf dem Board – wer dafür noch mehrere Steckkarten hat, muss sich nach einem anderen Modell umsehen.

Davon abgesehen präsentiert sich das **Quad Royal** als Spitzenklassen-Platine. Leistungswerte und Stabilität sind einwandfrei, die Ausstattung bis hin zu einem Bluetooth-Dongle ist ausgesprochen umfangreich. Und das Bios – in doppelter Ausführung – stellt auch ambitionierte Übertakter zufrieden.

Intel D955XBK

Vorbei sind die Zeiten, als Intel ausschließlich biedere Allerwelts-Mainboards produzierte. Das **D955XBK** tritt nicht nur wegen seines schicken Designs in Konkurrenz zur typischen Taiwan-Luxusplatine. Es ist bestens bestückt, üppig ausgestattet und hat nicht nur viel, sondern vor allem sinnvolles Zubehör dabei. Wie die Asus-Modelle versucht es mit einem zweiten PCIe-Slot SLI-Tauglichkeit vorzutäuschen.



Immer noch ungewöhnlich für eine Intel-Platine sind die recht umfangreichen Bios-Optionen, mit denen sich einiges einstellen lässt.

P5WD2 PREMIUM

Typ	S775-Mainboard
ca. Preis	180 Euro
Hersteller	Asus
Internet	www.asus.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	85
Stabilität	(30%)	94
Ausstattung	(40%)	86
Service	(10%)	84
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 1 (von 6 getesteten S775-Mainboards)

FAZIT

»Von Asus kommt mit dem P5WD2 Premium das Rund-um-Wohlfühl-Paket in diesem Test – und das zum einigermaßen humanen Preis.«

88

GA-8N SLI QUAD ROYAL

Typ	S775-Mainboard
ca. Preis	230 Euro
Hersteller	Gigabyte
Internet	www.gigabyte.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	87
Stabilität	(30%)	87
Ausstattung	(40%)	85
Service	(10%)	81
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 2 (von 6 getesteten S775-Mainboards)

FAZIT

»Gigabyte entwickelt sich langsam zum Spezialisten für sehr außergewöhnliche und dabei gut funktionierende Mainboards.«

86

D955XBK

Typ	S775-Mainboard
ca. Preis	230 Euro
Hersteller	Intel
Internet	www.intel.com

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	85
Stabilität	(30%)	91
Ausstattung	(40%)	82
Service	(10%)	82
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 6 getesteten S775-Mainboards)

FAZIT

»Intel baut nicht nur mehr oder weniger schnelle Prozessoren, sondern auch rundum tolle und vor allem teure Mainboards.«

85

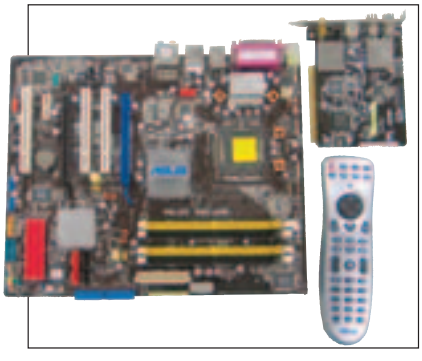
Ganz so weit wie die fernöstliche Royal-, Platinum- und Premium-Konkurrenz geht Intel zwar nicht; doch wer nicht gerade Extrem-Übertakter ist, sollte mit dem Gebotenen locker auskommen. Stabilität und Performance des **X955XBK** liegen auf einem Top-Niveau.

Teures Intel inside

Weit über 200 Euro sind arg viel für ein Board, das im Prinzip keine extremen Besonderheiten aufweist. Zudem ist es für Besitzer vieler älterer Laufwerke uninteressant: Auf der Platine befinden sich zwar acht S-ATA-Buchsen, dafür wurden die IDE-Anschlüsse auf einen reduziert. Eine weitere Macke: Das **D955XBK** benötigt als Zusatz-Stromstecker zwingend die achtpolige Variante, die längst nicht jedes Netzteil hat.

Asus P5LD2 Deluxe WiFi-TV

WiFi-TV ist für ein Mainboard ein ungewöhnlicher Zusatz. Das Staunen geht beim Öffnen der Packung weiter: In der Schachtel liegen eine Fernbedienung sowie ein TV-Kärtchen. Das kann neben analogem Kabel-TV auch DVB-T, DAB (Digitalradio) und W-LAN. Dafür schlägt das WiFi-TV auch mit rund 230 Euro zu Buche. Immerhin gibt es das **P5LD2** auch als normale Edition für rund 80 Euro weniger.

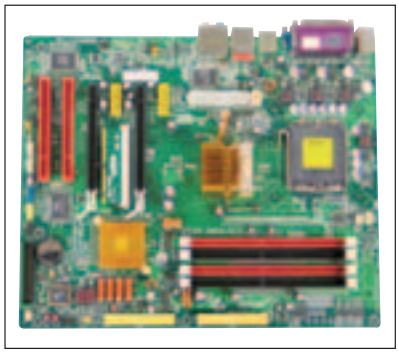


Kleiner P5WD2-Bruder

Zum Mainboard selbst gibt es nicht viel sagen. Und das nicht, weil es schlecht wäre. Es ist nur, bis auf ein paar Ausstattungsdetails, zum **P5WD2** praktisch identisch. Zwar werkelt hier »nur« ein **i945**- statt dem **i955**-Chipsatz. Doch besonders für Spiele machen die kleinen technischen Unterschiede nicht viel aus.

Epox 5NVA+ SLI

Epox bereichert den Mainboard-Markt vor allem mit schnörkellosen Modellen der oberen Mittelklasse. Das trifft auch auf das **5NVA+SLI** zu: Das Layout präsentiert sich aufgeräumt und ohne größere Schwächen. Lediglich Hauptstrom- und Floppy-Anschluss sind unglücklich platziert, was aber auch auf etliche andere Modelle dieses Tests zutrifft. In punkto Ausstattung ist alles Wichtige an Bord, echte Glanzlichter werden aber nicht gesetzt.



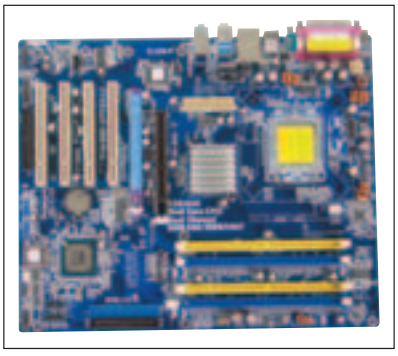
Bastler-Board

Anscheinend vermutet Epox unter der eigenen Kundschaft viele Bastler und Tüftler, die ein Mainboard nur ungern in ein Gehäuse zwängen. So befinden sich auf der Platine diverse Status-LEDs, eine zweistellige Digitalanzeige für Post-Error-Codes und direkt verlötete Power- und Reset-Knöpfe. Auch die beigelegten Mini-Kühlkörper und ein Multifunktions-Schraubenzieher lassen nicht unbedingt auf den typischen Büro-PC-User schließen.

In Sachen Leistung, Stabilität und Kompatibilität gibt es nichts Ungewöhnliches zu berichten: Mit dem **5NVA** zeigt sich wieder einmal, wie gut Nvidia die Nforce-Chipsätze gelungen sind. Das Epox liegt hier in etwa auf Höhe mit dem **Quad Royal**, womit letztendlich ein einwandfreies Ergebnis zu Buche steht.

Asrock 775Dual-880Pro

Eine gewisse Berühmtheit hat Asrocks »Dual Series« inzwischen erlangt. Findet der Käufer hier doch sehr preiswerte und dabei im Einsatzzweck sehr flexible Platinen. Das bekannteste Modell ist zweifellos das in unserer März-Ausgabe getestete **939Dual-SATA2** für den Sockel 939 mit Uli-Chipsatz.



Doppelt gedoppelt

Das Gegenstück für den Sockel 775 nennt sich **775Dual-880Pro** und kommt mit einem Via-Chipsatz daher. Der unterstützt so einiges: Sie können sowohl DDR- als auch DDR2-RAM benutzen (aber nicht gleichzeitig) – auf dem Board finden sich je zwei Steckplätze pro Typ. Auch bei Grafikkarten zeigt sich das **775Dual** wenig wählerisch: Direkt unter dem vollwertigen AGP-8x-Slot liegt ein x4-Steckplatz für PCIe-Grafikkarten. Allerdings ist nicht garantiert, dass alle Modelle darauf laufen. Die mickrige Kompatibilitätsliste auf der Homepage ist dabei keine Hilfe; im Test funktionierten alle ausprobierten Karten bis hoch zur **Geforce 7800 GT** jedoch klaglos.

Damit gelingt Asrock einmal mehr das ideale Aufrüsterboard, zumal der CPU-Support ziemlich umfassend ausfällt. Dass die Performance nicht die allerbeste, die Ausstattung mager und nicht jedes Bauteil immer das hochwertigste ist, muss man in Kauf nehmen. Und freut sich, für ein hochinteressantes Modell nur knapp 60 Euro ausgegeben zu haben.

Mikkl Galuschka

P5LD2 DELUXE WIFI-TV

Typ	S775-Mainboard
ca. Preis	230 Euro
Hersteller	Asus
Internet	www.asus.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	84
Stabilität	(30%)	88
Ausstattung	(40%)	84
Service	(10%)	84
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 4 (von 6 getesteten S775-Mainboards)

FAZIT

»Wenn die Wohnzimmer-Funktionalität egal ist, können Sie zur rund 80 Euro billigeren WiFi-TV-losen Variante greifen.«

85

5NVA+ SLI

Typ	S775-Mainboard
ca. Preis	140 Euro
Hersteller	Epox
Internet	www.epox.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	87
Stabilität	(30%)	85
Ausstattung	(40%)	82
Service	(10%)	77
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 5 (von 6 getesteten S775-Mainboards)

FAZIT

»Wer ein schnörkelloses und dabei halbwegs preiswertes Nforce-Board sucht, liegt beim Epox 5NVA+SLI genau richtig.«

83

775DUAL-880PRO

Typ	S775-Mainboard
ca. Preis	60 Euro
Hersteller	Asrock
Internet	www.asrock.com.tw

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(20%)	78
Stabilität	(30%)	84
Ausstattung	(40%)	77
Service	(10%)	73
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 6 (von 6 getesteten S775-Mainboards)

FAZIT

»Asrock glänzt erneut mit einem Top-Preis-Leistungs-Verhältnis. An den S939-Bruder kommt das 775Dual aber nicht ganz ran.«

79

MACH SCHNELLER **PENTIUM-4-TUNING**

Bei Spielen hat der Pentium 4 einen spürbaren Leistungsrückstand auf seinen großen Rivalen Athlon 64. Wie Sie den Abstand verkürzen, zeigt unser Übertaktratgeber.



Intels Pentium 4 hinkt dem A64 leistungsmäßig hinterher, lässt sich aber immerhin passabel **übertakten**.

Das Tuning eines Sockel775-Prozessors unterscheidet sich wesentlich von dem eines Athlon-64-Systems. Der **Pentium 4** hat keinen integrierten Speichercontroller, das ganze System vertraut noch auf den klassischen Front Side Bus (FSB). Der FSB ist so etwas wie der Motor des ganzen Rechners. Er bestimmt, wie schnell Daten zwischen Prozessor, Arbeitsspeicher und dem Rest des Systems hin- und hergeschickt werden. Zusammen mit dem fixen CPU-Multiplikator bestimmt er außerdem die Taktrate des Prozessors.

P4-Basiswissen

Der FSB ist entscheidend

Im Gegensatz zum A64-Tuning mit seinen Referenztakten, Speicherteilern und HT-Multiplikatoren muss man beim **Pentium 4**-Tuning kein Mathegenie sein, um das Ganze zu kapieren. Allerdings sollten Sie sich ein paar Grundlagen aneignen, die das erfolgreiche Übertakten erleichtern. Und gerade wegen des recht empfindlichen **P4** gilt natürlich auch hier grundsätzlich: Wir können keine Gewähr für den Erfolg der Maßnahmen geben, Sie unternehmen alles auf eigene Gefahr!



Mit dem winzigen Tool **CPU-Z** lässt sich überprüfen, ob der Rechner tatsächlich mit den neu eingestellten Werten läuft.

Die vier Grundfragen

Bevor Sie sich nun fröhlich ans Werk machen – oder gar den Kauf neuer Pentium-Hardware von der Übertaktbarkeit abhängig machen wollen – sollten Sie sich über ein paar grundsätzliche Dinge zum Thema **Pentium 4**-Tuning Gedanken machen.

1. Habe ich überhaupt den richtigen Prozessor?
Vom **Pentium 4** gibt inzwischen eine Unzahl an Serien, Spezialversionen und dazu passenden Chipsätzen. Selbst wenn wir uns auf den Sockel 775 beschränken, sind massig Kombinationen aus Mainboard und Prozessor denkbar. Die Vorgehensweise ist zwar tendenziell immer die gleiche, die Erfolgsaussichten können jedoch stark schwanken. Prinzipiell lässt sich jeder **P4** übertakten. Wie gut die Erfolgsaussichten bei welcher Konfiguration im Einzelnen sind, können wir nicht detailliert ausführen. Das würde den Rahmen dieses Artikels sprengen.

2. Ist das verwendete Mainboard tatsächlich Overclocking-geeignet?
Klar, zwar wollen wir eigentlich den Prozessor (und eventuell den Speicher) übertakten. Das unabdingbare Hilfsmittel dazu ist aber das Mainboard bzw. das darauf befindliche Bios. Und gerade im **P4**-Bereich gibt es viele Platinen, die erst gar nicht die nötigen Funktionen zum Prozessortuning bereithalten.

3. Ist meine restliche PC-Hardware dem Tuning gewachsen?
Ein durchschnittlicher Pentium arbeitet weitaus weniger effektiv als sein Athlon-Pendant. Das heißt: Die Leistungsaufnahme ist sehr hoch, die Verlustabwärme ebenfalls. Das bedeutet, dass Intel-Rechner grundsätzlich sehr stabile Netzteile sowie einen wirksam arbeitenden CPU-Lüfter benötigen. Diese Notwendigkeit wird durch das Übertakten nochmals klar erhöht. Wenn bei Ihnen Netzteil und Lüfter schon aus dem letzten Loch pfeifen, sollten Sie das Tuning lieber sein lassen beziehungsweise erst mal für besseren Ersatz sorgen.



Gerade übertaktete P4-Systeme verlangen von einem **Netzteil** in punkto Stabilität und Leistungsabgabe einiges ab.

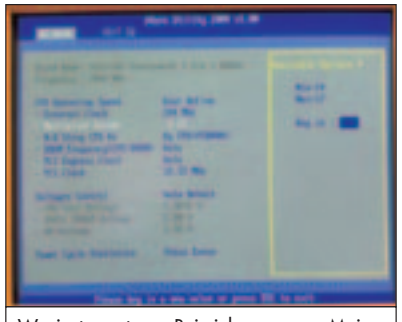
4. Ist mein Speicher gut genug?
Zwar lässt sich der Speicher bei vielen Mainboards inzwischen separat in seiner Taktrate justieren. Dennoch kann minderwertiges No-Name-RAM ambitionierte Tuning-Versuche schon im Keim ersticken.

P4-Tuning in der Praxis

Multiplikator-Frust

Sind die grundsätzlichen Voraussetzungen gegeben, geht es nach dem Booten erstmal (meist über Del oder F2) rein ins Bios. Wo sich die benötigten Übertaktoptionen befinden, ist von Mainboard zu Mainboard ziemlich unterschiedlich. Meist werden sie inzwischen in ein eigenes Untermenü ausgelagert; am besten schlagen Sie dazu im Handbuch nach.

Der entscheidende Faktor für das Übertakten ist wie gesagt der Front Side Bus. Zum einen ist er die bestimmende Größe für die Geschwindigkeit des Gesamtsystems. Zum anderen haben **Pentium 4**-Prozessoren einen fixen,



Wenigstens etwas: Bei vielen neueren Mainboards lässt sich der **Multiplikator** der aktuellen P4-Generation auf 14 senken.

unveränderbaren Multiplikator. Das heißt, über diese Stellgröße lässt sich die Geschwindigkeit der CPU nicht ändern.

Ausnahmen gibt es nur wenige: Der aktuelle Highend-Prozessor **Extreme Edition 955** hat zum Beispiel einen frei wählbaren Multiplikator. Und moderne **P4**-Baureihen lassen sich in vielen Bios-Versionen immerhin auch auf den Multiplikator 14 festsetzen. Das liegt daran, dass Intels Energiesparfunktion »Speed Step« den Prozessor bei Leerlauf auf 2,8 GHz drosselt – und dafür eben den Multiplikator 14 benutzt. Der kleinere Multiplikator verbessert die Leistung: Bei einem gleichen oder sehr ähnlichen Gesamttakt ist die Variante mit dem höheren FSB normalerweise etwas schneller.

Vierfachpumpe

Bei Intels Prozessoren für den Sockel 775 unterscheiden wir zwischen drei Basis-FSBs: Die **Celeron** kommen auf 133 MHz, die **Pentium 4** auf 200 MHz und manche der bereits erwähnten Extreme Editions auf satte 266 MHz. Ihnen kommen diese Zahlen unbekannt vor? Kein Wunder: Intel nimmt den effektiven FSB und bläst ihn mit seiner »Quadpumped«-Technologie auf das beeindruckend klingende Vierfache auf. Die nominellen Taktraten wären also FSB533 (**Celeron**), FSB800 (**Pentium 4**) und FSB1.066 (Extreme Edition). Eine andere Bezeichnung für Quadpumped ist übrigens Quadruple Data Rate (QDR). Das ist insofern wichtig zu erwähnen, als viele Bios-Varianten mit dem Begriff QDR arbeiten.

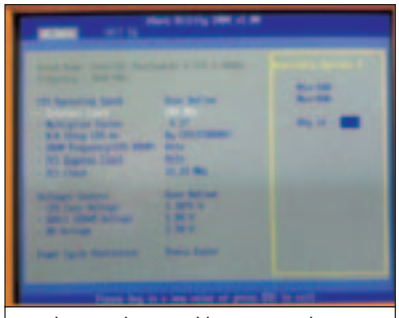
Langsam schneller werden

Kommen wir nun zum eigentlichen Übertaktungsvorgang. Der ist eigentlich simpel, denn Sie suchen sich schlicht die Option für den FSB-Takt aus und erhöhen diesen langsam. Zwei, den Mainboardherstellern anzulastende, Problemchen können dabei stören: Erstens wechseln viele Biosse ohne große Logik munter zwischen den einfachen und den Quadpumped-Werten hin und her. Manchmal heißt es 200 MHz und dann auf einmal wieder 800 MHz. Lassen Sie sich davon nicht verwirren.

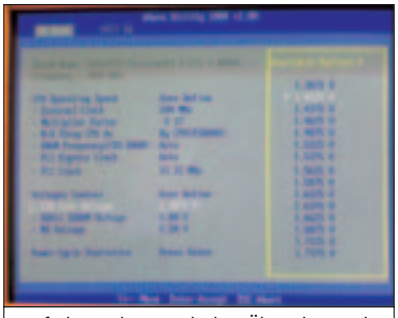
Und zweitens heißt die eigentliche Funktion zur FSB-Erhöhung nur selten bei zwei Mainboards gleich. Ein Beispiel: Asus nennt sie beim **P5WD2** schlicht »CPU Frequency«, bei Epox heißt der Punkt wiederum »New FSB Speed«. Oft haben Sie die Wahl, sich in einer Liste den Wert auszusuchen oder ihn direkt per Tastatur einzugeben. Erhöhen Sie den FSB-Wert am besten in Fünferschritten, also etwa von 200 auf 205 bzw. von 800 auf 820 MHz. Speichern Sie den Wert ab, booten Sie neu und testen Sie anschließend mit einem anspruchsvollen Spiel oder einem **3DMark**-Loop die Stabilität des Systems. So können Sie nach und nach die Grenzen Ihres Prozessors ausloten.

Problemfall Speicher

Auch bei der S775-Plattform ist mit dem CPU-Übertakten untrennbar die Speichermatik verbunden. Zwar ist es nicht ganz so schlimm wie beim **Athlon 64**, doch auch hier taucht der unliebsame Begriff »RAM-Teiler« auf. Und zwar ist die Geschwindigkeit des Speichers über einen Faktor direkt an den anliegenden FSB gekoppelt. Bei DDR2-RAM mit 667 MHz wäre es zum Beispiel bei einem Front Side Bus von 200 MHz der Faktor 3,33. Erhöhen Sie den FSB, geht automatisch auch der Speichertakt im gleichen Verhältnis nach oben, da der Teiler immer gleich bleibt.



Bei diesem Abit-Board können wir die gewünschte Taktrate vom **Front Side Bus** direkt per Tastatur eingeben.



Läuft der Rechner nach dem Übertakten nicht mehr stabil, hilft eventuell eine Anhebung der **CPU-Spannung** (VCore).

Wenn Ihr Speicher das ohne Murren mitmacht, ist alles okay. Wenn nicht, haben Sie mehrere Möglichkeiten zur Abhilfe. Die teuerste: Sie kaufen sich einfach schnelleren Speicher. Die einfachste: Sie stellen im Bios den gewünschten (Maximal-)Wert ein, den Ihr Speicher erreichen darf. Das handhaben die Boardhersteller leider wieder völlig unterschiedlich. Manche geben abhängig vom aktuellen FSB automatisch sinnvolle bzw. machbare Werte zur Auswahl vor, bei anderen können sie den RAM-Takt komplett händisch eingeben.

Bei den meisten Modellen ist es auch möglich, den Speicher ohne vorheriges Heraufsetzen des FSBs zu übertakten. Performancetechnisch macht das wenig Sinn: Schneller Speicher profitiert erst dann von seinem erhöhten Datendurchsatz, wenn er die Daten auch entsprechend flott zur CPU schicken kann.

Begleitende Massnahmen

Immer kontrollieren!

Im Prinzip war es das auch schon mit dem grundlegenden Pentium-Tuning. Eine ordentliche Kontrolle aller Funktionen ist nach dem erfolgten Tuning allererste Übertakter-Pflicht! Den meisten Boards liegen dazu inzwischen brauchbare Tools bei, ergänzend dazu empfehlen sich Klassiker wie **CPU-Z**, **Speedfan** oder **Everest Home Edition**.

Unter Strom

Besonders bei größeren Übertaktungsmaßnahmen neigen Prozessor und Speicher, manchmal auch der Chipsatz, zu Instabilitäten. Mit einer erhöhten Spannungszufuhr lässt sich das ausgleichen. Erhöhen Sie aber den Wert immer nur um den kleinstmöglichen Schritt, da gerade beim **Pentium 4** die erhöhte Abwärme sonst schnell ein kritisches, wenn nicht gar lebensgefährliches Stadium erreichen kann.

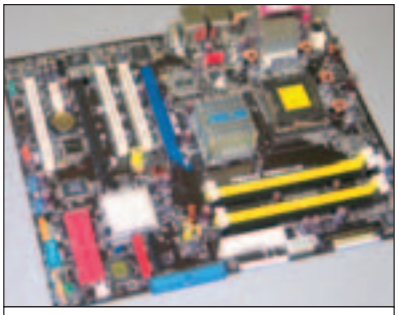
Als allerletztes müssen dann eventuell nur noch die Taktraten für AGP-, PCI- und PCIe-Steckplätze angepasst werden, da auch sie bei der je nach Board automatischen Mitübertaktung zu Instabilitäten neigen können.

Sollte ein Tuning-Versuch dennoch mal komplett in die Hose gehen, verhalten sich moderne Mainboards leider recht unterschiedlich. Manche starten nach einem missglückten Bootversuch automatisch nochmals mit den Default-Bioswerten, was sehr angenehm ist. Andere können Sie immerhin per Tastendruck dazu veranlassen. Bei vielen ist aber ein umständliches Herausnehmen des CMOS-Jumpers oder gar der Batterie auf dem Mainboard nötig. Das schmälert das Vergnügen am Leistungsfeinschliff doch erheblich.

Es kann sich lohnen

Soweit zu unserem kleinen S775-Tuningratgeber, der großteils so auch für den älteren Sockel 478 gilt. Unserer Erfahrung nach machen die allermeisten CPU-Mainboard-Kombis zumindest moderate FSB-Erhöhungen ohne Zicken mit und laufen damit dauerhaft stabil. Für den Fall, dass Ihnen das alles trotzdem noch zu kompliziert ist: Immer mehr Boardhersteller sorgen vor und integrieren automatische Übertaktroutinen ins Bios, die Sie per simplen Tastendruck aktivieren. So flexibel und fein an die Umstände angepasst wie manuelles Tuning sind sie aber nicht.

Mikkl Galuschka



Tuning leicht gemacht: Viele Asus-Boards starten nach **missglückten** Übertaktversuchen automatisch mit sicheren Bioswerten.

SPEICHER-RATGEBER

Für viele ist beim Rechnerneukauf oder Upgrade der Hauptspeicher nicht mehr als eine lästige Pflicht. Zumal eine Vielzahl an Normen, Formen, Farben und Zahlen den Umgang mit den RAM-Riegeln nicht einfacher macht.

Das Thema RAM gehört für viele immer noch zu den großen Unbekannten der PC-Hardware. Obwohl wir bereits wiederholt Ratgeber und Grundlagenartikel dazu hatten, bekommen wir nach wie vor sehr viel Post und E-Mails mit Fragen zum Hauptspeicher. Das reicht von simplen Hürden bei der Anschaffung (welchen Typ brauche ich?) über Probleme beim Aufrüsten (passt mein neuer zum alten?) bis hin zu den optimalen Bios-Einstellungen (wie wichtig ist der CL-Wert?).

Begleitend zu unseren Mainboard-Tests in dieser und der letzten Ausgabe fassen wir deshalb die wichtigsten Fragen (und natürlich Antworten) rund ums RAM zusammen.

Welche Arten von Hauptspeicher gibt es?

Derzeit unterscheiden wir hauptsächlich zwei Speicherarten: DDR- und DDR2-Module. Weiter verbreitet sind momentan noch die DDR-Riegel, was sich aber mittelfristig ändern wird: AMD schwenkt bei seinem neuen, demnächst erhältlichen AM2-Sockel auf DDR2 um.

Bis vor einigen Jahren dominierte SD-RAM komplett den Speichermarkt, ist zumindest bei neuen PC-Systemen inzwischen aber ausgestorben. Für aufrüstwillige Besitzer alter Rechner führt der ein oder andere Händler aber bis heute SD-Module in seiner Angebotspalette. Für eine kurze Zeit versuchte Intel Anfang des Jahrtausends, schnellen Rambus-Speicher (RDRAM) in Desktop-PCs zu etablieren. Aufgrund der exorbitanten Preise konnte sich dieser Speichertyp aber nie durchsetzen und fristet heute als XDR-RAM ein Nischendasein im Serverbereich.

Welche Speicherart brauche ich für welche Plattform?

Die derzeit populärste Plattform, AMDs Sockel 939, läuft prinzipiell nur mit DDR-RAM. Daran wird sich aufgrund des in die CPU integrierten Speichercontrollers auch nichts ändern. Etwas anders sieht es bei Intels aktueller S775-Plattform aus: Hier kommt zwar vorwiegend DDR2 zum Einsatz, was aber nicht in Stein gemeißelt ist. Es ist eine Sache des Chipsatzes bzw. der Mainboard-Hersteller, auch DDR-Lösungen anzubieten – technisch ist es auf jeden Fall problemlos machbar.

Die immer noch erhältlichen Sockel A, Sockel 478 und Sockel 754 setzen ebenfalls durch die Bank auf DDR-Speicher; mehr als DDR400-Speicher ist hier aber kaum sinnvoll.

Was ist der Unterschied zwischen DDR- und DDR2-Speicher?

Grundsätzlich kein allzu riesiger; beide setzen auf das Double-Data-Rate-Verfahren bei der Signalübertragung. Allerdings sind beide Modularten zueinander sowohl elektrisch als auch mechanisch inkompatibel. So haben DDR2-Module deutlich mehr Pins in der Steckleite.

Sie setzen zudem auf andere, weniger stromhungrige (1,80 statt 2,65 Volt) Speicherchips im quadratischen BGA- anstatt dem länglichen TSOP-Format und schaffen höhere Taktraten von bis zu 1.066 MHz. Einen Teil des Vorsprungs verspielen sie zwar wieder durch die höhere Zugriffszeit. Insgesamt ist DDR2-Speicher aber schneller (und inzwischen kaum noch teurer), weshalb AMD demnächst ebenfalls auf DDR2 umschwenken wird.

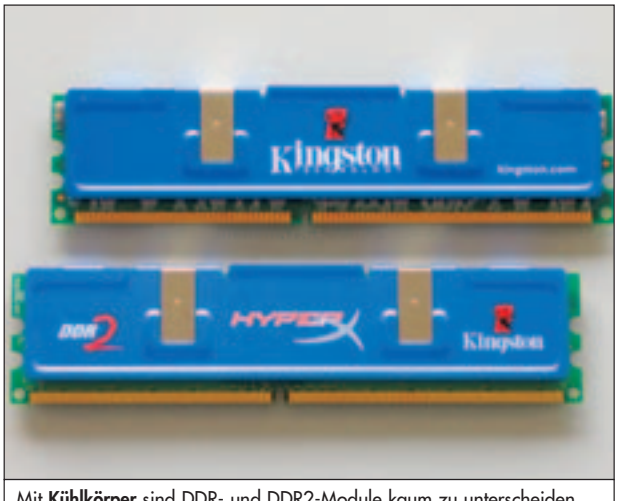
Was bedeuten die ganzen Zahlen bei der RAM-Spezifikation?

Neben der Speichergröße bezeichnet die wichtigste Zahl den Speichertakt (bei DDR/DDR2-Typen ist der gedoppelt). Ein DDR400-Modul ist zum Beispiel real mit 200 MHz getaktet. Verwirrenderweise ist noch eine weitere Nummerierung im Umlauf, die den theoretisch maximalen Datendurchsatz angibt. DDR400 entspricht zum Beispiel PC3200, DDR550 PC4400 und DDR2 667 PC2-5300.

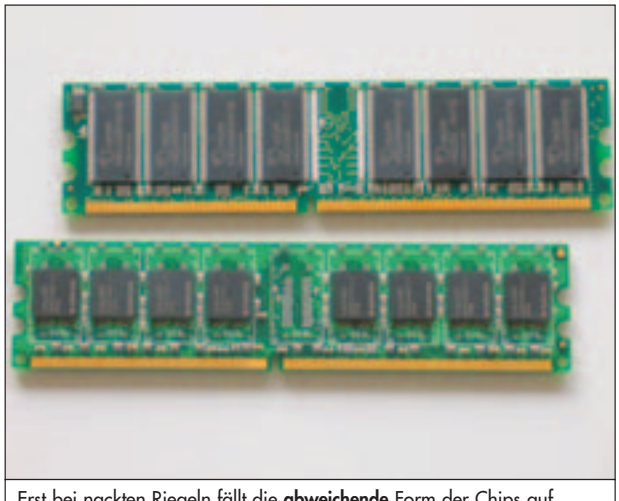


Für Laien hat die **Spezifizierung** eines Moduls kaum aufklärerische Wirkung – der Zahlen-Buchstaben-Salat verwirrt sie eher.

Die CL-Angabe steht für CAS-Latency, also die Zugriffszeit eines Speichers. DDR-Module liegen zwischen CL2 und CL3, DDR2-Riegel zwischen CL3 und CL5. Oft findet sich auf dem Produktlabel dann noch eine Zahlenreihe wie etwa 2-3-2-5. Die erste Zahl ist wiederum die CAS-Latency. Die anderen stehen für weitere Zugriffszeiten, die gegenüber der CAS-Latency aber ziemlich vernachlässigbar sind.



Mit **Kühlkörper** sind DDR- und DDR2-Module kaum zu unterscheiden.



Erst bei nackten Riegeln fällt die **abweichende** Form der Chips auf.

Wie lässt sich Speicher am besten tunen?

Das ist Plattform-abhängig und lässt sich nicht pauschal beantworten. Auf eine schlichte Erhöhung des Speichertakts reagieren die meisten Systeme z.B. mit einem linearen, aber nicht besonders starken Anstieg der Performance. Ansonsten bringen sowohl der Dual-Channel-Betrieb, eine möglicht niedrige Latenzzeit (CAS-Latency oder schlicht CL) und das 1T-Command-Rating jeweils ein paar Prozentpunkte mehr Performance. Wer wirklich einen rundum getunten Speicher will, kommt um teure Highend-Riegel wohl kaum herum. Dann kann zum Beispiel ein DDR-Modul gleichzeitig CL2-Latency, 1T-Command-Rating und ordentlich viel Takt betreiben.

Darf ich verschiedene Speicher beliebig auf meinem Board mischen?

Wie bereits in den vorherigen Fragen erläutert, lassen sich komplett andere RAM-Typen (also DDR/DDR2) nicht mischen. Und zwar selbst dann nicht, wenn ein Board für beide Arten Steckplätze bereithält.

Innerhalb einer Sorte lassen sich die Module aber tatsächlich mischen, da Speicher abwärtskompatibel ist. Also etwa ein DDR333-Modul mit 512 MB von dem einen und ein DDR550-Riegel mit 1.024 MB von einem anderen Hersteller. Neben der dadurch eventuell fehlenden Dual-Channel-Tauglichkeit gibt es eines zu beachten: Ein Mainboard taktet bei Mischbestückung alle Riegel automatisch auf die Werte des langsamsten Moduls herunter.

Wofür sind die bunten Bleche bei modernen Speicherriegeln gut?

Moderner Hochleistungsspeicher wird bei starker Beanspruchung ziemlich warm. Deshalb kam jemand auf die Idee, die Module mit einer Art Wärmeleitblech zu versehen, um so die Hitze von den Chips wegzuführen. Ob die Kühlkörper tatsächlich wie gedacht arbeiten – darüber gehen die Meinungen stark auseinander. Je nach Ausführung kann sich der Ursprungszweck sogar ins Gegenteil verkehren: Es gibt Module, bei denen sich die Hitze durch die Ummantelung eher staut als abbaut.

Das ist aber egal, denn die bunten Bleche sind längst zu einem verkaufspolitischen Argument geworden. Wie uns ein Anbieter mitteilte, würden sich technisch identische Riegel ohne Ummantelung deutlich schlechter verkaufen; selbst die Farbe spiele zum Beispiel in der Modding-Szene eine wichtige Rolle.

Brauche ich für Dual Channel bestimmte Module?

Ja und nein: Grundsätzlich ist jeder DDR/DDR2-Speicherriegel hundertprozentig Dual-Channel-tauglich, es braucht dafür keine speziell entwickelten oder gefertigten Modelle. Allerdings müssen die zwei Module die gleichen technischen Spezifikationen und auch Größe aufweisen. Dann funktionieren (theoretisch) auch Riegel verschiedener Hersteller zusammen im Dual-Channel-Betrieb.



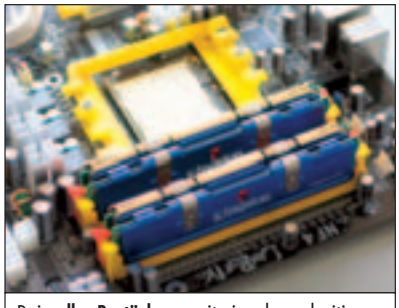
Fast jeder Hersteller hat inzwischen **Dual-Channel-Kits** im Angebot. Das heißt, Sie bekommen zwei absolut identische Module.

Die Verwirrung ob dieser Thematik wurde unter anderem durch spezielle DC-Kits diverser Hersteller verursacht. Dadurch entsteht der Eindruck, einzelne Riegel seien nicht unbedingt DC-tauglich. Durch diese Kits ist aber lediglich gewährleistet, dass Sie zwei absolut identische Module bekommen. Nur wenige Hersteller testen jedes einzelne Kit tatsächlich im praktischen DC-Einsatz.

Warum läuft auf meinem Athlon-64-System der Speicher nicht mit voller Geschwindigkeit?

Der integrierte Speichercontroller des Athlon 64 hat einen fundamentalen Designfehler: Er kann nur eine bestimmte Anzahl an Speicherriegeln bzw. deren »Rows« mit den vollen 400 MHz ansteuern. Unter einer Row versteht man im Prinzip eine mit Speicherchips bestückte Seite eines RAM-Riegels. Ist das Limit überschritten, schaltet der Controller automatisch von 400 auf 333 MHz zurück. Mit 400 MHz würde er instabil oder gar nicht laufen.

Wie lässt sich dieser leistungsfressende Faux-Pas vermeiden? Verwenden Sie entweder nur zwei Riegel oder benutzen Sie die relativ seltenen »Single Sided«-Module. Manchmal tritt es auch erst gar nicht auf: Je nach Version/Revision des Prozessors und der Tüftelarbeit des Mainboardherstellers laufen manche Rechner auch in der kompletten Speicherbestückung mit den vollen 400 MHz Speichertakt – beispielsweise viele Asus-Boards.



Bei **voller Bestückung** mit vier doppelseitigen Modulen läuft bei vielen A64-Systemen das RAM nur noch mit 333 MHz.

Lohnt sich extrem schneller »Tuningspeicher«?

Das ist, wie so oft, Ansichtssache. Wer strikt in fps pro Euro rechnet, kommt mit dem extrem schnellen und übertaktfähigen Spezialspeicher sicher nicht auf seine Kosten. Wenn es aber darum geht, einen PC relativ stark und dabei über alle Komponenten hinweg ausgewogen zu tunen, dann kommen Sie um die teuren Riegel kaum herum. In 90 Prozent aller Fälle reichen aber die ganz normalen Module, zumal sie oft zumindest ein kleines bisschen Übertakt-Potenzial aufweisen.

Ist Markenspeicher besser oder schneller als No-Name-Speicher?

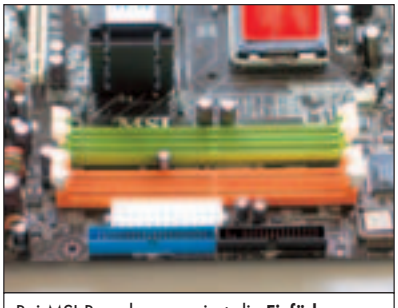
Im Prinzip ist Markenspeicher bei gleicher Spezifikation weder schneller noch besser als billige No-Name-Riegel. Bei letzteren handelt es sich meist um zuvor aussortierte Markenware, weil sie Fehler aufweisen oder bestimmte Tests nicht bestanden haben. Billiges Ramsch-RAM weist also eine potenziell höhere Fehleranfälligkeit auf. Das heißt, es kommt zu Datenfehlern bzw. -verlusten oder das Modul gibt vorzeitig seinen Geist auf. Da der preisliche Unterschied zwischen markenlosem und Marken-RAM zunehmend schwindet, raten wir zu Modulen von bekannten Herstellern.

Worauf muss ich beim Einbau meines neuen Speichers achten?

Grundsätzlich müssen RAM-Riegel vorsichtig behandelt werden. Sie sind gegenüber statischer Ladung, aber auch mechanischen Beschädigungen deutlich anfälliger als etwa Grafikkarten oder Mainboards.

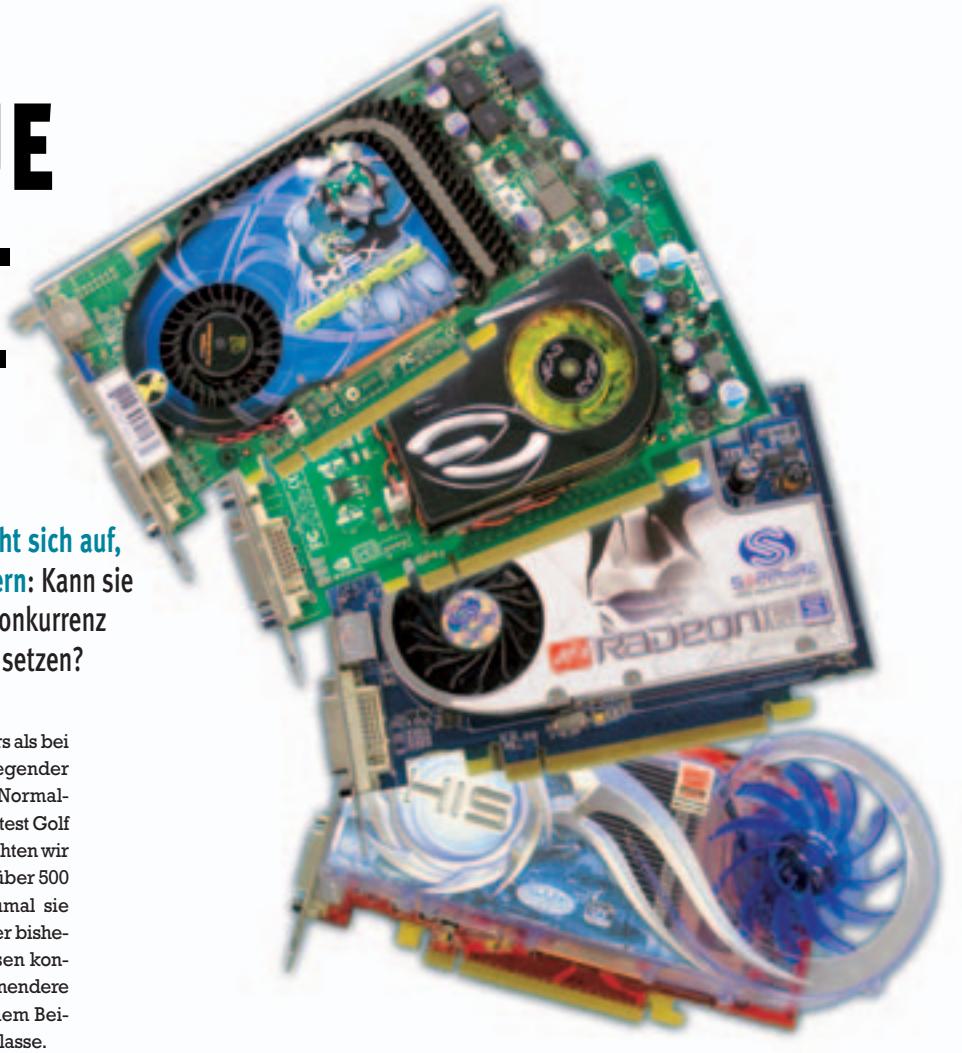
DDR- und DDR2-Speicher sind – gerade mit Wärmeblechen – auf den ersten Blick kaum auseinander zu halten. Dennoch unterscheiden sie sich schon rein physikalisch, um Falscheinbauten zu vermeiden: Die Kerbe in der Pinleiste liegt an unterschiedlichen Stellen. Wenn die Kerbe nicht passt, kann es aber auch schlicht heißen, dass Sie das Modul falsch herum halten. Für unnötige Verwirrung beim Einbau eines Dual-Channel-Sets sorgen die Mainboard-Hersteller: Die Farbkodierung der einzelnen RAM-Slots ist bei fast jedem anders.

Mikkl Galuschka



Bei MSI-Boards provoziert die **Einfärbung** der Steckplätze eine falsche Bestückung – für DC müssen Sie orange und grün belegen.

DIE NEUE GRAFIK-MITTEL-KLASSE



Nvidias Geforce 7600 GT macht sich auf, die 200-Euro-Klasse zu erobern: Kann sie die etablierte und bewährte Konkurrenz schlagen und neue Maßstäbe setzen?

Bei Grafikkarten ist es nicht anders als bei Autos: Ein Ferrari-Bericht mag aufregender sein, wirklich interessant ist für Otto Normalbürger dann aber doch der Vergleichstest Golf gegen Astra. Aus diesem Grund verzichten wir vorerst auf einen Test der neuen, weit über 500 Euro teuren **Geforce 7900 GTX**. Zumal sie nichts wesentlich Neues gegenüber der bisherigen **7800 GTX 512** bietet. Stattdessen konzentrieren wir uns lieber auf die spannendere **Geforce 7600 GT**, Nvidias brandneuem Beitrag zur extrem populären 200-Euro-Klasse.

Trumpf-Quartett

In diesem Segment trifft sie auf zahlreiche Konkurrenz: Da wäre aus dem eigenen Haus die ebenfalls noch recht frische **6800 GS**. Ati wiederum schickt die kürzlich im Preis gesenkte **Radeon X1600 XT** sowie die beliebte **X800 GTO** ins Rennen. **6800 GS** und **X800 GTO** gehören noch zur vorherigen 3D-Generation, was sich aber lediglich bei der **GTO** in Form des fehlenden Shadermodel 3.0 bemerkbar macht.

Der auf der **Geforce 7600 GT** verbaute G73-Chip ist mit seiner modernen 90-nm-Fertigung ein sehr effizienter, sprich in Sachen Wattverbrauch halbwegs genügsamer Baustein. Die Karten brauchen deshalb keine zusätzliche externe Stromversorgung.

Bitte ein paar Bits mehr

Die **7600 GT** hat von Nvidia alle Features bis hin zum transparenten Antialiasing mit auf den Weg bekommen, die ein aktuelles Grafikbrett ausmachen. Eine – etwas ärgerliche – Ausnahme gibt es: Der Speicherbus ist nur 128 Bit breit. Das bedeutet schlicht, dass sich weniger Daten gleichzeitig durch die Leiterbahnen zwischen Grafikprozessor und Videospeicher quetschen können. In der Theorie müsste deshalb die Performance bei sehr hohen Auflösungen und/oder aktiviertem Antialiasing vergleichsweise stark einbrechen.

Ebenfalls nur einen 128 Bit breiten Bus kann die **X1600 XT** vorweisen, die eh nicht primär für Spieler konzipiert wurde. Sie bekommt seit kurzem von der rund 230 Euro teuren **X1800 GTO** Verstärkung. Für einen Test war es aber schon zu spät; wir werden ihn in der nächsten Ausgabe nachliefern.

Schneller Brüter

Als Testsample bekamen wir eine **7600 GT** des in Deutschland noch recht neuen, amerikanischen Herstellers EVGA. Dabei handelte es sich um die »Superclocked«-Version, die mit 600/1.560 statt der normalen 560/1.400 MHz getaktet ist. Ein Übertakttool legt EVGA nicht bei, auch die einschlägigen Programme wie der **Rivatuner** konnten mit der **7600 GT** noch nichts anfangen. Es war deshalb nicht möglich, die Karte auf die üblichen Werte herunterzuschrauben. Beachten Sie deshalb, dass die ermittelten Benchmarks bei den normalen Karten um ein paar Prozent niedriger liegen.

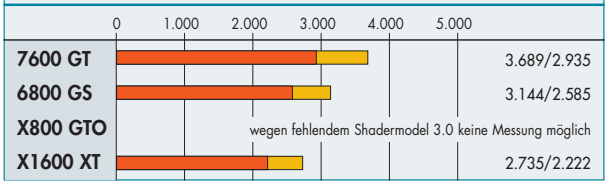
GS, XT, GTO

Die Radeon **X1600 XT** ist zwar bereits ein Weilchen auf dem Markt, wird aber zum ersten Mal bei uns getestet. Unser Testmuster kommt von Sapphire. Die Karte gehört zu den »Normalos« und weicht weder bei den Taktraten noch der Lüfterlösung vom Ati-Standard ab. Damit entspricht sie dem, was auch die Konkurrenz als **X1600 XT** üblicherweise anbietet.

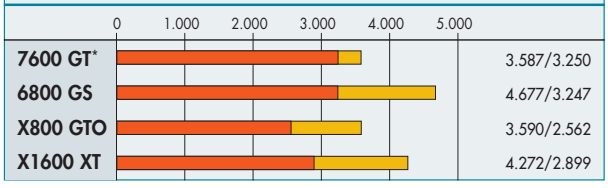
DIE WICHTIGSTEN CHIP-BASISDATEN IM ÜBERBLICK

	Geforce 7600 GT	Geforce 6800 GS	Radeon X1 600 XT	Radeon X800 GTO
Chiptakt	560 MHz	425 MHz	590 MHz	400 MHz
Speichertakt	1.400 MHz	1.000 MHz	1.380 MHz	980 MHz
Pixelpipelines	12	12	12	12
Speicherart	DDR3	DDR3	DDR3	DDR3
Speicherbus	128 Bit	256 Bit	128 Bit	256 Bit
Shadermodel	3.0	3.0	3.0	2.0
erhältlich für	PCIe	PCIe, AGP	PCIe	PCIe, AGP
ca.-Preis	200 Euro	190 Euro	170 Euro	180 Euro

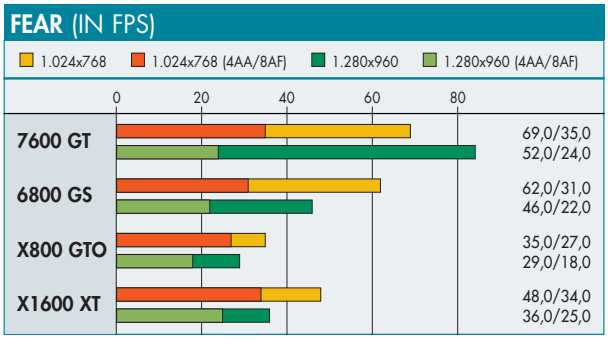
3DMARK06 (IN 3DMARKS)



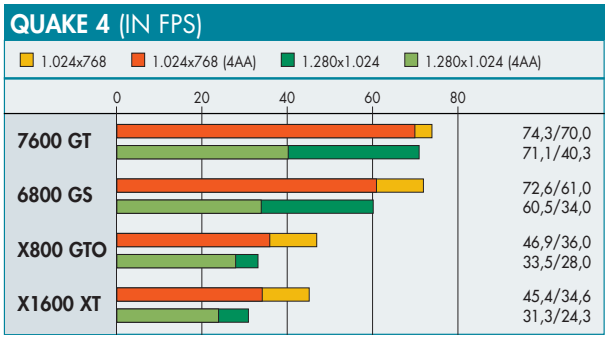
3DMARK05 (IN 3DMARKS)



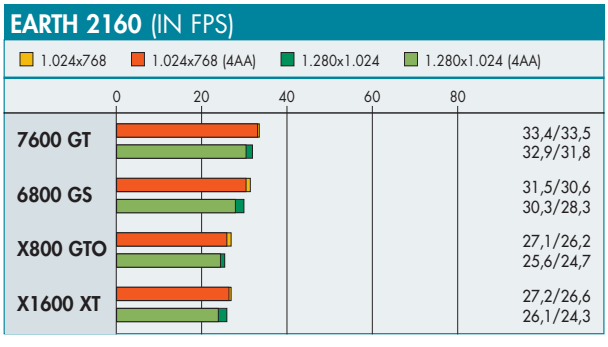
FEAR (IN FPS)



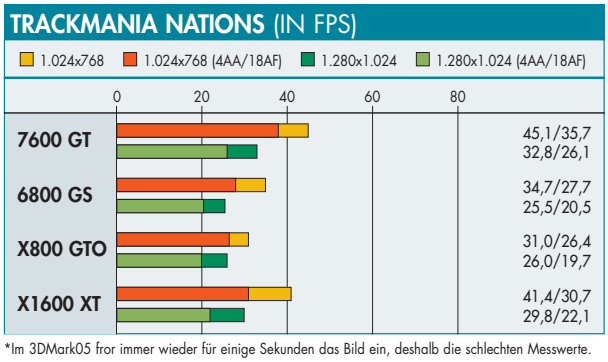
QUAKE 4 (IN FPS)



EARTH 2160 (IN FPS)



TRACKMANIA NATIONS (IN FPS)



*Im 3DMark05 fror immer wieder für einige Sekunden das Bild ein, deshalb die schlechten Messwerte.

Das **X800 GTO**-Exemplar steuert Hersteller HIS bei. Es zählt zu den »Tuning«-Karten. Dazu gehört eine Taktratenerhöhung sowie ein spezieller Kühler von Arctic-Cooling. Das Quartett vervollständigt die **Geforce 6800 GS Extreme XXX** von XFX, die wir bereits in der Ausgabe 01/2006 getestet haben.

Klassenprimus

Die Benchmarkwerte ergeben für die **7600 GT** ein positives Bild. Sie legt los wie die Feuerwehr und ist durchweg schneller als alle drei Konkurrenten. Am nächsten kommt ihr die **6800 GS**, gefolgt von der teilweise überraschend starken **X1600 XT**. Erfreulich: Bei sehr hohen Auflösungen und Antialiasing-Einsatz gehen die Messwerte der 7600er weniger stark zurück als erwartet. Steht im Treiber der Bildqualitäts-Regler nur auf »Qualität«, neigt die Karte zum geforce-typischen Texturflimmern. Generell agiert sie akzeptabel leise – zumindest leiser, als der kleine Lüfter vermuten lässt.

Somit sind Karten mit dem **Geforce 7600 GT**-Chip ein höchst attraktiver und willkommener Neuzugang in der Grafikkartenwelt. Erst recht, falls sie in der nächsten Zeit noch den einen oder anderen Euro im Preis nachgibt. Denn eines muss man klar sagen: Der preisliche Abstand zur **7800 GT** fällt kleiner aus als der leistungstechnische. Mal abwarten, ob und wie Ati mit der **Radeon X1800 GTO** im nächsten Monat zurück schlagen kann.

Mikkl Galuschka

GEFORCE 7600 GT SUPERCLOCK

Typ		PCIe-Grafikkarte bis 250 Euro
ca. Preis		230 Euro
Hersteller		EVGA
Internet		www.evga.com
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	88
Bildqualität	(25%)	88
Technik	(15%)	86
Ausstattung	(10%)	66
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 1 (von 20 getesteten Karten bis 250 Euro)

FAZIT

»Der neue Primus in der Budget-Klasse. Allerdings ist der preisliche Abstand zur deutlich schnelleren 7800 GT nicht groß.«

86

RADEON X1600 XT

Typ		PCIe-Grafikkarte bis 250 Euro
ca. Preis		170 Euro
Hersteller		Sapphire
Internet		www.sapphiretech.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	79
Bildqualität	(25%)	87
Technik	(15%)	81
Ausstattung	(10%)	69
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 4 (von 20 getesteten Karten bis 250 Euro)

FAZIT

»Die Sapphire X1600 XT bringt zwar keine absoluten Spitzenleistungen, ist aber eine ansprechende Allround-Grafikkarte.«

80

RADEON X800 GTO ICEQ II

Typ		PCIe-Grafikkarte bis 250 Euro
ca. Preis		200 Euro
Hersteller		HIS
Internet		www.hisdigital.com.com
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	78
Bildqualität	(25%)	85
Technik	(15%)	83
Ausstattung	(10%)	74
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 5 (von 20 getesteten Karten bis 250 Euro)

FAZIT

»Die Technik ist nicht mehr taufrisch, trotzdem gehört die GTO speziell in der HIS-Version noch zu den attraktiven Spielekarten.«

80

LOHNT DER LUXUS?



Zwei potente Spiele-PCs im Vergleich: Taugt der Comtech für unter 1.000 Euro zum Preisknüller? Oder lohnt es sich, satte 1.500 Euro mehr für die Arlt-Edelmaschine hinzublättern?

Der Vergleich zwischen dem **Comtech Syntesis Gamer Extreme** und dem **Arlt X2 4800+** scheint rein preislich sinnlos zu sein: knapp 1.000 gegen 2.500 Euro. Und doch drängt er sich geradezu auf. Denn schon das »billige« System glänzt bei den Schlüsselkomponenten mit richtig starker Hardware.

Comtech: Qualitätsgefälle

Genauer gesagt stecken im **Syntesis** eine **Geforce 7800 GT** und ein **Athlon 64 3500+**. Auch die 200-GB-Festplatte von Maxtor und der LG-DVD-Brenner sind in dieser Preisklasse absolut standesgemäß. Selbst eine DVB-T-Karte, Maus und Tastatur liegen mit in der Schachtel, wenngleich die beiden letzteren maximal für die Ersteinrichtung des Rechners taugen.

Manch andere Komponente zeigt hingegen deutlich, wie der Kampfpreis zustande kommt. So sind die Speicherriegel absolutes No Name und das Fortron-Netzteil mit 350 Watt an der unteren Leistungsgrenze. Am extremsten wirkt sich der Sparzwang beim Mainboard aus: Im (ordentlichen) Gehäuse sitzt eine kleine Micro-ATX-Platine von Fujitsu-Siemens mit einem selten anzutreffenden Sis-Chipsatz.

Das Board markiert den größten Schwachpunkt des Rechners. Es ist bestenfalls mäßig ausgestattet, bietet keine sinnvoll nutzbaren Bios-Optionen und wenig Platz zum Erweitern oder Aufrüsten des Systems.

Arlt: Highend von B bis Z

Der Arlt-Rechner schöpft bei seinen Komponenten aus dem Vollen. Im guten Aerocool-Gehäuse versammelt sich teure Hardware vom Allerfeinsten: Ein Crossfire-taugliches Asus-Mainboard namens **A8R-MVP**, ein **Athlon 64 X2 4800+**, zwei Highspeed-Module mit jeweils 1 GB von Corsair, eine 500-GB-Festplatte von Seagate, eine **Soundblaster X-Fi**, ein Seasonic-Netzteil mit 500 Watt und zu guter Letzt eine **Radeon X1900 XTX**.

Nur beim Lüfter hätte Arlt ruhig noch ein paar Euro in ein echtes Topmodell investieren dürfen. Der günstige **Arctic-Cooling Freezer 64 Pro** kühlt zwar ganz ordentlich, verrichtet seine Arbeit aber nicht übermäßig leise. Außerdem fehlen trotz des großzügig bemessenen Preises Tastatur und Maus.

Schnell gegen schneller

Natürlich war uns von vornherein klar, dass der Arlt-Rechner seinen zweieinhalbfachen Preis nicht adäquat in Mehrleistung umsetzen kann. Denn schon der **Syntesis** schafft Messwerte, die für praktisch jedes Spiel in hoher Auflösung und voller Detailstufe reichen.

Zwar legt der Arlt mit seiner **X1900 XTX** und dem Monsterprozessor noch mal ein ordentliches Schippchen drauf. Dadurch wird aber nur sehr selten aus einem ruckelnden ein flüssig laufendes Spiel – einfach weil schon beim Comtech selten was ruckelt.

Davon abgesehen gibt einem der Arlt-PC jederzeit das Gefühl, einen echten Luxusrechner unterm Schreibtisch stehen zu haben. Außerdem ist er mit seinen superschnellen, großzügig bemessenen Komponenten vergleichsweise zukunftssicher. Hinstellen und die nächsten zwei bis drei Jahre Spaß haben – das ist das Motto beim Arlt-PC und lässt den exorbitanten Preis in einem etwas anderen Licht erscheinen.

Wenn es einfach nur möglichst viel Geschwindigkeit für möglichst wenig Geld sein soll, dann ist der **Syntesis** eine prima Wahl. Mit einem anderen, kaum teureren Mainboard hätte er sich einen Preis-Leistungs-Tipp abgeholt.

Mikkl Galuschka

BENCHMARKS

	Comtech	Arlt (schneller als Comtech)
3DMark05 (in 3DMarks)		
1.024x768	7.105	10.074 (42%)
1.280x1.024 4AA/8AF	4.582	7.641 (67%)
3DMark06 (in 3DMarks)		
1.280x1.024	3.452	5.588 (62%)
Quake 4 (in fps)		
1.024x768	74,4	95,0 (28%)
1.280x1.024	73,6	86,0 (17%)
1.600x1.200 4AA	36,4	41,5 (14%)
Fear (in fps)		
1.280x960	63	83 (32%)
1.280x960 16AF/SoftSh.	31	53 (71%)
Trackmania Nations (in fps)		
1.024x768	51,2	101,8 (99%)
1.280x1.024 4AA/8AF	30,7	67,9 (121%)

X2 4800+

Typ		Komplett-PC
ca. Preis		2.500 Euro
Hersteller		Arlt
Internet		www.arlt.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	95
Aufbau/Verarb.	(30%)	84
Komponenten	(20%)	86
Ausstattung	(20%)	90
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 1 (von 15 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Ein Traum-PC zum wenig traumhaften Preis. Mit etwas anderen Komponenten ist die Leistung schon für unter 2.000 Euro zu haben.«

89

SYNTESIS GAMER EXTREME

Typ		Komplett-PC
ca. Preis		970 Euro
Hersteller		Comtech
Internet		www.comtech.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	83
Aufbau/Verarb.	(30%)	78
Komponenten	(20%)	75
Ausstattung	(20%)	82
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 10 (von 15 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Der Comtech-PC wurde auf flotte Kern-Komponenten zum Sparpreis hin optimiert. Das Konzept ist alles in allem aufgegangen.«

80

CREATIVE

I-TRIGUE L3800



Hardware-Kategorie: Stereo-Boxenset

Gut ausgestattetes 2.1-Lautsprechersystem im modernen Design.

Ein optisch ausnehmend attraktives 2.1-Lautsprechersystem bietet Creative mit dem neuen **I-Trigue L3800** an. Exzellente Verarbeitung und die Verwendung von edlen Farben sowie echtem Aluminium lassen die futuristisch angehauchten Boxen ästhetisch und teuer wirken – was sie mit rund 120 Euro aber auch sind. Das externe, kabelgebundene Steuerelement glänzt mit hoher Benutzerfreundlichkeit und guter Ausstattung. Ein Kopfhörer- und ein Aux-Eingang eröffnen vielfältige Einsatzmöglichkeiten. Das Sahnehäubchen: eine schicke Infrarotfernbedienung.

Einheit von Design und Klang

Stramme 30 Watt Sinus verträgt der Tieftöner. Die je 9 Watt starken Satelliten erbringen dank hoher Pegelfestigkeit eine auch für größere Räume ausreichende Leistung. Die Satelliten klingen natürlich und überzeugen durch brillante, saubere Höhen. Damit ist das **I-Trigue** zum Musikhören eine gute Wahl. Auch bei Filmen und Spielen macht das Set eine gute Figur. Den fehlenden Surround-Sound macht es mit einer sehr guten Pegelfestigkeit wett.

Timm Wotka

SHARKOON

X-TATIC 5.1



Hardware-Kategorie: Surround-Headset

Headset-Tausendsassa mit bekannter und bewährter Basistechnik.

Mit dem **X-Tatic 5.1** versucht sich Sharkoon an einem Headset-Alleskönner. Der mit vier Membranen pro Ohrmuschel bestückte Kopfhörer entspricht im Großen und Ganzen dem der anderen Sharkoon-Modelle und auch dem **Speedlink Medusa**. Dazu gesellt sich ein Elektronik-Kästchen mit diversen Anschlüssen. Die darin verbauten Chips machen das **X-Tatic** voll Dolby-Digital-5.1-tauglich. Damit ist es gleichermaßen für Spiele und Filme, für den PC und Konsolen einsatzbereit.

Anschlussfummelei

Der Klang ähnelt stark der erwähnten Verwandtschaft. Wuchtig spielt sich das Headset durchs Material, mit einer Vorliebe für Spiele- und Filmfutter. Zum Musikkopfhörer taugt es angesichts einer leicht dumpfen Abstimmung weniger. Ohne Fehl und Tadel gerieten die Qualität des (abnehmbaren) Mikrofons und die Ortung von Raumklangeffekten. Misslungen ist den Sharkoon-Entwicklern aber das Handling: Die Kontrollbox hat nur digitale Anschlüsse. Wer es lieber analog mag, muss das **X-Tatic** umständlich direkt an die Soundkarte anstöpseln.

Mikkl Galuschka

APLUSCASE

XCLIO 2



Hardware-Kategorie: Gehäuse

Klassisches Miditower-Gehäuse mit ungewöhnlichen Designansätzen.

Auch wenn das Gehäuse selbst eher zierlich ausfällt: Am **Xclio 2** ist so manches größer als sonst üblich. Etwa der überdimensionale, blau umleuchtete Einschaltknopf. Den findet selbst noch ein Volltrunkener im Dunkeln ohne Probleme. Außerdem gehört es zu den Vorreitern eines neuen Trends im Gehäusebau: Auf der rechten Seite ist ein gewaltiger 250-mm-Lüfter untergebracht, der mit riesigen Schaufeln und gemächlichen 650 Umdrehungen Warmluft nach draußen befördert. Kleine Enttäuschung: Das Betriebsgeräusch ist dennoch eindeutig vernehmbar.

Innen bieder

Weniger innovativ präsentiert sich das Innenleben. Das klassische Miditower-Layout gibt beim Einbau zwar wenig Rätsel auf, besondere Highlights entdeckten wir aber keine. Die Platzverhältnisse des **Xclio 2** sind durchwegs befriedigend. Festplatten und IDE-Anschlüsse können sich schon mal in die Quere kommen. Außerdem müssen wir dem AplusCase kleinere Verarbeitungsmängel und den ein oder anderen scharfen Grat anlasten.

Mikkl Galuschka

CREATIVE I-TRIGUE L3800

Typ		2.1-Boxenset
ca. Preis		120 Euro
Hersteller		Creative
Internet		www.creative.com

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	76
Pegelfestigkeit	(20%)	81
Ausstattung	(20%)	81
Bedienung	(10%)	88
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 1 (von 9 getesteten Stereo-Boxensets)

FAZIT

»Das L3800 punktet mit gutem Klang und einer stattlichen Ausstattung. Das schicke Design muss aber recht teuer bezahlt werden.«

79

X-TATIC 5.1

Typ		Surround-Headset
ca. Preis		100 Euro
Hersteller		Sharkoon
Internet		www.sharkoon.de

EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(60%)	77
Tragekomfort	(20%)	83
Ausstattung	(10%)	80
Verarbeitung	(10%)	78
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 3 (von 13 getesteten Surround-Headsets)

FAZIT

»Gute Klangqualität gepaart mit vielfältigen Einsatzmöglichkeiten: Das X-Tatic ist das ideale Eines-für-Alles-Headset.«

78

XCLIO 2

Typ		Gehäuse
ca. Preis		60 Euro
Hersteller		AplusCase
Internet		www.maxpoint.de

EINZELWERTUNGEN

Aufbau/Handling	(40%)	71
Platzverhältnisse	(20%)	66
Ausstattung	(20%)	75
Verarbeitung	(20%)	62
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 2 (von 2 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Das Xclio 2 überrascht außen mit ungewöhnlichen Detaillösungen. Im Inneren präsentiert es sich als ganz normaler Miditower.«

69

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden:** die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	GAINWARD **COOLFX ULTRA 3500 PCX**	770 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	ausreichend	96	89	90	80	**92**
2	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	480 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	befriedigend	95	89	89	78	**91**
3	ASUS **EXTREME N7800GT DUAL**	730 Euro	2x Geforce 7800 GT	12/05	mangelhaft	96	89	87	76	**91**
4	MSI **RX1800 XT-VTD512E**	450 Euro	Radeon X1800 XT	01/06	ausreichend	94	90	82	78	**90**
5	GIGABYTE **GEFORCE 7800 GT**	300 Euro	Geforce 7800 GT	09/05	befriedigend	92	89	87	79	**89**
6	GIGABYTE **RADEON X1800 XL**	360 Euro	Radeon X1800 XL	01/06	ausreichend	91	90	82	73	**88**
7	XFX **GEFORCE 6800 ULTRA**	500 Euro	Geforce 6800 Ultra	08/05	gut	89	87	85	76	**87**
Karten bis 250 Euro										
1	EVGA **GEFORCE 7600 GT**	230 Euro	Geforce 7600 GT	**NEU**	gut	88	88	86	66	**86**
2	XFX **6800 GS EXTREME XXX**	200 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	gut	85	87	83	76	**84**
3	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	200 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	sehr gut	80	85	86	78	**82**
4	GIGABYTE **GV-RX80256D**	180 Euro	Radeon X800	08/05	gut	76	85	79	78	**79**
5	GIGABYTE **GV-NX66T128VP**	150 Euro	Geforce 6600 GT	05/05	gut	74	85	83	78	**79**
6	SAPPHIRE **RADEON X800 GT**	170 Euro	Radeon X800 GT	10/05	sehr gut	75	85	78	67	**77**
7	SAPPHIRE **HYBRID X700 PRO TOXIC**	150 Euro	Radeon X700 Pro	04/05	gut	70	84	81	75	**76**

AGP-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	MSI **NX6800U-T2D256**	365 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	befriedigend	88	87	85	80	**87**
2	CLUB-3D **GEFORCE 7800 GS**	280 Euro	Geforce 7800 GS	03/06	befriedigend	87	89	87	78	**87**
3	GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400**	420 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	gut	87	87	83	78	**86**
4	SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE**	450 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	befriedigend	88	85	84	80	**86**
5	SAPPHIRE **RADEON X850 XT**	330 Euro	Radeon X850 XT	–	befriedigend	86	85	84	78	**85**
6	MSI **RX800XT-VTD256**	470 Euro	Radeon X800 XT	–	befriedigend	85	85	83	79	**84**
Karten bis 250 Euro										
1	POWERCOLOR **X800 PRO**	240 Euro	Radeon X800 Pro	–	gut	81	85	82	71	**81**
2	SAPPHIRE **RADEON X800**	220 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	76	85	78	75	**79**
3	MSI **NX6800-TD128**	150 Euro	Geforce 6800	–	befriedigend	75	85	76	77	**78**
4	GALAXY **GEFORCE 6600 GT**	150 Euro	Geforce 6600 GT	08/05	gut	74	85	80	68	**77**
5	SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO**	155 Euro	Radeon X700 Pro	01/05	befriedigend	68	84	82	71	**74**
6	CLUB-3D **RADEON 9800 PRO**	120 Euro	Radeon 9800 Pro	–	gut	69	80	79	69	**73**
7	SPARKLE **SP-AG 43 DH**	110 Euro	Geforce 6600	–	befriedigend	59	81	70	55	**66**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

SAPPHIRE X800 GTO2



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	230 Euro
Gesamtwertung	82

GIGABYTE GA-K8N PRO-SLI



Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	110 Euro
Gesamtwertung	84

LG GSA-4167B



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	45 Euro
Gesamtwertung	94

YAKUMO TFT17XJ



Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	210 Euro
Gesamtwertung	81

MAINBOARDS

	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (20%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (40%)	Service (10%)	Gesamtwertung
Pentium 4 (Sockel 775)										
1	ASUS **P5WD2 PREMIUM**	180 Euro	Intel i955X	**NEU**	sehr gut	85	94	86	84	**88**
2	GIGABYTE **GA-N SLI QUAD ROYAL**	210 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	**NEU**	gut	87	87	86	80	**86**
3	INTEL **D955XBK**	230 Euro	Intel i955X	**NEU**	gut	85	91	82	83	**85**
4	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	230 Euro	Intel i945P	**NEU**	gut	84	88	84	84	**85**
5	EPOX **5NVA+SLI**	140 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	**NEU**	gut	87	85	82	77	**83**
Athlon 64 (Sockel 939)										
1	DFI **LANPARTY UT NF4 DR-SLI EXPERT**	200 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	88	88	89	81	**88**
2	MSI **K8NDIAMOND**	160 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	86	86	88	82	**86**
3	GIGABYTE **GA-K8N PRO-SLI**	110 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	sehr gut	86	85	84	80	**84**
4	ASUS **A8N-SLI**	110 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	85	88	81	83	**84**
5	MSI **RD480 NEO2**	110 Euro	Ati Xpress 200	03/06	gut	84	86	81	82	**83**

TFT-MONITORE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 Zoll										
1	HYUNDAI **IMAGEQUEST Q70 U**	300 Euro	TN+Film-Display	–	gut	93	92	75	86	**88**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 730BF**	280 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	92	79	53	**85**
3	VIEWSONIC **VX724**	270 Euro	TN+Film-Display	–	befriedigend	90	90	70	60	**82**
4	YAKUMO **TFT 17 XJ**	210 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	91	90	70	47	**81**
5	SHUTTLE **XP17 TEMPAG V2**	500 Euro	TN+Film-Display	–	ausreichend	90	92	80	42	**81**
19 Zoll										
1	ACER **F-19**	500 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	89	79	91	**90**
2	EIZO **FLEXSCAN S1910**	520 Euro	PVA-Display	–	befriedigend	93	83	88	85	**88**
3	BENQ **FP91V**	340 Euro	TN+Film-Display	–	gut	92	92	65	75	**84**
4	VIEWSONIC **VX924**	360 Euro	TN+Film-Display	–	gut	91	92	71	55	**82**
5	LG **FLATRON L1932P**	440 Euro	TN+Film-Display	–	befriedigend	75	88	86	85	**82**

LAUFWERKE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA-Festplatten										
1	WESTERN DIGITAL **WD1500ADFD**	270 Euro	150 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	95	95	45	78	**85**
2	WESTERN DIGITAL **WD740GD**	150 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	82	94	46	73	**79**
3	MAXTOR **DIAMOND MAX 10**	130 Euro	300 GB, 7.200 U/min	–	gut	65	67	91	81	**72**
4	SAMSUNG **SPINPOINT P120 SP2504C**	95 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	58	76	77	**71**
5	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	80 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	62	66	66	86	**67**
						Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
DVD-Laufwerke										
1	TEAC **DV-516E**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	95	87	81	91	**90**
2	ARTEC **DHM-G48**	30 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	91	86	81	95	**89**
3	ASUS **DVD-E616**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	80	95	95	73	**86**
4	SONY **DDU1621**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	88	71	77	83	**80**
5	SAMSUNG **SD-616**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	befriedigend	75	72	90	95	**77**
						Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	Gesamtwertung
DVD-Brenner										
1	LG **GSA-4167B**	45 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	sehr gut	95	91	93	95	**94**
2	LG **GSA-4166B**	60 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	gut	93	90	93	95	**92**
3	PIONEER **DVR-110**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/8-fach	–	sehr gut	88	91	82	95	**89**
4	BENQ **DW1640**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/6/4-fach	–	gut	87	90	80	95	**88**
5	HP **DVD840I**	70 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/8/4-fach	–	befriedigend	92	88	84	65	**86**

SOUND-SYSTEME

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klang-test (50%)	Pegel-festigkeit (20%)	Aus-stattung (20%)	Bedie-nung (10%)	Gesamt-wertung
Stereo-Boxensets										
1	CREATIVE **I-TRIGUE L3800**	120 Euro	Stereo-Boxenset	**NEU**	gut	76	81	81	88	**79**
2	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	155 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
3	LOGITECH **Z-3**	55 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	74	82	70	78	**75**
4	JBL **CREATURE 2**	80 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	68	71	62	64	**67**
5	SHARKOON **AUDICS 2.1**	30 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	57	63	71	73	**63**
Surround-Boxensets										
1	TEUFEL CONCEPT **G THX 7.1**	300 Euro	Surround-Boxenset	09/05	sehr gut	90	86	90	78	**88**
2	CREATIVE **GIGAWORKS S750**	400 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
3	LOGITECH **Z-5500**	300 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
4	CREATIVE **GIGAWORKS G500**	250 Euro	Surround-Boxenset	11/05	ausreichend	79	84	76	48	**76**
5	SHARKOON **AUDICS 5.1**	60 Euro	Surround-Boxenset	8/05	sehr gut	71	69	82	73	**73**

EINGABEGERÄTE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Gesamt-wertung
Mäuse										
1	LOGITECH **G5**	60 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	96	94	87	90	**93**
2	RAZER **COPPERHEAD**	70 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	94	95	81	86	**90**
3	LOGITECH **MX518**	40 Euro	optische Kabelmaus	05/05	sehr gut	90	87	86	88	**89**
4	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	88	86	87	86	**87**
5	RAPTOR-GAMING **M2**	40 Euro	optische Kabelmaus	07/05	sehr gut	88	87	81	89	**87**
						Praxistest (50%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Verar-beitung (10%)	Gesamt-wertung
Gamepads										
1	MICROSOFT **XBOX 360 CONTROLLER**	35 Euro	Gamepad	03/06	gut	87	89	80	88	**86**
2	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	20 Euro	Gamepad	–	gut	83	79	78	77	**80**
3	THRUSTM. **FIRESTORM DUAL POWER 3**	20 Euro	Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
4	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	15 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
5	THRUSTM. **WIRELESS DUAL TRIGGER**	30 Euro	Funk-Gamepad	11/05	befriedigend	75	72	84	74	**76**
Joysticks										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	30 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	30 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
Lenkräder										
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
2	LOGITECH **MOMO RACING**	110 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
3	SAITEK **R440 FF**	60 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
4	THRUSTMASTER **RALLY GT FF PRO**	95 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/06	befriedigend	76	73	79	67	**75**
5	SAITEK **R220**	40 Euro	Lenkrad	01/05	gut	69	81	61	75	**70**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL CONCEPT G 7.1



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	300 Euro
Gesamtwertung	85

MICROSOFT XBOX360 PAD



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	35 Euro
Gesamtwertung	86

LOGITECH MX518



Hardware-Kategorie	optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	89

SAITEK R440 FF



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76

LESER-AWARDS 2005

Hunderte unserer Leser haben abgestimmt: Hier sind sie, die Gewinner unserer Leser-Awards 2005! Und noch mehr Siegertypen: Welche Leser haben die Preise fürs Mitmachen kassiert?

Da flucht der Postbote: Stapelweise schleppt er Leser-Postkarten und -Briefe in unsere Redaktion, begleitet vom Dauersummen des Faxgeräts. Stundenlang zählen wir aus, machen Strichlisten. Dann stehen sie fest: 21 Spiele erobern die ersten fünf Plätze der vier Kategorien Action, Strategie, Abenteuer und Sport. 21? Ja – denn **Panzers 2** und **Blitzkrieg 2** bekommen gleich viele Stimmen, teilen sich Platz fünf der Strategie-Charts. Welche Titel welche Positionen ergattert haben, sehen Sie auf der rechten Seite, präsentiert von netten Damen.

Doch wir haben noch mehr Gewinner: Unsere Layout-Glücksfee Sara Stehlin hat mit ordnungsgemäß verbundenen Augen 88 Einsendungen gezogen – die glücklichen Absender kassieren Spiele, Fanpakete und exklusive Klamotten. Danke fürs Mitmachen, liebe Leser!



DIE PREISE UND IHRE ZUKÜNFTIGEN BESITZER:

GTA San Andreas:
Lieselotte Baudisch, Herdwangen-Schönach
Joachim Zink, Kolitzheim
David Mallin, Rheda-Wiedebrück

Sacred Gold:
Alexander Dubbrich, Schondorf
Sandra Losse, Hohenthurm
Martin Rembarczyk, Kiel

Sacred-Roman:
Mirko Ajdacic, Ingolstadt
Thosten Schulze, Berlin
Raissa Bassuaer, Bonn/Röttgen

Civilization 4:
Robin Leukhardt, Balingen
Christian Wehrs, Hagen
Matthias Sandler, Dessau

Vietcong 2:
Daniel Thut, Ingolstadt
W. Ian Hughes, Straubing
Jörg Höfig, Hamm

Need for Speed Most Wanted + Longsleeve:
Martin Aigner, Eggenfelden
Markus Herrmann, Bad Mergentheim
Andreas Schmidt, Braunschweig
Sascha Friedrich, Mering
Michael Meier, Landshut

Battlefield 2 + Special Forces + Jacke:
Oliver Fabig, Neumünster
Daniel Sogemeier, Herne
André Papazoglou, Escheburg

Codename Panzers 2:
Björn Heidrich, Stadtlohn
Christian Loböck, St. Pantaleon/Österreich
Patrick Kolodziej, Hückeswagen
Michael Schmid, Neukirchen
Andreas Carl, Penzberg
Kurt Kessel, Twistetal-Berndorf
Jan Prutscher, Radolfzell/Stahringen
Jens Stein, Müden/Mosel
Karl Fritz-Bartsch, Pöttmes
Bengt Petersen, Schönkirchen
Marco Nahrgang, Vogtsburg
Andreas Hirsch, Stuttgart
Tobias Benecke, Holverde
Nils Hurrelbrittke, Wolfsburg
Uwe Reinemann, Penig
Jens Bachmann, Hafenlohr-Windheim
Marcel Judenberg, Hannover
Gregory Schmitt, Walldorf
Marc Heinkelein, Schonach
Simon Elze, Stuttgart

Brothers in Arms Umhängetasche:
Steffen Stöger, Murg
Isabell Ramminger, Hamm
Christian Schulze, Hoyerswerda
Michael Thom, Bornheim
Yvonne Krüger, Wendisch-Rietz

Fanpaket Brothers in Arms – Earned in Blood:
Florian Liese, Mering
Heinz Herfurth, Hannover
Christian Voigt, Naunberg/Saale
Stafan Hubertus, Gaggenau
Michael Herrscher, Bochum
Markus Schein, Steinhagen
Wilhelm Putz, Ingolstadt
Marcel Strube, Spangenberg
Marc Baumann, Göttingen
Margret Kulschewski, Waltrop

King Kong T-Shirt:
Martin Schmidt, Königsheim
Helmut Geier, Sennfeld
Bernd Creutz, Berlin
Frederic Wöffen, Solingen
Philipp Schenko, Grünberg
Alexander Hader, Neudrossenfeld
Celine Thomschke, Bernsdorf
Eric Winde, Chemnitz
Thomas Höfer, Brunnthal
Marc Winkler, Straßfurt

Heroes of Might & Magic 5 Mauspad:
Jonas Magnus Marx, Rheine
Henry Linke, Dresden
Oliver Goldberg, Dresden
Jürgen Heinzelmann, Viernheim
Dennis Rettberg, Nienburg/Weser
Mario Scobel, Berlin
Melanie Paschke, Leimen
Merkus Ridder, Olfen
Felix Popp, Tuchenbach
Stephan Brauner, Deggendorf

Heroes of Might & Magic 5 T-Shirt:
Jan Graunke, Neuenhagen
Karl Heiermann, Dinslaken
Jan Heinemann, Cuxhaven
Dieter Ehrke, Bielefeld
Mario Herrmann, Leipzig
Sandra van Os, Neuenrade
Andreas Nordhoff, Datteln
Elke Erben, Hof/Saale
Uli Faßbender, Wiesbaden
Hilmar Müller, Berlin

And the winners are ...

ACTION

1 GTA SAN ANDREAS

2. BATTLEFIELD 2
3. CALL OF DUTY 2
4. FEAR
5. STAR WARS BATTLEFRONT 2



Sieger mit Abstand: GTA San Andreas, unsere **Titelstory** der Ausgabe 6/2005.



STRATEGIE

1 AGE OF EMPIRES 3

2. CIVILIZATION 4
3. THE MOVIES
4. ACT OF WAR
5. PANZERS 2



Age 3 kassierte doppelt so viele Stimmen wie sein Verfolger Civ 4.



ROLLENSPIELE & ADVENTURES

1 WORLD OF WARCRAFT

2. FAHRENHEIT
3. ANKH
4. KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2
5. GUILD WARS



Blizzards **Freizeitkiller** landet ganz oben – obwohl Fahrenheit kurz führte!



SPORT

1 NEED FOR SPEED MOST WANTED

2. FIFA 06
3. GT LEGENDS
4. JUICED
5. PRO EVOLUTION SOCCER 5



Hatte die meisten Stimmen: EAs **Kurvenjagd** (oben, nicht rechts!)





Soundcheck-Inhaber **Oskar Walter**: »Ein Teil meiner Stammkunden kommt spürbar weniger, seit sie World of WarCraft gekauft haben.«



»Der größte Media Markt der Welt« – alleine der PC-Bereich nimmt in der Filiale in Weiterstadt 25 Meter **Regalfläche** ein.

DER WOW-EFFEKT

5,5 Millionen Spieler weltweit, mehr als eine Million davon in Europa – ein Jahr nach dem Start spülen alleine die Abo-Gebühren von World of WarCraft jeden Monat einen hohen dreistelligen Millionenbetrag in Blizzards Kassen. Gleichzeitig klagen Mitbewerber und Händler öffentlichkeitswirksam über einen teils deutlichen Umsatzrückgang, weil World of WarCraft-Spieler keine neuen Spiele mehr kauften. Wir haben nachgehakt: Wie groß ist der WoW-Effekt tatsächlich?

DER **AUTOR**

Jochen Gebauer ist 26 und studiert Amerikanistik, Anglistik und Philosophie. Zuvor schrieb er als Redakteur und freier Autor unter anderem für PC Games. Seit 2005 bereichert er PC PowerPlay mit seinen Reportagen und Features.



»Im letzten Jahr hatte ich einen Rückgang von ungefähr 10 Prozent«, sagt Oskar Walter. Ihm gehört ein kleiner Laden am oberen Ende einer Offenbacher Einkaufsstraße, der Soundcheck. Ein Name aus einer Zeit, in der man als unabhängiger Einzelhändler noch mit CDs und Schallplatten sein Geld verdienen konnte. Inzwischen konzentriert Oskar Walter sich auf Spiele, aber auch da wird das Geschäft härter, die Konkurrenz aggressiver. Und es gibt den **WoW**-Effekt: »Ein Teil meiner regelmäßigen Kunden kommt spürbar seltener, seit sie **World of WarCraft** gekauft haben«, sagt Walter.

Er selbst hat sich schon vor ein paar Monaten ein Exemplar auf die Seite gelegt, damals, als die Nachfrage monatelang größer war als die Liefer- und Serverkapazitäten von Blizzard. Aber »mehrere Suchtfälle« aus seinem Kunden- und Bekanntenkreis lassen ihn zögern. Dennoch, so Walter, mache man es sich zu einfach, wenn man die Umsatzrückgänge ausschließlich auf **World of WarCraft** schiebe. Zumindest einen Teil der gegenwärtigen Probleme sieht er an ganz anderer Stelle. Und besonders neu seien sie auch nicht.

»Der PC-Bereich ist seit Jahren am Schrumpfen«

»Alles konzentriert sich auf ein paar Top-Titel«

»Der PC-Bereich ist bei mir schon seit einigen Jahren am Schrumpfen«, sagt Walter. Ganz im Gegensatz zur PS2, die bei ihm den PC mittlerweile als Hauptgeschäft abgelöst habe, gäbe es auf dem PC-Markt keine ausreichende Breite mehr: »Alles konzentriert sich auf ein paar Top-Titel.« Dazu gehört auch **World of WarCraft**, von dem Walter eine dreistellige Stückzahl verkauft hat, für seine Verhältnisse ein sehr gutes Ergebnis. Am eigentlichen Geschäft, den monatlichen Abo-Gebühren, verdient er allerdings nur am Rande mit – durch Gametime-Karten, die besonders bei Jugendlichen sehr beliebt seien. »Da sollen dann die Eltern nicht wissen, dass der Sohn 15 Euro im Monat für ein Spiel ausgibt.«

Die Gewinnmargen sind bei diesen Karten natürlich sehr viel kleiner als bei einem Vollpreis-Spiel. Etwa 20 Prozent verdient Walter an einem PC-Titel, bei Konsolen-Spielen ist die Marge höher, ungefähr bei 30 Prozent. **World of WarCraft** kauft er derzeit für 31 Euro beim Großhändler ein und verkauft es für 45 Euro weiter, ein ordentlicher Gewinn, der aber eher die Ausnahme sei, jedenfalls über einen derart langen Zeitraum. »Die mangelnde Preisstabilität ist ein großes Problem. Wenn man ein Spiel nach einem halben Jahr zum halben Preis haben kann, überlegt man es sich doch zweimal, es zum Vollpreis zu kaufen.« Das Runden-Strategiespiel **Shattered Union** ist so ein Fall: Im Oktober 2005 verkaufte Walter es für 39 Euro, vier



Mangelnde **Preisstabilität**: In vier Monaten vom 50 Euro teuren Vollpreisspiel zum günstigen Budget-Titel sind keine Seltenheit.



Uncut- und **Ab-18-Titel** sind für kleine Händler wie Oskar Walter eine der wenigen Möglichkeiten, sich von der Konkurrenz abzusetzen.

Monate später kostet es im Einkauf noch lächerliche 6 Euro und ist damit für ihn uninteressant geworden. »Wenn Spiele unter einen gewissen Preis fallen, sind sie bei mir gelaufen.«

Fünf Nice-Price-Spiele pro Vollpreis-Titel

Ganz anders beim Media Markt. Dort machen Budget-Titel inzwischen 15 bis 20 Prozent des Umsatzes aus, in reinen Stückzahlen gerechnet verkauft die Niederlassung in Weiterstadt, die mit dem Slogan »Größter Media Markt der Welt« wirbt, fünf Nice-Price-Spiele pro Vollpreis-Titel. Auch hier hat man laut Entertainment-Bereichsleiter Achim Taferner den **WoW**-Effekt bemerkt, allerdings nicht in den Ausmaßen, die aktuelle Zahlen und Meldungen aus den USA vermuten ließen. »Der PC-Bereich ist bei uns im letzten Jahr leicht zurückgegangen, aber er nimmt immer noch 50 bis 55 Prozent ein«, sagt Taferner. Von **World of WarCraft** habe man alleine am Erscheinungstag 160 Exemplare verkauft, insgesamt seien inzwischen etwa 1.300 Stück abgesetzt worden. Zum Vergleich: Von anderen Top-Sellern werden etwa 300 Exemplare verkauft.

Über Gewinnmargen will und darf Taferner nicht sprechen, aber er deutet an, dass sie gerade bei Top-Titeln oftmals geringer seien als die der kleineren Händler. Der Grund ist recht einfach: Im Gegensatz zu Oskar Walter kauft Taferner direkt bei den Spieleherstellern ein. Dort bekommt man zwar in der Regel keine so günstigen Preiskonditionen wie bei Großhändlern, kann Warenüberschüsse aber meist relativ problemlos retournieren. Im Klartext: Kauft ein kleiner Händler zu viel ein, bleibt er darauf sitzen, kauft ein Großmarkt zu viel ein, kann er es zurückgeben. Gerade angesichts aktueller Verramschungs-Beispiele wie **Shattered Union** ein erheblicher Vorteil.

»Seit einem Jahr spiele ich nichts anderes mehr«

Apropos Großhändler: Auch dort hat der **WoW**-Effekt Spuren hinterlassen, buchstäblich: »Ich kann's ja an mir selbst beobachten«, sagt Günther Groß, Inhaber von Groß Electronic, einem von Walters Lieferanten. »Seit einem Jahr spiele ich nichts anderes.« Die gegenwärtigen Probleme will aber auch er nicht alleine auf das Suchtpotenzial von **World of WarCraft** schieben: »Die Margen im Großhandel sind generell enorm gesunken. Aktuell liegen sie bei drei Prozent, vor zehn Jahren waren es noch zehn. Der Überlebenskampf ist einfach härter geworden.«

Als aktuelle Gefahr für den PC-Markt nennt Groß die zunehmende Zahl von Raubkopien. Und Ebay. »Früher haben die Leute gesagt: Das kriege ich doch beim Media Markt billiger. Heute sagen sie: Das kriege ich doch bei Ebay billiger.« Der Preisverfall sei »töd-



Oblivion gehört zusammen mit Gothic 3 zu den ganz großen **Hoffungsträgern** der Branche für dieses Jahr.



EBGames-Filiale in Darmstadt: einer von 80 EBGames-Läden in ganz Deutschland. Hier sieht man den **WoW-Effekt** gelassen.



So sehen die typischen Vorbestellungen bei EBGames aus: Hersteller kaufen solche »**Gondeln**«, um für ihre zukünftigen Spiele zu werben.



»Bei Battlefield merkt man es mehr«: Auch andere Onlinetitel erweisen sich als **Suchtspiele,** die anderen Spielen die Zeit der Kundschaft stehlen.



Am eigentlichen WoW-Geschäft (den Abo-Gebühren) verdient der Handel nur einen Bruchteil – mit den **Gametime**-Karten.

WOW-EFFEKT IN DEN USA?

Stein des Anstoßes: 2005 war der PC-Markt in den USA rückläufig. Stückzahlen und Gesamtumsatz blieben deutlich unter dem Ergebnis des Vorjahres.

Gesamtumsatz:
2004: 1,1 Milliarden US-Dollar
2005: 953 Millionen Dollar
Veränderung: -13 %

Stückzahlen:
2004: 47 Millionen
2005: 38 Millionen
Veränderung: -19%

Quelle: NPD Group

lich«, so Groß, und werde durch die aggressive Preispolitik der Großmärkte noch verschärft.

Das sieht auch Oskar Walter ähnlich: »Wenn du einen preisaggressiven Großmarkt vor der Nase sitzen hast, dann hast du ein Problem.« Als er 1994 angefangen hat, war der nächste Saturn in Köln, also rund 200 km entfernt. Heute gibt es gleich zwei in der näheren Umgebung, und Walter hat es sich zur Gewohnheit gemacht, einmal pro Woche die Preise bei der Konkurrenz zu vergleichen. »Vor ein paar Monaten lief **World of WarCraft** plötzlich gar nicht mehr. Da dachte ich, musst du mal beim Saturn gucken. Und der war für eine Woche runtergegangen auf 39 Euro. In solchen Fällen muss ich natürlich nachziehen.«

Achim Taferner wehrt sich uns gegenüber allerdings gegen den Vorwurf, kleinere Händler mit Kampfpreisen vom Markt drängen zu wollen: »Es ist wirklich nicht so, dass wir die kaputtmachen. Ich kann die Probleme verstehen, aber Opferrollen macht man sich selbst. Was aggressive Preise angeht, sind die nämlich auch keine Kinder von Traurigkeit.«

Zu wenig herausragende Titel?

Bei Okaysoft jedenfalls, einem der führenden deutschen Versandhändler, sind aggressive Preise Teil des Firmenkonzepts. »Wir sind 1989 mit den günstigsten Preisen – also auch den kleinsten Gewinnmargen – in den Markt eingestiegen«, sagt Herbert Wirnshofer, Inhaber von Okaysoft. »Damals gab es noch Titel mit empfohlenen Verkaufspreisen von 124,90 DM, die wir für 84,90 DM angeboten haben. Unsere Kalkulationsgrundlage haben wir seit dieser Zeit praktisch nicht verändert – allerdings hat sich der Markt unserem Preisniveau teilweise angenähert.«

Einen »merklichen« Umsatzrückgang im letzten Jahr hat allerdings auch Herbert Wirnshofer bemerkt, führt diesen aber zumindest teilweise auf mangelnde Top-Titel zurück: »2005 hatten wir als herausragende

Titel nur **Fear** und **Quake 4**. Letzteres konnte die hohen Erwartungen leider nicht ganz erfüllen. Einen Großteil des **WoW**-Umsatzes hatten wir dank einer Pre-Order-Aktion schon 2004. Da hatten wir mit Titeln wie **Half-Life 2**, **Far Cry**, **Doom 3** und **UT 2004** auch das beste Ergebnis seit 17 Jahren.«

Ego-Shooter, gerade in der Import- oder Uncut-Version, haben für einen Versandhändler wie Okaysoft ohnehin einen sehr hohen Stellenwert: »Zwei Beispiele sagen eigentlich alles: **Fear** haben wir zu 89 Prozent als ungeschnittene Version verkauft, und bei **Quake 4** waren es exakt 99,64 Prozent«, sagt Wirnshofer. Auch Oskar Walter hat einen festen Kundenkreis für 18er- und Uncut-Titel und sieht dieses Segment als eine der wenigen Möglichkeiten, sich gegenüber den manchmal übermächtig erscheinenden Großmärkten zu positionieren.

Mit Erfolg, wie es scheint, denn bei Media Markt kann und will man keine Importe oder indizierte Titel anbieten: »Wir müssten nicht nur einen eigenen Raum dafür einrichten«, sagt Achim Taferner, »sondern auch mit dem Kunden bis zur Kasse gehen, schließlich könnte er es ja irgendwo im Laden jemand anderem geben. Dieser Aufwand lohnt einfach nicht.« Was zunächst absurd klingt, hat im Zuge der neuen Jugendschutzgesetze seine praktische Notwendigkeit: »Die Kontrollen sind schärfer geworden, sehr viel schärfer«, so Taferner. »Einmal hatten sie sogar extra ein Kind mitgebracht, das einkaufen sollte.«

»Bei Counter-Strike und Battlefield merkt man es eher«

Auch EBGames sieht der **WoW**-Problematik eher gelassen entgegen. »Bei **World of WarCraft** ist es nicht so extrem«, sagt Ricardo Romao, stellvertretender Geschäftsführer der EBGames-Filiale in Darmstadt, »bei **Counter-Strike** und **Battlefield** merkt man es eher. Diese Kunden kaufen sich so gut wie nie wieder Spiele.« Ein Trend, den auch Oskar Walter beobachtet hat: »Rate mal, welches Spiel ich im letzten Jahr am meisten verkauft habe«, fragte er grinsend. Es ist nicht **World of WarCraft**. Es ist **Counter-Strike**. Auch **WarCraft 3** und **Diablo 2** verkauften sich bei Walter und Romao deutlich besser als so mancher Vollpreis-Titel.

Eine weitere Gemeinsamkeit: Für beide sind Vorbestellungen enorm wichtig, »zur Kundenbindung«, wie sie sagen. Bei EBGames geht das sogar so weit, dass Hersteller ganze Regale, so genannte »Gondeln« kaufen, um darauf für Vorbestellungen zu werben. US-Amerikanische Dimensionen, wo selbst die Schaufenster meistbietend verkauft werden, erreicht das Ganze allerdings nicht, »noch nicht«, sagt Romao. Für 2006 erwartet er einen Aufschwung des PC-Marktes, ein Aufschwung mit den Namen **Oblivion**, **Gothic 3**, **Schlacht um Mittelerde 2**, **Titan Quest**. Aber auch mit **Burning Crusade**, dem Addon zu **World of WarCraft**. Kein Pessimismus also, im Gegenteil: »2006 wird unser erfolgreichstes Jahr«, glaubt Romao.

Fragliche Ausmasse

Dass es ihn gibt, den **WoW**-Effekt, das ist kaum zu bestreiten. **World of WarCraft** kostet Zeit, viel Zeit. Zeit, die viele Spieler nicht mehr in andere Spiele investieren können oder wollen. Fraglich scheint allerdings, ob er tatsächlich jene zerstörerischen Ausmaße angenommen hat, die aktuelle Marktdaten und Medienberichte befürchten lassen. Im Gegenteil: Vielleicht hat **World of WarCraft** das aufgefangen, was den Herstellern und Händlern im vergangenen Jahr ansonsten völlig weggebrochen wäre, aufgrund fehlender Top-Titel, aufgrund einer kaum noch vorhandenen Preisstabilität, aufgrund anderer Onlinespiele wie **Counter-Strike** oder **Battlefield**, aufgrund einer wirtschaftlichen Lage, die gerade kleine Händler wie Oskar Walter schon seit einigen Jahren beutelt.

»2006 wird unser erfolgreichstes Jahr«

Die Wahrheit dürfte, wie das meistens so ist, irgendwo in der Mitte liegen. Und in einer Branche, die sich verändert, durch Großmärkte, durch Ketten wie EBGames, durch Ebay.

»Mein Einzugsgebiet wird immer kleiner«, sagt Oskar Walter. »Die Kunden aus dem Umkreis kommen nicht mehr.« Weil es inzwischen an jeder Ecke einen Großmarkt gäbe. Und natürlich Amazon. »Im Augenblick überlege ich, ob ich mit dem Versandhandel anfangen soll«, sagt er zum Abschluss und schaut ein bisschen gequält drein. »Ehrlich gesagt habe ich da zwar keine Lust zu – aber ich fürchte, ich werde nicht drumherum kommen.« Die einfache Ausrede – **World of WarCraft** – ist ihm dann doch zu billig.

Wie ist Ihre Meinung? Schreiben Sie uns an redaktion@pcpowerplay.de.

Jochen Gebauer



Der Horror-Shooter **Fear** von Vivendi war nach Ansicht von Okaysoft-Inhaber Herbert Wirnshofer einer der wenigen Top-Titel im Spielejahr 2005.



In die World of WarCraft-Erweiterung **Burning Crusade** setzen alle Händler sehr große Erwartungen. Das Addon erscheint voraussichtlich Ende des Jahres.

GEHEIMAKTE STARFORCE

Sicherheitsrisiko, Spionage, Abzocke! Der Kopierschutz Starforce polarisiert die Spielergemeinde. Wir klären, was er wirklich macht, was er kann – und wie Sie ihn loswerden.

VORGESTELLT:
DIRK WEBER

Dirk Weber ist Leiter der Entwicklungsabteilung bei CDV. Er überwacht sämtliche Spieleprojekte des Publishers aus Karlsruhe. CDV nutzte den umstrittenen Starforce-Kopierschutz bislang in Spielen der Panzers- und Blitzkrieg-Reihe.



Starforce. Das klingt wie **Star Wars**, der Kampf mutiger Rebellen gegen das finstere Imperium, also eine prinzipiell gute Sache. Doch nach einem Blick ins Forum von PC PowerPlay oder in eines der vielen Spieler-Blogs im Internet könnten Sie zu einem ganz anderen Schluss kommen. Da ist nämlich die Rede von Sicherheitslücken, nervigen Systemaussetzern, Spionage, kurz: Problemen ohne Ende. Sie stoßen sogar auf Boykottaufrufe gegen Spiele mit Starforce-Kopierschutz. Die allgegenwärtige Befürchtung: Rechtschaffene Kunden werden für ihre Ehrlichkeit bestraft.

Ist der Starforce-Kopierschutz also in Wahrheit eher ein Kampf finsterer Hersteller gegen die eigenen Kunden? Oder alles nur eine maßlose Übertreibung? Um der Frage nachzugehen, haben wir Sie auf www.pcpowerplay.de gebeten, uns von Ihren Erfahrungen mit Starforce zu berichten. Auch die Herstellerseite haben wir für Sie befragt: Dirk Weber, Entwicklungsleiter beim Publisher CDV, hat ausführlich Stellung genommen. Und das Beste: Unser Artikel ist – im Gegensatz zu **Starforce** – garantiert kompatibel mit sämtlichen Lesegeräten.

Aufgedeckt: So funktioniert Starforce

Um **Starforce** zu verstehen, müssen Sie nicht Informatik studieren. Das Prinzip ist einfach: Der PC steuert jede Komponente mit Treibersoftware. Manche Hardware, etwa Ihre Grafikkarte, benötigt einen externen Hersteller-Treiber. Fürs DVD-Laufwerk stellt Windows die entsprechende Steuersoftware bereit. Bei Installation eines **Starforce**-Spiels ersetzt der Kopierschutz den vorhandenen DVD-Treiber. Daher müssen Sie im Anschluss den Rechner neu starten – nur so aktiviert Windows die **Starforce**-Steuersoftware.

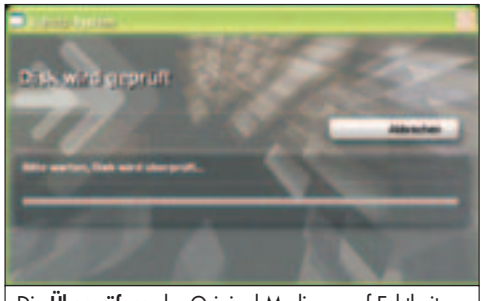
Beim Spielstart überprüft der neue Treiber nun die im Laufwerk liegende Spiele-DVD oder -CD auf bestimmte Merkmale. Die legt der Hersteller bereits im Presswerk fest; auf handelsüblichen Brennern sind sie nicht reproduzierbar. Sofern der Kopierschutz einen Unterschied zwischen besagter Vorgabe und Datenträger erkennt, vermutet er eine Raubkopie und bricht den Startvorgang ab. Pech gehabt! So einfach ist das.

Sprechen Sie Starforce?

Wenn es wirklich so einfach wäre, könnten wir problemlos damit leben und Sie getrost weiterblättern. Aber die Wirklichkeit sieht anders aus: In regelmäßigen Abständen schreiben Sie uns, dass Sie Probleme beim Starten eines Spiels haben – wohlgemerkt mit der gekauften Originalversion. Selbst wir Redakteure hatten schon unseren »Spaß« mit **Starforce**.

Wir fragen Dirk Weber daher, ob bei CDV viele Beschwerden eintrudeln. »Unsere Hotline hat verschwindend geringe Anfragen, die sich auf **Starforce** beziehen. Wenn dann Probleme auftauchen, hängt das meist mit exotischen DVD-Laufwerken zusammen, die mit Starforce nicht zurechtkommen. Besonders im Zusammenhang mit Notebooks gibt's manchmal Ärger.«

Die Hauptfehlerquelle von **Starforce** liegt in der Tat in der Inkompatibilität zu manchen Laufwerken. Laut Publisher CDV gibt es daher bestimmte Stufen, wie



Die **Überprüfung** des Original-Mediums auf Echtheit scheitert mitunter an exotischen DVD-Laufwerken.

KOPIERSCHUTZ-STATIONEN: START, HIGHLIGHTS, NIETEN, ZUKUNFT

Der Kopierschutz ist Kind des digitalen Zeitalters. Kein Wunder: Bis zum Start der Audiokassette 1964 war der Begriff Raubkopie für die meisten ein Fremdwort. Erst in den 80ern, bei Homecomputern wie C64 und Amiga, avancierte das fröhliche Kopieren langsam zum Volkssport und startete seinen endgültigen Siegeszug, als CD-Brenner und Rohlinge erschwinglich wurden. Seither fordern die Hersteller einen Schutz für ihr geistiges Eigentum und beweisen manchmal erstaunlich viel Einfallsreichtum. Die **wichtigsten Stationen** auf einen Blick.

Start: Mr. Floppy

ab 1980: Computerspiele gibt's in erster Linie auf Disketten. Da die leicht zu beschaffen sind, steigt die Zahl der Raubkopien sprunghaft an. Die Hersteller sind nervös: Ein Kopierschutz muss her! Kein Problem: Auf jeder Diskette befindet sich ein digitales Inhaltsverzeichnis. Das verändern die Hersteller so, dass normale Kopierprogramme es nicht mehr finden. Ganz einfach. Aber auch einfach zu knacken: Wenig später gibt's erste Programme, die den Kopierschutz erfolgreich aushebeln.



Highlights: Dial-a-Pirate!

ab 1985: Dass es anders geht, beweisen Hersteller wie Infocom oder LucasArts mit Kopierschutzen, die mit dem Speichermedium eigentlich nichts zu tun haben. Sie legen den Packungen Code-Tabellen bei (manchmal sehr aufwändig gestaltet, wie die legendäre Code-Scheibe »Dial-A-Pirate« aus Monkey Island 1). Zu Beginn oder an einer bestimmten Stelle fragt das Spiel einen entsprechenden Code ab, der dann eingetippt werden muss. Nachteil: Die Tabellen können kopiert oder abgeschrieben werden.



Meinungen unserer Leser

»Hallo Redaktion! Hatte teilweise wahnsinnige Probleme mit Starforce. Nach der Installation von Port Royale konnte mein Laufwerk keine DVDs mehr lesen und die Geschwindigkeit war gedrosselt! Es ist eine Unverschämtheit ist, wenn ich mich mit sowas herumärgern muss!«

Marc Hanssen

»Das Blödeste ist mir passiert, als ich ein zweites Spiel mit Starforce-Kopierschutz installiert habe. Nach der Installation wurde das erste Spiel nicht mehr als Originalspiel erkannt und startete nicht. Erst nach einer kompletten Neuinstallation funktionierte alles wieder. Echt Banane, der Kopierschutz. Mittlerweile versuche ich, Starforce-Spiele zu meiden.«

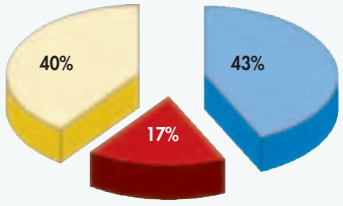
Detlef Wiltsch

»Probleme mit Starforce hatte ich bei der Demo von GT Legends. Sofort nach dem Programmstart fuhr der PC ohne Fehlermeldung herunter – so schnell habe ich Windows XP noch nie herunterfahren sehen. Die Festplatte produziert ein zischendes Geräusch, das man lieber nicht von der eigenen Hardware hören will ... Geholfen hat mir ein Update des Starforce-Treibers. Herausgefunden habe ich das nur durch längere Beschäftigung mit Google.«

Markus Merz

UMFRAGE

Haben Sie jemals Probleme mit einem Spiel mit Starforce-Schutz gehabt?



Ja, ich hatte Probleme.	40%
Nein, noch nie	17%
Kann ich nicht sagen	43%

Ergebnis: Vier von zehn Lesern hatten Probleme, die sie direkt auf Starforce zurückführen. Der Großteil bekam aber noch keine Probleme damit, oder kann sie nicht direkt auf Starforce beziehen.

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

genau **Starforce** die Disc überprüft. Je schwächer die Einstellung, desto geringer die Ausfallrate. Darunter leidet aber möglicherweise die Wirksamkeit des Kopierschutzes.

Gegebenenfalls stellen installierte Kopier- oder Mount-Programme wie **Daemon Tools** oder **Clone DVD** ein Problem dar. Dirk Weber dazu: »Es ist möglich, dass **Starforce** deswegen den Start eines Spiels verweigert. Zum Beispiel schützt es ja auch vor Cracker-Tools. Wenn Kunden unseren Support gefragt haben, dann haben wir empfohlen, solche Tools zu deaktivieren/deinstallieren. Das hat schon zu positiven Ergebnissen geführt.«

Sicherheitsrisiko Starforce?

Ist **Starforce** ein Sicherheitsrisiko oder gar Spyware? Die Problematik ist, dass **Starforce** sehr nah am Systemkern installiert wird und damit quasi eine Brücke zwischen System- und Benutzerebene schlägt. Das macht allerdings auch andere Software, darunter Emulationsprogramme wie **Daemon Tools** und **Alcohol** sowie Virenkiller und Firewalls. Der **Starforce**-Hersteller Protection Technology schließt jegliches Risiko aus und verweist darauf, dass die Treiber nur dann aktiv werden, sobald das entsprechende Spiel startet. Ebenso beteuern die Entwickler, dass keinerlei Daten vom Rechner übermittelt werden. Dennoch: Ein ungutes Gefühl bleibt zurück.

Bye-bye, Starforce

CDV sieht sich übrigens derzeit nach einem alternativen Kopierschutz um, der eine größere Kompatibilität bei gleich bleibender Sicherheit verspricht. Glücklich scheint der Publisher mit den Problemen mancher Nutzer wohl nicht zu sein.

Vielleicht ist auch das Image von **Starforce** ein Ärgernis. Auf kritische Artikel reagiert die in Russland ansässige Herstellerfirma angeblich gerne mit Drohungen der Marke »juristisches Nachspiel«. Überzeugt von ihrem Produkt ist Protection Technology allemal. Das zeigt die Marketingkampagne für **Starforce**, die Ende letzten Jahres groteske Ausmaße annahm. Auf www.star-force.com lobte der Hersteller einen Wettbewerb aus: 10.000 US-Dollar für denjenigen, der in den Moskauer Büroräumen einen reproduzierbaren Beweis für Probleme mit **Starforce** vorgeführt hätte. Nach Firmenangaben gab es keine Bewerbungen für den Wettbewerb.

Kaputtgeschützt?

Alles ganz sicher also. Ebenfalls ganz sicher haben Sie und wir uns die Probleme mit **Starforce**-Spielen nicht ausgedacht. Und da liegt der Hund begraben. Auch wenn **Starforce** nicht schädlich ist, auch wenn er nur selten Probleme bereitet, auch wenn wir den Wunsch der Hersteller nach einem sicheren Schutz ihres geistigen Eigentums verstehen können: Sobald ehrliche Kunden wegen eines Kopierschutzes nicht mehr spielen dürfen, ist **Starforce** vor allem eins: ganz großer Käse.

Simon Fistrich

STARFORCE ENTFERNEN

Manche Spiele lassen bei der **Deinstallation** frecherweise den Starforce-Treiber im System. So werden Sie ihn wieder los:

1. Deinstallieren Sie sämtliche Starforce-Spiele. Eine Liste finden Sie übrigens unter www.similarities.org/starforce.html.
2. Laden Sie sich unter www.onlinesecurity-on.com/protect.phtml?c=55 das »Starforce Drivers Removal«-Tool herunter (30 KByte).
3. Entpacken Sie die Datei sfdrvrem.exe und führen Sie sie aus.
4. Nach einem Neustart sind die Starforce-Treiber von Ihrem System geputzt. Achtung: Starforce-Spiele müssen Sie dann natürlich neu installieren, sonst funktionieren sie nicht mehr. Sie können das Lösch-Tool nur dann verwenden, wenn Sie das Spiel zuvor entfernen.

Nieten: Der Fehlerteufel

ab 1998: Dieser in erster Linie für Audio-CDs gedachte Kopierschutz ist ebenso einfach wie kundenunfreundlich. Da Rohlinge und Brenner immer erschwinglicher werden, steigen die CD-Kopien rasant an. Warum also nicht absichtlich einfach ein paar Fehler auf die CD machen? Normale CD-Spieler ignorieren die ja. Dumm nur, dass viele Leute sich ihre CDs auch auf dem Computer oder im Auto anhören: Dort kommt nämlich meist die wesentlich günstigere CD-ROM-Technik zum Einsatz, die durch die absichtlichen Fehler ins Straucheln gerät. Da freut sich die Retoure-Abteilung.

DRM: Die Zukunft

ab 2004: Die digitale Rechteverwaltung ist der neueste Schrei. Ein Beispiel für DRM ist etwa der Download-Anbieter Musicload. Die Musikdateien lassen sich nur abspielen, wenn man vorher eine Lizenz erwirbt. Die wird über das Internet übertragen. Mit der Technik werden Schutzmechanismen möglich, von denen die Hersteller bislang nicht zu träumen wagten: Sogar die Häufigkeit der Nutzung digitaler Daten lässt sich dadurch bestimmen. Eine DVD, die man nur einmal abspielen kann. Oder der neueste Kinofilm, der nach Bezahlung für eine Sichtung freigeschaltet wird.



AUS DEM EI GEPELLT

Da staunt der Osterhase: **Easter Eggs (zu deutsch: Ostereier) gibt's das ganze Jahr über!** In Form von versteckten Witzen und Anspielungen in Spielen! Wir haben die besten und lustigsten für Sie gesammelt.



Der Beruf des Spieleentwicklers ist (ähnlich wie der des Redakteurs) oft knallhart, anstrengend und humorlos. Etwa dann, wenn weniger Kreativität denn stupides Einhacken langwieriger Zahlenkolonnen und Anweisungen gefragt ist. Vermutlich entschied sich 1980 der amerikanische Programmierer Warren Robinett (Bild) in einem solch trüben Moment dazu, seinem Spiel **Adventure** ein wenig Pfiff zu verpassen. Sobald Sie an einer Stelle ein Objekt mit einem anderen kombinieren, taucht plötzlich der Name des Entwicklers auf dem Bildschirm auf.



Such das Ei!

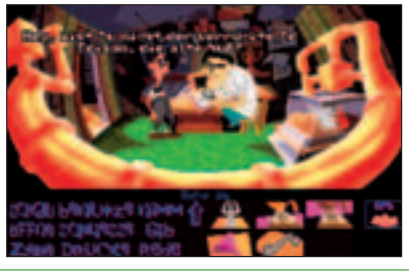
Das hört sich ebenso unspektakulär an, wie es ist. Robinett legte damit aber die Definition eines Easter Eggs fest: Wie das klassische Osterei von Meister Lampe muss das virtuelle Gegenstück zunächst versteckt sein. Und außerdem müssen Sie in der Regel etwas dafür tun, um es zu entdecken. Der eigentliche Inhalt des Eis ist dabei relativ egal. Oft verewigen sich die Entwickler oder bauen Neckereien im Bezug auf Filme, Bücher oder andere Spiele ein. Manchmal gibt's sogar zusätzliche Inhalte oder Level. Wir haben unser Spielearchiv für Sie durchstöbert und zeigen Ihnen die besten und lustigsten Easter Eggs aus zehn Jahren Spielegeschichte. Na, dann: Frohe Ostern, und halten Sie die Augen offen!

Die Eierschleuder: LucasArts-Adventures

LucasArts sind so etwas wie die ungekrönten Könige der Easter Eggs. Die Spieleschmiede im Besitz von Filmproduzent George Lucas ist heutzutage hauptsächlich für diverse mehr oder weniger gelungene **Star Wars**-Spiele bekannt. In den 90er-Jahren stand das LucasArts-Logomännchen hingegen als Qualitätssiegel für herausragende und witzige Adventurekost der Marke **Zak McKracken**, **Day of the Tentacle** und natürlich **Monkey Island**. Die Spiele sind geradezu voll gestopft von teilweise aufwändigen Ostereiern.

Meist nehmen die Eier andere Adventures auf die Schippe oder machen Anspielungen auf **Star Wars** und **Indiana Jones**. Das absolute Highlight ist in einem Computer versteckt, der in einem Raum des **Maniac Mansion**-Nachfolgers **Day of the Tentacle** herumsteht. Sobald Sie den etwas im Hintergrund versteckten Rechner starten, finden Sie sich im Originalspiel **Maniac Mansion** von 1988 wieder. Komplett spielbar! Sehr spaßig sind auch Ostereier in den **Monkey Island**-Spielen: Wenn Sie mit Guybrush Threepwood lange genug durch den Urwald der Insel Dinky Island stapfen, dann finden Sie eine Telefonzelle. Die Leitung »verbindet« Sie mit der Support-Hotline von LucasArts, der Sie witzige Fragen der Sorte »Warum sind Adventure-Spiele so teuer?« stellen dürfen. Ein roter Faden in den LucasArts-Spielen sind übrigens **Sam & Max**. In fast jedem Adventure tauchen die beiden tierischen Detektive irgendwie auf.







MUUUHH: DER KUHLEVEL IN DIABLO 2





Die Entstehungsgeschichte des geheimen Kuhlevels im Action-Rollenspielkracher **Diablo 2** ist fast so witzig wie das eigentliche Easter Egg. Als das erste **Diablo** anno 1996 auf den Markt kam, behauptete ein mit blühender Phantasie ausgestatteter Fan, dass es einen geheimen Level gäbe. In dem könne man gegen mutierte Kühe kämpfen. Um hineinzugelangen, müsse man nur mehrere Male auf eine bestimmte Kuh in der Stadt Tristram klicken. Schöne Geschichte, allerdings totaler Unsinn. Das hielt das Gerücht natürlich nicht davon ab, sich wie ein Lauffeuer zu verbreiten – eine Legende war geboren.

Entwickler Blizzard kommentierte die amüsante Sache mit einem Cheat-Code im Strategiespiel **StarCraft**: »There is no cow level« (dt. »Es gibt keinen Kuhlevel«). Den Spruch finden Sie übrigens auch bei den Tipps während des Ladevorgangs in **World of WarCraft**. Während der langjährigen Produktion von **Diablo 2** wurden die Entwickler immer wieder mit Fragen nach den geheimnisvollen Rindviechern konfrontiert. Irgendwann platzte denen (Blizzard, nicht den Rindviechern) der Kragen. Sie gaben den Kuh-Fans, was sie haben wollten: Einen versteckten Level in **Diablo 2**, in dem sie gegen einen Haufen Rinder antreten.

Wenn Sie **Diablo 2** noch auf der Festplatte haben: Zunächst müssen Sie es normal durchspielen und Diablo besiegen. Dann stecken Sie einen »Foliant des Stadtportals« und »Wirrets Bein« (liegt in Tristram) in den »Horadrim-Würfel«. Mit dem nun erzeugten Portal dürfen Sie ab zum blutigen Rodeo.

DIE OSTERWELT VON WARCRAFT





Nicht nur im **Diablo**-Universum ist Blizzard in Sachen Easter Eggs prominent vertreten. Auch in der Welt von **WarCraft**, sowohl online als auch offline, gibt es jede Menge Ostereier für aufmerksame Betrachter. Beim Strategiespiel **WarCraft 2** und **3** sorgen mehrere Klicks hintereinander auf Einheiten für alberne Antworten. Beispiel: Der zweiköpfige Oger aus Teil 2. Kopf Nummer eins sagt: »Ich bin bereit«. Kopf Nummer zwei antwortet: »Aber ich nicht!«

In **WarCraft 3** gibt es in der ersten Mission der Untoten-Kampagne in der Stadt eine Menschenmenge, die sich um einen Boxkampf schart. Die beiden Kontrahenten heißen Robby und Tyler – wie die beiden Hauptcharaktere im Film **Fight Club**.

In **World of WarCraft** ist eine gigantische Zahl an Ostereiern versteckt. Meist kommen Sie recht unspektakulär daher; so werden bestimmte Eigennamen und Begriffe der Realwelt entliehen und verfremdet. Das betrifft Gegenstände wie Oil of Olaf oder NPCs (computergesteuerte Charaktere). Etwa den Gnom Gubber Blump in Auberdine. Letzterer ist Angler aus Leidenschaft, und lässt sich über die Vorzüge des Shrimp-Angeln aus … Filmfans denken natürlich sofort an Shrimpfischer Bubba, den Kumpel von **Forrest Gump** aus dem bekannten Film. Viele Charaktere nehmen Bezug auf Filme und antworten mit entsprechenden Zitaten. Halten Sie einfach ein wenig die Augen offen und lesen Sie sich die Antworten der NPCs aufmerksam durch.



SERIOUS SAM: DIE FANS DER ENTWICKLER





Serious Sam: Diese beiden Wörter stehen für technisch exzellenten Ballerspaß ohne viel Hirn. Auch Ostereier-Fans kommen auf ihre Kosten. Während des ersten Teils pfeift der Held etwa in einem Verlies das **Indiana Jones**-Thema. Ein anderes witziges Ei finden Sie gleich zu Beginn: Suchen Sie den versteckten Raketenwerfer im Level oder öffnen Sie die Konsole mit ^. Tippen Sie »please giveall«, und Sie bekommen sämtliche Waffen. Drehen Sie sich von der Startposition heraus um und rennen Sie die Rampe hinunter. Wenden Sie sich nach rechts, und laufen wieder auf das Gebäude zu. Dort finden Sie einen verschlossenen Eingang, den Sie mit dem Raketenwerfer öffnen. Hinter einer weiteren Tür warten die »Fans der Entwickler« auf Sie: Eine Art mutierte Version von klassischen Computerfreaks, Marke blasse Hornbrille. Freunde des etwas derberen Humors kommen jedenfalls voll auf ihre Kosten.

Ein anderes Osterei gibt es in **Serious Sam – The Second Ecounter**, ebenfalls direkt am Anfang. Rechts vom Startpunkt aus finden Sie eine dieser englischen, roten Telefonzellen. Schwimmen Sie darauf zu, und drücken Sie bei Ankunft die »Benutzen«-Taste. Sam lässt nun einige markige Sprüche über seinen Konkurrenten **Duke Nukem** ab und stichelt ob dessen ewiger Verspätung. Auch Teil 3 bietet Ihnen Easter Eggs in Hülle und Fülle. Die sind allerdings nicht versteckt, sondern ein integraler Bestandteil des eigentlichen Spiels. Absoluter Kult: Sam bestellt sich per Telefon den Zwischengegner für einen Levelabschnitt.

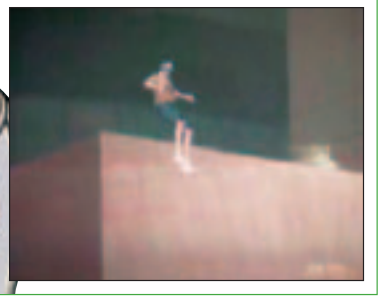
YO, OSTEREIER, BROTHER!

GTA San Andreas eignet sich vorzüglich für Ostereier. In dem gigantisch großen Spielgebiet mit seinen drei Städten sind zahlreiche Überraschungen und Geheimnisse versteckt. Dass die Programmierer durchaus mit findigen Fans gerechnet haben, zeigt zum Beispiel das folgende Osterei, dass sich auf der Gant Bridge in San Fierro befindet. Mit einem Jetpack landen Sie auf dem höchsten vertikalen Mast der Brücke (Südseite). Linkerhand finden Sie ein Schild mit der Aufschrift: »There are no Easter Eggs up here. Go away.« (dt. »Hier oben gibt es keine Ostereier. Hau ab!«)

Natürlich ist das nicht alles: In nördlichen Las Venturas steht ein riesiges Hochhaus. Begeben Sie sich in eine Gasse gegenüber des Wolkenkratzers. Jetzt können Sie Menschen beobachten, die im Sekundentakt in die Tiefe springen. Handelt es sich hierbei wohl eine Hommage an das Spiel Lemmings? Für ihren heiklen Humor sind die Entwickler von Rockstar ja bekannt. Auch Seitenhiebe auf die Konkurrenz verkneifen sie sich nicht: In **San Andreas** necken sie Spiele wie **Resident Evil**, **True Crime** und **Driver 3**.

Ebenfalls sehr witzig: Sie können den Mond vergrößern! Dazu brauchen Sie ein Scharfschützengewehr. Legen Sie in der Nacht auf den schwarzen Bereich des Mondes an. Mit jedem Schuss wird er größer. Aber nicht übertreiben, sonst ... aber das sollten Sie lieber selbst herausfinden. Viel Spaß beim Ausprobieren!





DIE GEHEIME SEITE DES DR. FREEMAN

Bei einer so prominenten Ansammlung von Spielen darf die Half-Life-Saga natürlich nicht fehlen. Gordon Freemans Abenteuer bergen nicht nur jede Menge Spielspaß, sondern auch einige versteckte Geheimnisse. In Dr. Freemans Spind zu Beginn von **Half-Life 1** finden Sie bei näherem Hinsehen einen Roman von einem gewissen Marc Laidlaw. Der hat – oh Wunder – nicht nur tatsächlich Bücher geschrieben, sondern auch die Geschichte von **Half-Life**.

Im Addon **Opposing Force** ist eine geheime Waffe versteckt, bei der es sich in Wirklichkeit um einen Pinguin mit einer Granate auf dem Rücken handelt. Der nimmt die Verfolgung des Ziels auf ... **Batman** lässt grüßen. Die Waffe müssen Sie allerdings herbeicheaten. Öffnen Sie die Konsole mit ^ und tippen Sie (ohne Anführungszeichen) »give weapon_penguin«.

In **Half-Life 2** gibt's Futter für Nostalgieliebhaber. Sobald Alyx Ihnen die Gravity Gun überreicht, sehen Sie auf der rechten Seite einen erhöhten Balkon. Bauen Sie sich aus Kisten und Fässern eine kleine Leiter und klettern Sie so nach oben. Auf dem Boden finden Sie eine Abdeckung der alten Energieaufladestationen aus dem ersten Teil. Gott hab' sie selig!

Und noch ein nettes Easter Egg: Im Kanal-Level, direkt nach dem Kampf mit dem futuristischen Helikopter und kurz vor dem Eingang in Black Mesa East, finden Sie zwei große Abflusstunnel in der Wand. Steigen Sie in den linken von beiden. Achten Sie darauf, dass Sie volle Energie haben. Rennen Sie jetzt durch den Tunnel. Sie gelangen in eine kleine Höhle, in der Sie einen Außerirdischen finden, der Ihnen allerhand zu erzählen hat ...





DER REST VOM FEST: OSTEREIER ÜBERALL

Ostereier gibt's beileibe nicht nur in Spielen. Auch »ernsthafte« Software wie die Tabellenkalkulation **Excel** enthält Easter Eggs. Zumindest in der Version 2000 (ohne Service Pack) verbirgt sich ein recht ansehnliches Autorennen (Bild), das tatsächlich Spaß macht. Wenn Sie die Version noch installiert haben: Ein leeres Dokument öffnen, im Menü »Datei« den Punkt »Als Webseite speichern« wählen. »Veröffentlichen« anklicken und ein Häkchen bei den Punkten »Interaktivität hinzufügen« und »Website im Browser anschauen« setzen. Anschließend auf »Veröffentlichen« klicken. Nun müssen Sie zur Zelle »WC2000« so scrollen, das sie in der oberen linken Ecke der Tabelle steht. Markieren Sie sie. Dann halten Sie Ctrl + Alt + Shift gedrückt und klicken gleichzeitig auf das Logo in der linken oberen Ecke der Arbeitsmappe. Viel Spaß beim Rennen! Für alle Word-Besitzer: Tippen Sie mal die Zeile »=rand(200,99)« (ohne Anführungszeichen) in ein leeres Dokument ein und drücken Sie Enter. Achtung: In ganz seltenen Fällen ist es möglich, dass das Easter Egg nicht funktioniert. Neben Software finden Sie Ostereier übrigens auch auf Audio-CDs und Film-DVDs. Ein beliebtes Osterei ist etwa der Hidden Track, ein verstecktes Musikstück, das meist am Ende einer CD nach einer längeren »Schweigeminute« abgespielt wird. Daneben gibt es auf DVD manchmal versteckte Menüpunkte, die Sie mit Ihrer Fernbedienung finden müssen. Seltener führt eine bestimmte Kombinationen zum versteckten Inhalt. Beispiel: Auf der ersten DVD von **Star Wars – Episode 2: Angriff der Klonkrieger** müssen Sie im Menü »Sprachauswahl« die Kombination 1138 (steht für den Debütfilm THX-1138 von George Lucas) mit dem Knipser eingeben. Als Belohnung bekommen Sie eine Reihe Filmpannen zu sehen.



DIE TOP 10
DER KURIOSESTEN EINGABE-GERÄTE DER SPIELEGESCHICHTE

Sie haben einen **bodenlosen Joystick, eine Kopfschmerz produzierende VR-Brille** oder ein Plektrum mit Drucker-Anschluss erfunden und wollen damit reich werden? Zu spät, das gab's alles schon ...

10

LIGHT GUN



Lichtpistolen treten Ende der 80er ihren Siegeszug in den Spielhallen an und führen ihn über diverse Spielkonsolen schließlich auf dem PC fort. Ihre Sternstunde erleben sie auf dieser Plattform Mitte der 90er dank der US-Firma American Laser Games, die in schneller Folge fast ein Dutzend speziell auf Light Guns zugeschnittene Titel auf den Markt wirft, zum Beispiel Mad Dog McCree, Crime Patrol und Space Pirates. Zu ähnlicher Popularität wie die Konsolenausführungen bringen es die PC-Varianten allerdings nie, was wohl vor allem dem hier deutlich stärkeren Aufgebot an Ego-Shootern zuzuschreiben ist.

Wer heute zuhause echtes Spielhallen-Feeling genießen möchte, wird beispielsweise bei ACT Labs fündig (www.act-labs.com).

9

SPACEORB

Teuer, ungenau, unbrauchbar – das Urteil der Fachpresse über den Spaceorb fällt vernichtend aus. Dabei ist das Konzept gar nicht mal so übel, allerdings erscheinen kaum geeignete Spiele. Als Mausersatz für Ego-Shooter taugt der an der linken Seite angebrachte, in drei Achsen bewegliche Plastikball nur bedingt, erlaubt er doch kaum so präzise Bewegungen wie ein PC-Nager. Bei Gleiterspielen wie Descent, Forsaken oder Magic Carpet ist der Spaceorb dank der dritten Bewegungsdimension dagegen in seinem Element. Nur: Wie viele dieser Spiele gibt es schon?



8

FREEHAND-JOYSTICK



Ein Joystick besteht aus zwei Elementen: dem eigentlichen Knüppel und der Bodenplatte mit Knöpfen, Schaltern und Füßen. Anders die so genannten Freehand-Sticks. Die verzichten auf eine Bodenplatte und nutzten Quecksilberschalter, die die Lageveränderung des Sticks registrieren.

Das Konzept aus den 80ern krankt vor allem an der Ergonomie. Ohne Hand- oder Armauflage macht das Hantieren mit diesen Freudenstöcken eben keine Freude, denn nach kurzer Zeit schmerzt dem Benutzer das Handgelenk aufgrund der unnatürlich verkrampften Haltung. Das ist wohl auch der Grund, warum Sticks dieser Machart heute praktisch nicht mehr hergestellt werden.

7

IFEEL



Force-Feedback-Joysticks und -Lenkräder kennt jeder. Aber Force-Feedback-Mäuse? 2001 stellt Peripherie-Spezialist Logitech die iFeel-Maus vor, die dank Vibrationsfunktion Windows-Schaltflächen, Scroll-Balken und Fensterränder »fühlbar« macht. In Spielen kommt der Nager leider kaum zum Zug. Lediglich eine Handvoll Titel macht sich das iFeel-Konzept zunutze. So bringt bei Serious Sam: The Second Encounter die Kettensäge das Gerät stilecht zum Zittern, in Black & White reagiert die Maus auf die 3D-Umgebung und die Kreatur. Das ist zu wenig, entsprechend schnell verschwindet die iFeel-Maus wieder aus dem Logitech-Angebot.

6

FREESTYLE



Die Idee ist 1998 zwar lange nicht mehr neu, im PC-Bereich aber dennoch ein Kuriosum, zumal es von Schwergewicht Microsoft kommt. Die Redmonder haben sich mit der Sidewinder-Serie einen exzellenten Ruf als Hersteller von Steuerperipherie erarbeitet. Die Sticks und Pads der heute eingestellten Reihe sind immer noch legendär.

Das Freestyle allerdings ist nahezu vergessen – aus gutem Grund. Es macht zwar Spaß, die Spielfigur durch Kippen und Neigen des ganzen Geräts zu lenken. Jedoch ist das für die meisten Spiele schlicht zu unpräzise. Ausgenommen das beiliegende Motorradrennspiel Motocross Madness. Dort ist das Spielgefühl wirklich unerreicht – beinahe wie das Lenkrad eines echten Crossbikes.

5

TRACKIR



Seit einigen Jahren sitzen Simulationsexperten mit lustigen Klebepunkten auf der Stirn oder hässlichen Baseballmützen auf der Birne vor dem PC und führen zuckende Kopfbewegungen aus. Der Grund: Diese Flieger oder Fahrer nutzen TrackIR, das die Kopfhaltung des Spielers überwacht und mit diesem Input den Blickwinkel aus dem Jäger- oder Rennwagen-Cockpit steuert. Das Gerät »sieht« allerdings nur bestimmte Materialien und funktioniert daher nur mit der beschichteten Mütze oder den reflektierenden Klebepunkten. Sieht zwar peinlich aus, doch der Vorteil liegt auf der Hand: Das Umschauen mit dem Kopf ist einfach natürlicher und schneller, als etwa mit der Maus zu jonglieren.

4

SIMPITS



Simpit steht für »Simulation Cockpit« und für eine kleine, verschworene Gemeinde, die in zahllosen Stunden funktionsfähige Cockpits aus Sperrholz und Leim zusammenbastelt, um in ihnen ihre liebsten Fahr- oder Flugsimulationen zu spielen. So gibt es virtuelle Piloten, die sich ihren Hobbykeller zu einem komplett funktionierenden Airbus-Cockpit umgebaut haben, in dem jeder Schalter und jede Anzeige an der richtigen Stelle ist. Wer nicht so viel Geschick und Geduld, aber jede Menge Bares hat, kann auch komplette Cockpits oder Bewegungssimulatoren im Internet kaufen. Neugierig geworden? Unter den Adressen www.therealcockpit.com und www.vracers.com gibt's Bilder und Infos.



3

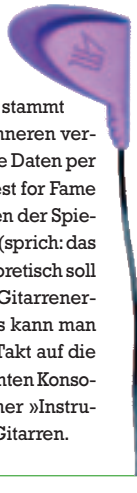
GAMETRAK



Fazit von Testerin Susanne Braun in der PC PowerPlay vom Dezember 2005: »Golfen mit Gametrak ist eine gute Idee, die daran scheitert, dass das Gametrak die Bewegungen beim Putten zu ungenau registriert.« In der Tat. Mit dem kleinen Plastikschläger kraftvoll abzuziehen, fühlt sich einfach deutlich stimmiger an, als mit der Maus. Sobald es allerdings ans Einlochen geht, ist der Controller einfach zu unpräzise. Nichtsdestotrotz gehört der Gametrak sicherlich zu den gelungeneren Vertretern unter den kuriosen Eingabegeräten.

2

V-PICK



Dieses etwas zu groß geratene Gitarren-Plektrum stammt aus dem Musikspiel Quest for Fame. In seinem Inneren verbirgt sich eine Art Erschütterungssensor, der seine Daten per Kabel an den Parallelport des PC weitergibt. Quest for Fame besteht aus interaktiven Videoschnipseln, zu denen der Spieler bekannte Aerosmith-Songs »nachspielen« soll (sprich: das Plektrum im passenden Rhythmus bewegen). Theoretisch soll das eigentlich am besten mit einem klassischen Gitarrenersatz (Tennisschläger) funktionieren. In der Praxis kann man aber auch einfach das V-Pick im vorgegebenen Takt auf die Tischkante knallen, das klappt genauso gut. Im bunten Konsolenuniversum gibt's mittlerweile unzählige solcher »Instrumente«, darunter Trommeln, Rasseln oder ganze Gitarren.

1

ZUBEHÖR FÜR DIE VIRTUAL REALITY

Mitte der 90er-Jahre ist der Begriff Virtual Reality in aller Munde. Man malt sich eine Zukunft aus, in der Spieler mit Cyberhelmen in perfekt simulierte Welten eintauchen. Die ersten bekannteren Vertreter dieser futuristischen Gattung sind das VFX-1 und die Virtual IO-Glasses. Beide verfügen über Kopfhörer, zwei Mini-Displays (eins für jedes Auge) und einen Sensor, der die Kopfbewegungen des Trägers registriert. Gerade in Simulationen ist der Effekt des »mittendrin statt dabei« enorm. Allerdings verursacht die Technik Kopfschmerzen.



ANNO 1503

Klaus Teuber, der Erfinder der Siedler von Catan, schickt das meistverkaufte deutsche PC-Spiel auf die Bretter. Das Ergebnis fällt recht unspektakulär aus.



Er ist so etwas wie der Sid Meier der Brettspielbranche: Als Person eher unscheinbar, beglückt Klaus Teuber die Szene seit fast 20 Jahren reihenweise mit Klassikern. 1995 landete er mit **Die Siedler von Catan** den absoluten Übererfolg. Das Spiel verkaufte sich bis heute alleine in Deutschland millionenfach. Das »von Catan« kam übrigens nur deshalb in den Namen, um eine rechtliche Konfrontation mit Blue Bytes (älteren) PC-Siedlern zu vermeiden.

Anno von Catan

Angesichts seiner Reputation lag es nahe, dass Teuber für die Brettspielumsetzung des erfolgreichsten deutschen PC-Spiels verpflichtet wurde. Auch wenn das kein »Siedler« im Namen trägt: Die Thematik von **Anno 1503** – Entdecken und Aufbauen – passte bestens zum bisherigen Schaffen des Erfolgsautors. Dementsprechend wenig innovativ geriet denn auch die 2003 erschienene Brettspielversion. Spielprinzip und -mechanismen erinnern an diverse Catan-Ableger sowie **Die Entdecker**, einen weiteren Teuber-Klassiker von 1996.

Rohstoff-Würfelei

Aber der Reihe nach: **Anno 1503** besteht im Wesentlichen aus zwei Teilen: einer »Insel« für jeden Spieler in Form eines kleinen Spielbretts. Und einem größeren, zentralen Plan, der ein Meer darstellt. Auf dem ziehen alle gemeinsam ihre Schiffe umher. Jede Insel beherbergt verschiedene Produktionsstätten für Holz, Ziegel, Tuch und Werkzeuge. Am Anfang einer Runde ermitteln wir per Würfelwurf, welches Produkt tatsächlich abfällt. Zwei weitere Rohstoffe, Gewürze und Tabak, lassen sich nicht erwürfeln, sondern nur mit Gold kaufen.

Die erwirtschafteten Güter stellen nun die Ausgangsbasis für alles weitere Aktionen dar. Sie können sie zum Beispiel für Gold kaufen und verkaufen. Oder Sie locken neue Einwohner auf die Insel beziehungsweise werten die



Für den »vier Gebäude«-**Siegpunkt** müssen wir erst mal genügend Leutchen ansiedeln.

ANNO 1503	
Verlag	Kosmos
ca. Preis	30 Euro
Spielerzahl	2-4
ca. Spieldauer	90 Minuten

Einzelwertungen	
Aufmachung/Gestaltung	6
Spielregel	9
Zugänglichkeit	9 (8*)
Interaktion	3 (4*)
Langzeitmotivation	6 (7*)

*inkl. Erweiterung



Die klar strukturierte, gut geschriebene **Spielregel** erleichtert den Einstieg.

vorhandenen Bürger in bis zu vier Stufen auf. Oder Sie bauen bis zu zwei Schiffe und schippern damit auf dem zentralen Spielplan umher. Dort sind hinter verdeckten Inselplättchen Schätze (in Form von Goldstücken), Handelsverträge und Kontore versteckt.

Drei aus Fünf

Zum **Anno**-Sieger wird derjenige Spieler gekürt, der als erster drei Siegpunkte erringt. Je einen Punkt gibt es für mindestens 30 Gold, drei Handwerker (höchste Siedler-Stufe), vier Kontore, drei Handelsverträge oder vier öffentliche Gebäude. Nur die 30 Gold und die drei Handwerker sind dabei für alle gleichzeitig erreichbar.

Viele der Spielelemente beeinflussen sich untereinander und peppen so das relativ simple **Anno**-Prinzip auf. So lassen sich öffentliche Gebäude zum Beispiel erst ab dem vierten Siedler errichten. Doch den fünften Einwohner wiederum können Sie erst dann auf Ihre Insel locken, wenn Sie zuvor genügend andere Bürger ordentlich aufgewertet haben. Oder Handelsverträge und Kontore: Die sind nicht nur potenzielle Siegpunkt-Bringer, sondern erleichtern auch die Beschaffung von Gold und Rohstoffen. Bis wir dazu kommen, ist aber wiederum der Bau einiger, sehr teurer Schiffe nötig.

Grundsätzlich kostet fast jede Aktion Ressourcen oder zumindest Gold. Da beides permanent knapp bemessen ist, können wir immer nur einen Bruchteil der gewünschten Aktionen durchführen. Darin liegt der Reiz von **Anno 1503**: Die spärlichen Mittel richtig einzusetzen und sich für die richtigen Siegpunkt-Pfade zu entscheiden.

Die Erweiterung: **Aristokraten und Piraten**

Für 20 Euro ist zu Anno 1503 eine umfangreiche Erweiterung erhältlich. Der Name **Aristokraten und Piraten** deutet dabei schon an, worum es vornehmlich geht. Sie bekommen zum einen ein zusätzliches Inselspielbrett, wo Sie durch das Bauen diverser Adelsgebäude oder gar eines Schlosses Siegpunkte einheimsen können. Auch das Seegebiet wird deutlich erweitert – in den neuen Gewässern warten nun gefährliche Piratennester und -schiffe auf Sie.

Aristokraten und Piraten macht das Grundspiel klar abwechslungsreicher. Viele neue Elemente ändern das Spielgefühl erheblich, zumal Sie von den gewohnten drei Siegpunkten zwei über die Erweiterung erzielen müssen. Und das kann dauern: Jetzt zieht sich eine **Anno 1503**-Partie schon mal über zwei Stunden hin.



Gemeinsam einsam

Eine echte Spaßbremse ist hingegen die fast fehlende Interaktion zwischen den Spielern. Wo bei einem Catan das Schachern um Rohstoffe zu den absoluten Highlights gehört, spielt man hier für sich alleine. Möglichkeiten, den Gegnern gezielt Steine in den Weg zu legen oder sie sonst irgendwie groß zu beeinflussen, sind praktisch Fehlanzeige. So artet **Anno 1503** zu einer Art Wettrennen um die drei Siegpunkte aus, bei dem jeder brav auf seiner eigenen Laufbahn bleibt.

Unseren eher durchwachsenen Eindruck kann auch die Gestaltung des Spielmaterials nicht ausgleichen. Bis auf die Holzschiffchen und einem Kartensatz besteht das komplette Material aus Karton. Die optische Darstellung schwankt dabei arg: Hübsche Originalgrafiken wechseln sich mit optischer Tristesse ab, etwa beim Schiffs-Spielplan. Pluspunkte sammelt **Anno** dafür durch die kurze und trotzdem detaillierte sowie leicht verständliche Spielregel. So bleiben auch bei Gelegenheits-Siedlern keine Fragen offen.

Dünne Atmosphäre

An die geniale Siedler-Mischung aus simplen und anspruchsvollen Elementen kommt das **Anno**-Konzept bei weitem nicht heran. Innovativ sind die Spielmechanismen eh nicht, mitunter wirken sie sogar arg konstruiert. Und die eher sparsamen Bezüge zum PC-Spiel kommen ziemlich gezwungen rüber. Größtes Manko ist aber die fehlende Interaktion. Als locker-leichtes, aber selten seichtes Familienspiel zieht sich **Anno 1503** dennoch achtbar aus der Affäre.

Mikkl Galuschka

Mikkl Galuschka



Meine Wertung

6,5 von 10

Man spielt eher nebeneinander her als wirklich mit- oder gegeneinander. Ansonsten ein typisch deutsches Brettspiel, besonders viel Anno-Flair versprüht die Umsetzung allerdings nicht.

Simon Fistrich



Meine Wertung

6,5 von 10

Anno 1503 ist dank der einfachen Regeln der ideale Einstieg in die Brettspielwelt. Kenner fühlen sich angesichts mangelnder Interaktion und wenig Tiefgang schnell unterfordert.

Sascha Gliss



Meine Wertung

7,0 von 10

Anno 1503 erreicht als Brettspiel nicht annähernd die Klasse des PC-Vorbilds. Genau wie Mikkl fehlt mir die Interaktion mit meinen Mitstreitern. Ich bleibe bei den Siedlern von Catan.

Georg Valtin



Meine Wertung

7,5 von 10

Ich mag Anno aufgrund leicht verständlicher Regeln, auch das Verhältnis zwischen Nachdenken und Würfelglück stimmt. Den Tiefgang eines Siedler von Catan erreicht es aber nicht.

Mikkl Galuschka	6,5
Simon Fistrich	6,5
Sascha Gliss	7,0
Georg Valtin	7,5

Durchschnitts-Wertung der Tester: **6,9**



Bei den **Ressourcen-Karten** kommt hübsche Anno-Originalgrafik zum Einsatz.



Auf dem grafisch schlichten **Hauptspielbrett** bewegen wir unsere Schiffe und suchen nach Schätzen.

DARK REIGN THE FUTURE OF WAR



Dune 2 erfand das Genre der Echtzeit-Strategiespiele, Command & Conquer und WarCraft machten es populär. Dark Reign ging irgendwo zwischen diesen Größen unter und ist trotzdem ein kleiner Meilenstein.

Verschiedene Verhaltensmuster von aggressiv bis defensiv und Wegpunkte – damit hantiert heutzutage jeder Echtzeit-Stratege ganz selbstverständlich herum. Vor neun Jahren war das anders. Damals nämlich konnte der australische Entwickler Auran alleine durch die Ankündigung solcher Komfortfunktionen einen Hype um **Dark Reign** aufbauen ... und die hohen Erwartungen dann auch weitestgehend erfüllen.

Auf zwei Hochzeiten tanzen

Die Einzelspielerkampagne erzählt über 25 Missionen die klassische Geschichte vom bösen Imperium und tapferen Widerstandskämpfern. Die kabbeln sich in diesem Fall um die knappen Wasservorräte einer staubtrockenen Endzeit-Welt. Die Besonderheit: Es gibt nur eine Kampagne, Sie können jeden Einsatz auf Seiten des Imperiums oder als Rebell bestreiten. Die Missionsziele fallen entsprechend unterschiedlich aus – in einer Mission müssen Sie etwa Gefangene aus einem Lager befreien; ziehen Sie hingegen für die gegnerische Fraktion in den Krieg, sollen Sie den Ausbruch verhindern.

Generäle auf Speed

Dark Reign ist wie **Command & Conquer Generäle** ein schnelles Echtzeit-Strategiespiel, der Basenbau mit wenigen Gebäuden sehr übersichtlich. Ihre Kriegskasse bessern Sie durch den Abbau von nur zwei Rohstoffen auf: Kristalle und Wasser. Flinke Strategen haben innerhalb von zehn Minuten einen kompletten Stützpunkt in die Landschaft gezimmert und eine ansehnliche Armee auf die Beine gestellt.

Tempo ist vor allem in der Einzelspielerkampagne wichtig, denn der KI-Gegner rückt Ihnen schnell auf die Pelle. Vor allem auf höheren Schwierigkeitsgraden ist **Dark Reign** eine mitunter knüppelharte Herausforderung – zumal die künstliche Intelligenz, von kleinen Aussetzern bei der Wegfindung abgesehen, so manchen aktuellen Titel locker in den Schatten stellt. Beißt sich die KI an unserer Verteidigung die Zähne aus, sucht der Computer systematisch nach Schwachstellen und nutzt das Terrain zu seinem Vorteil. Höhenunterschiede sind für die Taktik ebenso wichtig wie andere Gegebenheiten. Auf Gras oder Sand tun sich Fahrzeuge mit Kettenantrieb beispielsweise wesentlich schwerer als auf asphaltierten Straßen.

Viel Komfort

Damit Sie im hektischen Kampfgetümmel nicht den Überblick verlieren, können Sie Ihren Truppen in verschiedenen Menüs gezielte Anweisungen geben. Unsere Lieblingstaktik in Mehrspielerduellen: Einen Stoßtrupp losschicken, der dem Feind durch ständiges Angreifen und Zurückziehen vollautomatisch gehörig auf die Nerven geht. Besonders komfortabel ist das Wegpunktesystem: Einmal angelegte Routen können Sie abspeichern und auf Knopfdruck jeder beliebigen Einheit zuordnen.

Die vielen Möglichkeiten sinnvoll nutzen werden aber nur Genre-Profis. Für blutige Anfänger ist **Dark Reign** auf Grund des hohen Spieltempos und der Fülle an taktischen Möglichkeiten eine Spur zu groß.

David Bergmann

WOHER KRIEG ICHS?

Dark Reign erschien zusammen mit dem Addon Rise of the Shadowhand in der Green Pepper-Reihe. Das ist allerdings schon einige Jahre her – die Version ist im Handel fast nirgends mehr zu finden. Halten Sie deshalb am Besten bei eBay Ausschau.

Die gute Nachricht, sobald Sie Dark Reign einmal haben: Das Spiel läuft anstandslos unter Windows XP. Sie müssen lediglich den Kompatibilitätsmodus für Windows 95 aktivieren. Die auf der CD enthaltene DirectX-Version 3a sollten Sie trotz mehrfachem Anraten des Installationsprogramms nicht installieren.

Erschienen	1997
Entwickler	Auran
Publisher	Activision
Genre	Echtzeit-Strategie



Wie damals üblich ist das **Baumenü** während des gesamten Spiels eingeblendet. Auch auf die Menüs für Wegpunkte und andere taktische Einstellungen können Sie jederzeit zugreifen.



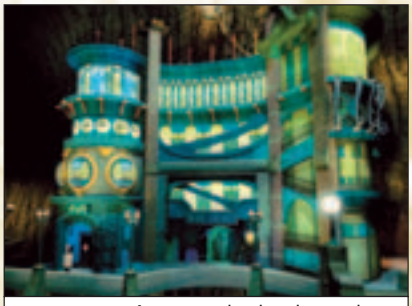
Übermachten sind chancenlos. **Siegen** können Sie nur mit gut aufgestellten Armeen.



Mit dem **Editor** erstellen Sie Mehrspielerkarten oder Kampagnen mit Skripts.



Manny (rechts) erhält eine **Rüge** für seine Taten und Domino wie immer das Lob vom Chef.



Einzigartige Kulissen wie die des Blue Casket machen das Flair von Grim Fandango aus.



Mannys Kollegin hinterließ noch wichtige Informationen, bevor sie **ersprossen** wurde.



GRIM FANDANGO

1998 schuf Tim Schafer ein heute noch sehenswertes und liebevoll inszeniertes Adventure, dessen Charme durch Musik und Sprecher perfekt in Szene gesetzt wird.

TIM SCHAFER

Anfangs unterstützte er LucasArts als Design-Assistent bei Monkey Island. Später leitete er Day of the Tentacle und Grim Fandango als Chef-Programmierer. Mit der Gründung seines eigenen Unternehmens (Double Fine Productions) taucht er im Juli 2000 wieder in die abgedrehte Adventure-Welt ein. Erstes Spiel: Psychonauts.



Manche wagen zu behaupten, die »Guten« unter uns kommen in den Himmel, den »Schlechten« steht ein eher weniger positiver Weg nach dem Tod bevor. In der sympathisch-grotesken Welt von **Grim Fandango** werden die Verstorbenen vom DOD (Department of Death) ins Jenseits geleitet. Zu Lebzeiten ein guter Mensch, steht den Reisenden ein Luxus-Ticket für Zug Nummer 9 zur Verfügung, der ihnen den Weg erheblich verkürzt – auf vier Minuten, statt vier Jahre Fußweg.

Schuld und Sühne

Da Protagonist Manny wohl zu Lebzeiten kein musterhaftes Leben geführt hat, muss er seine Schuld beim DOD abarbeiten. Zu allem Übel erwischt er auch ständig die im wahrsten Sinne des Wortes »schlechtesten« Kunden, denen er nur die magersten Reisen anbieten kann. Diese Flaute verführt ihn dazu, mit gewissen Tricks seinem Kollegen Domino die Kunden wegzuschnappen. Das wiederum hat natürlich fatale Folgen: Für Meche, die fromme Dame, der eigentlich ein Nummer-9-Ticket zusteht, ist keines hinterlegt. Betrübt macht sie sich zu Fuß auf den Weg, während Manny sich eine mächtige Abfuhr für seine hinterlistigen Taten abholt.

Liebe auf den ersten Trick

Zum einen muss er seinen Auftrag zu Ende führen, um seine Schuld abzuarbeiten, zum anderen geht unserem Helden diese charmante Dame nicht mehr aus dem Kopf. Zunächst beschafft sich Manny einen Fahrer, der ihn auf seinem Weg begleiten soll. In der Garage kann er den herzensguten Glottis dazu überreden, ihn nach Rubacava zu bringen, um dort auf die bezaubernde Meche Colomar zu warten. Diesen etwas beschwerlichen Weg beschreiten die beiden als perfektes Team, auf dem der Bastler Glottis immer wieder für den benötigten und getunten fahrbaren Untersatz sorgt.

Kommt Zeit – kommt Schiff

Ein Jahr später, das Manny sehnsüchtig mit Warten verbringt, ist aus ihm der Besitzer eines erfolgreichen Casinos geworden. Eines Tages taucht ein Schiff auf, auf dem er seine Meche entdeckt – zu allem Übel mit seinem Kollegen Domino. Unser Held hat dabei allerdings irgendwie ein schlechtes Gefühl, er glaubt sie in Gefahr, und schippert ihr hinterher. Schicksale überschatten die Reise ans Ende der Welt: Die komplette Besatzung wird ersprossen (eine bewusste Abwandlung des Erschießens: Anstatt zu verbluten, wachsen Blumen aus den Körpern der Toten), Manny von den Jägern des DOD verfolgt und Meche von Domino festgehalten.

Traurig schön

Grafisch konnte sich **Grim Fandango** schon 1998 sehen lassen. Das mexikanisch angehauchte Flair spiegelt sich nicht nur in liebevoll gestalteten Schauplätzen wider, sondern auch in der wunderbar harmonischen Musik des Komponisten Peter McConnell. Jazzige Melodien und Latino-Akzente der Charaktere komplettieren den einzigartigen Charme des gesamten Spiels. Mit simpler Steuerung per Pfeiltasten koordinieren Sie Manny während der kniffligen, aber immer wieder einzigartigen Rätsel. Auch heute noch ist **Grim Fandango** eine Retro-Runde wert. Keinesfalls veraltet, langweilig oder abgedroschen, lohnt es sich immer wieder, dieses Abenteuer aus dem Schrank zu kramen und einzulegen!

Sara Stehlin

DIE SYMPATHISCHEN CHARAKTERE IN GRIM FANDANGO



Manny Calavera – unser Hauptcharakter verkauft Reisepakete an verstorbene Seelen. Da seinem Konkurrenten Domino immer wieder die besseren Aufträge zugeteilt werden, greift er zu etwas anderen Mitteln, die ihm jedoch zum Verhängnis werden ...



Mercedes »Meche« Colomar – diese herzensgute Kundin des Department of Death landet bei Manny. Leider muss er feststellen, dass für diese Dame das zustehende Nummer-9-Ticket nicht reserviert ist. Sie macht sich zu Fuß auf den Weg. Doch für Manny bleibt sie nicht nur eine einfache Kundin ...



Glottis – Erschaffen, um in der Welt der Toten Fahrzeuge zu reparieren und umzubauen. Der gutmütige Zeitgenosse begleitet uns auf unserer Reise durch die mexikanische Idylle. Als Mannys Fahrer möbelt er mit Freude die diversen Gefährte auf.

LESERBRIEFE

Tests von Brettspielen

Beim Durchblättern der Märzausgabe ist mir aufgefallen (ich lese euer Magazin seit Erscheinen), dass ihr auch Brettspiele testet. Um der Frage zuvor zu kommen: Ja, ich bin ein sehr aufmerksamer Leser! Also habe ich gleich die Februarausgabe herausgekramt und mir auch dort eure Brettspielmeinung angeschaut. Vom Grundsatz her eine wirklich tolle Idee! Wir Computerspieler sind oft auch Brettspieler!

Ihr solltet allerdings nicht immer Spiele von Fantasy Flight Games testen oder bewerten. Die sind zwar von der Ausstattung her voll toll, aber oft schwer zugänglich. Besprecht doch mal was von Eagle Games (gut, die sind auch hervorragend ausgestattet und schwer zugänglich, na und?). Hier kann ich das wirklich ganz hervorragende Age of Mythology empfehlen, das einen Mix von typisch deutschem Taktikspiel (Puerto Rico) und amerikanischem Miniaturenwahn (Axis & Allies) darstellt. Außerdem ist es das mit Abstand beste Drei-Spieler-Spiel überhaupt!

Markus H. Hofmann

Erst fand ich es komisch, ein Video zu einem Brettspiel zu machen, aber als ich es mir ansah, fand ich es gut: Bitte mehr davon!

Maximilian Treffert

PC PowerPlay **Vielen Dank für das Lob! Wir werden natürlich grundsätzlich Spiele unterschiedlicher Hersteller testen, diesen Monat beispielsweise die Brettversion von Anno 1503.**

Mikkl Galuschka

Bitte mehr Gewaltdarstellung

Ich habe eine Frage. Warum werden in den Videos die Kampfszenen zensiert, obwohl Ihre (geniale) Zeitung sowieso schon ab 16 ist. In einem herkömmlichen Actionfilm ab 16 werden Kampfszenen ja teilweise auch sehr blutig inszeniert. Deshalb ist es doch eigentlich nicht notwendig, diese Szenen zu zensieren, und wenn Eltern die Zeitung ihren zu jungen Kindern kaufen, müssen sie sich bewusst sein, dass jugendgefährdendes Material gezeigt wird.

Michael Zahn

PC PowerPlay **Ganz so einfach ist der Vergleich mit Filmen nämlich nicht. Bei der Beurteilung, wie viel Gewaltdarstellung für welches Alter verträglich ist, wird nämlich die Interaktion mit eingerechnet. Sprich: Es ist ein großer Unterschied, ob jemand einen Film passiv konsumiert oder im Spiel aktiv den Abzug durchzieht. Diese Betrachtungsweise der USK, die Spiele und unsere DVDs freigibt, müssen wir bei unseren Videos berücksichtigen. Sicherheitshalber schießen wir dann an menschlichen Gegnern vorbei.**

Michael Erlwein

Papierspiele

Erstmals ein großes Lob an eure Zeitschrift, sie ist echt super und hat auch viele Artikel, die etwas anders sind und sich nicht nur um das Spielen am Computer und das Zubehör drehen. Wo wir gleich bei solchen Artikeln sind, hätte ich eine Frage: Wisst ihr etwas über Spielbücher? Das sind Bücher, die in etwa so aufgebaut sind wie Rollenspiele. Man schlüpft in die Rolle eines Charakters, den man sich selbst erstellt und kämpft sich mit Würfel und Bleistift »bewaffnet« durch die Welt. Eine Serie dieser Bücher nennt sich Sagaland, und ich wollte fragen, ob ihr nicht in eurer Zeitschrift etwas darüber bringen könntet, da sie von den Computerspielen verdrängt wurden, sie aber, wie ich finde, eine gelungene Abwechslung zum ewigen Starren auf einen Bildschirm sind.

Michael Fellner

PC PowerPlay **Viele unserer Redakteure kennen diese Spiele noch aus ihrer Jugendzeit. Allerdings passen sie thematisch nicht in unser Heftkonzept. Brettspiele testen wir auch nur, wenn sie Umsetzungen von PC-Spielen sind.**

Florian Stangl

Tests von Schrottspielen

Seit einiger Zeit bin ich Leser eures Magazins. Es gefällt mir recht gut, aber ihr steht ja auf Verbesserungsvorschläge: Die erste Ausgabe, die ich gekauft hatte, war um die Weihnachtszeit. Da wurden recht viele von euch eher schlecht bewerte Spiele vorgestellt. Das fand ich ziemlich gut. Ich hatte nämlich komplett aufgehört Spielezeitschriften zu lesen, weil diese immer zur Hälfte mit Vorberichten gefüllt waren, zu Spielen, die entweder niemals erschienen oder am Ende einfach nur Gurken waren. Schreibt doch einfach mal mehr über Spiele, die ihr vielleicht schlecht findet, es sind zumindest welche, die man spielen kann, im Gegensatz zu welchen aus Vorberichten.

Ich fand, einige der Spiele in der eingangs beschriebenen Ausgabe hörten sich eigentlich recht interessant an, und wenn ich wieder die Zeit habe, will ich sie mal ausprobieren. Hättet ihr sie nicht getestet, wüsste ich nichts davon. Außerdem finde ich es recht nervig, dass ihr in den Videos immer daneben schießt. Mich würde allerdings mal interessieren, wie viele Polygonmänchen ihr dabei übern Haufen ballert.

André Zimmer

PC PowerPlay **Unsere Hefte bilden in der Regel immer die aktuellen Marktgegebenheiten ab. Wenn wie vor Weihnachten die meisten Hersteller schnell noch ihre Produkte auf den Markt werfen, um sich am alljährlichen Konsumrausch zu beteiligen, tauchen automatisch mehr Gurken oder mittelmäßige Produkte in unserem Testteil auf.**

Wir suchen allerdings nicht krampfhaft nach kleinen, schlechten Spielen, um unseren Wertungsschnitt künstlich zu drücken oder um dadurch kritischer zu erscheinen.

Florian Stangl

The Regiment

Ich hab gerade Ihren Test zu The Regiment in der aktuellen Ausgabe gelesen. Nachdem Rainbow Six: Lockdown der Flop des Jahrhunderts ist für einen Rainbow Six Fan, hat The Regiment einen ganz hohen Stellenwert nun bei mir. Leider geht aus dem Test eine Sache nicht hervor. Kann man mit dem Spiel einen dedizierten Server starten? Normal ist dies ja möglich mit der Unreal-Engine. Hoffe, Sie können mir diese Info noch nachreichen.

Stefan Matthias

PC PowerPlay **Obwohl die »ucc.exe« im System-Ordner zu finden ist, kann man damit keinen Dedicated Server starten. Warum Konami diese Option herausgenommen hat, wissen wir nicht.**

Florian Stangl

Reizthema Linux

Ich habe mich köstlich über den Leserbrief von S.Z. amüsiert, da ich finde, er ist einer von den wenigen, der Linux am PC betreibt und ihn mit dem System zum Spielen missbraucht. Und was mir aufgefallen ist, er sollte doch erst einmal den Satz richtig schreiben: »Dann finde ich eine Frechheit ...« – heißt das nicht »Dann finde ich es eine Frechheit ...«? Aber egal, soll er doch die teuren Hefte der anderen Verleger kaufen, die müssen ja auch leben. Ich selber kaufe euer Heft ja auch nicht regelmäßig, aber wenn, muss ich sagen, gefällt es mir von der Aufmachung ganz gut, und auch eure teilweise »freie« Offenheit gegen die Konkurrenz. Das ist nun mal saubere Pressefreiheit.

Hans Dieter Richter

Hab von einen Freund eure Zeitschrift für eine Bewertung erhalten. Eure Antwort zu dem Leserbrief unter »Linux-Fetischist« finde ich sehr arrogant. Ich benutze kein Windows, sondern Linux. Es wäre daher für mich interessant, welche Spiele unter Linux laufen. Da für euch Linux-Spiele nicht wichtig sind, ist mir eure Zeitschrift auch nicht wichtig. So einfach ist das.

Dietmar Schiwy

PC PowerPlay Um es noch mal deutlich zu sagen: Welches Betriebssystem jemand für welche Zwecke benutzt, ist uns schnurzpiepegal. Unser Magazin ist aber für PC-Spieler gemacht, weswegen wir uns darauf beschränken, über die am weitesten verbreitete Art von Spielen zu schreiben: die Windows-(XP)-Spiele. Die Zielgruppe der Linux-Spieler ist nach wie vor zu klein, um den Rechercheaufwand dafür zu rechtfertigen. Tut uns leid.

Florian Stangl

Wo bleibt der Stargate-Shooter?

Ich warte schon länger auf den Ego-Shooter Stargate SG1 für den PC. Wisst ihr einen ungefähren Erscheinungstermin? Es sollte ja eigentlich schon vor mehr als drei Monaten rauskommen.

Marc Pfriem

PC PowerPlay Nach den im August 2005 öffentlich gewordenen Streitigkeiten zwischen Publisher Jowood und Entwickler Perception sieht es aktuell so aus, dass die australischen Entwickler und Stargate-Lizenznehmer weiter am Ego-Shooter basteln. Ein neuer Veröffentlichungstermin sowie ein Publisher sind derzeit noch nicht bekannt. Wir werden die Entwicklung natürlich für Sie beobachten.

Florian Stangl



FEHLERTEUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

Zuviel Genitiv auf einmal

Ich bin ein großer Fan von PCP und seit der ersten Ausgabe dabei. Ganz besonders liebe ich Eure gelegentlichen Wortneuschöpfungen. Seit dieser Ausgabe wollt ihr wohl auch die Grammatik neu erfinden, was? Beispiel? Susanne auf Seite 36 (Kasten »Das neue Kampfsystem«): »... die Steuerung des Helds ...«. Es ist ja löblich, dass Susanne sich bemüht, den Genitiv anzuwenden, wo er notwendig ist. Aber die Bildung üben wir noch mal. Ich vermute ja, dass sie den Bastian Sick gelesen hat (»Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod«) und den Satz so lange geübt hat, bis sie überzeugt war, dass Genitiv immer mit -s gebildet wird.

Oder Rüdiger auf Seite 46 (Bildunterschrift links unten): »Hier eilt deutscher Entsatz ...«. Entsatz? Hä? Ents gibt's doch nur in Schlacht um Mittelerde, oder? Außerdem sollte Rüdiger die korrekte Anwendung der Begriffe links und rechts üben. Seite 44 (Bildunterschrift links unten): »...sind solche Panzerattrappen (rechts) ...«. Die Holzattrappe steht eindeutig links.

Hans Niedermeier

PC PowerPlay Susannes Grammatikinnovation ist bereits auf dem weg zum Rechtschreibrat, um vielleicht in die reformierte Reform aufgenommen zu werden. Und Rüdiger bastelt derzeit brav 100 Panzerattrappen aus Holz. Das Wort Entsatz ist übrigens kein Fehler; Synonyme dafür sind Hilfe oder Rettung.

Rechenfehler

Auf Seite 108 beim Test von DTM Race Driver 3 ist mir die niedrige Wertung aufgefallen, denn wenn ich alle Wertungen der Tester addiere und durch die Anzahl der Tester teile, kommt bei mir 82 und nicht 80 raus! Seit aber wegen der Fehler nicht traurig, ihr seid trotzdem das BESTE MAGAZIN der Welt! Ich hoffe ihr bleibt auf eurem hohen Niveau.

Mauritius Schell

PC PowerPlay Für diesen besonders schlimmen Fehler entschuldigen sich alle Beteiligten! Die offizielle Wertung von DTM Race Driver 3 ist 82.

Ominöser Athlon 46

Auf Seite 134 eures Hefts ist euch ein folgenschwerer Fehler unterlaufen. Im Käschen unten links auf der Seite steht folgendes geschrieben: »Chipsatz kontrolliert bei einem A46-System nicht den Speicher«. Da ich stolzer Besitzer eines AMD Athlon-46 (wahrscheinlich ein billiges Imitat aus Osteuropa) bin, muss ich doch sagen, dass ihr da nicht ganz richtig liegt. Der Chipsatz kontrolliert hier durchaus, anders als bei einem A64-System, den Speicher.

Amin Quasem

PC PowerPlay Auch beim frei erfundenen Athlon-46 kontrolliert der Chipsatz nicht den Speicher. Verwirrung komplett?

Hardware-Wahn

Auf Seite 109 soll das Spiel Trackmania Nations laut eurem System-Check mit 640x480, Geforce 2, 128 MB RAM sowie einer CPU von 500 GHz stark ruckeln! Also, ich habe keine 500 GHz in meinem Rechner und kann das schlecht überprüfen. Ist der Grund dafür vielleicht, dass das Spiel mit zuviel GHz ruckeln kann?

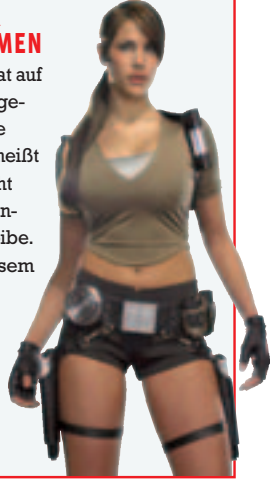
Fabian Hanslbauer

Ob dem so ist, wissen wir in fünf Jahren, wenn die ersten CPUs mit 500 GHz auf den Markt kommen. Bis dahin müssen wir eine Antwort schuldig bleiben.

Model unter falschem Namen

Der Fehlerteufel hat auf Seite 13 wieder zugeschlagen. Das neue Lara-Croft-Model heißt in Wirklichkeit nicht Krima Adebibe, sondern Karima Adebibe.

Amin Quasem



PC PowerPlay Peinlich. Wo der betreffende Kollege da wohl seine Augen hatte?

Die gute alte Zeit

Grüße von einem »alten« Wing-Commander-Veteran! Das Spezialvideo zu Wing Commander von Sascha Gliss hat alte Erinnerungen an die »gute alte PC-Spiele-Zeit« aufkommen lassen. Wing Commander war für mich nicht der Grund, einen PC zu erwerben, das war bei mir Civilization. Legendär und nie vergessen sind auch die Serien um Ultima und Ultima Underworld, sowie der Ableger von Wing Commander Privateer, welcher mittlerweile als Freeware im Internet zu beziehen ist. Kann ich alten »Privateers« nur empfehlen (http://priv.solsector.net/)! Hier hab ich eine tolle Seite zu Wing Commander gefunden (http://www.wcnews.com/). Diese wird fast täglich aktualisiert!

Im Beitrag sind mir dann aber zwei kleinere Unvollständigkeiten aufgefallen. Der Darsteller von Paladin in Wing Commander 3, John Rhys-Davies, spielt in Indiana Jones – Jäger des verlorenen Schatzes den Sallah. Doch auch in Indiana Jones und der letzte Kreuzzug spielte er den Sallah.

Des weiteren fiel mir auf, dass eine wesentliche Neuerung in Wing Commander 3 vergessen wurde zu erwähnen. Im weiteren Verlauf der Handlung konnte der Spieler entscheiden, wie die Handlung weiter gehen konnte! Bisher waren WC und WC2 lineare Spiele, mit WC3 musste der Spieler quasi mit seinen Entscheidungen »leben«. Ich frage mich noch heute, wieso gerade »Cobra« sterben musste.

Ich hoffe, es folgen noch weitere, tolle und interessante Retro-Beiträge über alte Perlen aus der PC-Spielevergangenheit.

Mathias Lechleitner

PC PowerPlay Die vermeintlich verzweigende Handlung wurde damals vollmundig angekündigt, war aber eher Augenwischerei. Echte Entscheidungsfreiheit hatte der Spieler ja nicht, er konnte nur rudimentäre Details verändern. Daher haben wir diese Info aus Platzgründen gleich weggelassen.

Sascha Gliss

Was macht die Schildkröte da?

Ich freue mich immer schon auf die nächste Ausgabe eurer Zeitschrift, daher habe ich sie mir auch gestern wieder gekauft, um mit Freuden wieder eure Berichte zu lesen und die HiRes-Videos zu sehen. Bei dem Vorschau-Video zu Condemned ist mir dann etwas Komisches aufgefallen. Am Anfang des Videos wurde bereits erwähnt, dass es eine Entwickler-Version war. Jedoch frage ich mich, ob die Entwickler während der Tests so viel Angst vor ihrem eigenen Spiel hatten, dass sie eine knuffige Schildkröte in die obere rechte Ecke platziert haben. Oder kann man diese Schildkröte benutzen, um einen Gegner vielleicht »umzurennen«. Naja, ich glaube zwar, dass wir es nie erfahren werden, aber ich wollte trotzdem mal darauf aufmerksam machen.

Alex Kremer

PC PowerPlay Falsch geglaubt: Die Schildkröte wird von den Programmierern bei Monolith schon seit längerer Zeit benutzt, um sichtbar zu machen, wie sehr das Spiel gerade an der Leistung des Rechners nagt. Wahrscheinlich taugt der gemeinhin als langsam geltende Panzerträger besser als ein leichtfüßiger Gepard, um das In-die-Knie-gehen des PCs anzuzeigen.

Georg Valtin

Der Hype um World of WarCraft



1. Spielezeitschriften traue ich seit langem nicht mehr. Zu oft sind Beschreibungen fehlerhaft und werden Spiele über den Klee gelobt, um es sich nicht mit dem betreffenden Vertreiber zu verderben. Was aber eine ganze Seite 138 der Februar-Ausgabe füllt, übertrifft alles vorherige, so dass man den Verdacht, den man durch den vor allem durch Medien geschaffenen »Hype« um WoW, nun wohl bestätigt sehen muss: Hier wird kräftig »promotet«.

2. Die Überschrift World of LagCraft verspricht eine kritische Betrachtung, für die es längst Zeit gewesen wäre. Stattdessen zieht man erst einmal über die Spieler her, die größtenteils durchaus berechtigt Unmut empfinden. Als im Text zum ersten Mal der Name von Blizzard erscheint, wird diesem sofort ein »Kult« vorangesetzt. Gut, wenn es schon ein Kult ist, kräftig abzukassieren und keine angemessene Gegenleistung zu erbringen ...

Natürlich sind die offiziellen Foren von WoW voll von bösen Stimmen. Wieso ist das aber keine Form von Kritik? Blizzard würde »ähnlich plump« reagieren. Tatsächlich ist es umgekehrt: Spieler, von zahlreichen Bugs und enormen Server-Problemen geplagt, wandten sich an das Forum, ernteten jedoch meist keine Antwort, und wenn doch eine der seltenen kam, dann war sie dumm und stets auf Dritte oder gar eine Eigenschuld der Spieler verweisend. Viele Spieler fühlten sich verschaukelt, und da sich nichts änderte, änderten sie ihren Ton. Dass diese Politik für Blizzard typisch ist, erfährt man – ohne jegliche Wertung – im letzten Satz des »Artikels«.

Die seltsam anmutende Darstellung der Fakten im Text geht bis zur Falschinformation. »Bereits im Januar wechselten ...« – bereits? Nach zehn Monaten? Die erwähnten vier Tage kostenlose, zusätzliche Spielzeit wurde nur jenen gewährt, die bereits ein paar Tage zuvor überhaupt nicht mehr spielen konnten. Dieser Ersatz ist durchaus nicht gleichberechtigt! Tatsächlich war dieser Umzug nur kurzfristig angekündigt, die versprochene Dauer wurde mehrfach überschritten, sodass letzten Endes ALLE Spieler anderthalb Tage gar nicht auf die Server konnten und seltsamerweise waren mehr als nur die eigentlich umziehenden Server betroffen.

3. Dieses Jubilieren nach Ansicht einer Demo oder eines kurzen Anspielens ist mein größter Kritikpunkt am redaktionellen Selbstverständnis aller Spielezeitschriften. Man kreiert so Trends, von denen man hinterher erklärt, man hätte es ja gesagt.

A. Rauzenberg

PC PowerPlay Der Vorwurf, wir würden vor Blizzard kuschen und uns gegen unsere Leser stellen, ist absurd. Als Magazin wollen wir beide Seiten zu Wort kommen lassen, das gilt für Publisher genauso wie für Spieler. Kritische Worte sind daher auch bei Spielern angebracht, die teils unter der Gürtellinie argumentieren.

Zu Ihrem dritten Vorwurf kann ich nur sagen, dass dieser bei uns mit Sicherheit nicht zutrifft. Gegenbeweise bitte an redaktion@pcpowerplay.de.

Florian Stangl

Wo bleibt der Erste Weltkrieg?

Als ein Leser der ersten Stunde (auch schon der Power Play zu Amigas Zeiten) muss ich Euch einfach mal mitteilen, dass euer Magazin zu einer der besten und interessantesten Computerspielezeitschriften der letzten Jahre gehört. Die Menge an Infos für das Geld ist unerreicht.

Eine Frage hätte ich an euch Fachleute mit Insiderwissen: Ich bin ein großer Fan von Weltkriegs-Shootern, allerdings finde ich, dass das WW2-Szenario so langsam ausgelutscht ist. Gibt es denn gar keine Hersteller, die sich mal des WW1-Szenarios annehmen? Wer mal ein Buch über diesen Krieg gelesen hat, weiß, dass es da mehr als genug interessante Ideen für einen neuen Shooter geben würde: Uraltpanzer gegen Pferdekompanien, Stellungskrieg in Schützengräben, erste Flugzeugstaffeln ... Habt ihr eine Ahnung, ob so was irgendwo in der Mache ist? Oder könnt ihr nicht mal ein gutes Wort einlegen ...?

Thomas Pade

PC PowerPlay **Es gibt bereits einen Shooter, der im Ersten Weltkrieg spielt: Iron Storm von Wanadoo. Nicht gerade ein Highlight der Spielegeschichte, aber für wirklich Interessierte (gebraucht) einen Blick wert. Abgesehen von einer Mod für Call of Duty ist uns derzeit kein Shooter bekannt, der mit diesem Szenario entwickelt wird.**

Florian Stangl

Half-Life 2 vs. Rest der Welt

Ich schreibe Ihnen wegen dem Leserbrief von Ronny Pasemann und dem Video zu Doom – The Boardgame. Ich finde, Half-Life 2 und auch der erste Teil sind die besten Spiele aller Zeiten. Es stimmt einfach alles von der Engine bis hin zur Story. Von wegen, die Story sei langweilig und es passe nicht alles zusammen. Vielleicht war es ja auch der gewünschte Effekt der Entwickler, sodass die Spieler sich auch für die Nachfolger interessieren?!

Und das Ende war auch gar nicht so schlecht, wie von Ronny Pasemann dargestellt. Es war eines der besten Enden in der heutigen Spielebranche. Statt wie in anderen Spielen einfach den Abspann nach der letzten Mission einzublenden, versucht Half-Life 2 dann noch ein wenig Klarheit ins Geschehen zu bringen, doch scheitert wie oben bereits gesagt absichtlich daran und macht alle und auch mich neugierig auf das erste Addon bzw. Half-Life 3.

Was auch noch unverschämt von sehr vielen Spielern ist: die Lästerei über Steam. Ich finde Steam wirklich super. Nie wieder CDs bzw. DVDs einlegen und nie wieder nach Patches suchen. Außerdem überrascht uns Steam immer wieder mit tollen Aktionen wie letztens die Day of Defeat-Aktion ... Dass Sie aber auch gegen Steam sind oder waren, finde ich sehr traurig.

Lange Rede, kurzer Sinn: Ich und viele andere PC-PowerPlay-Leser finden die Wertung von Half-Life 2 angemessen ... Weiter so!

Fadil Kallot

PC PowerPlay **Wir sind nicht gegen Steam, sehen aber Vor- und Nachteile. Die müssen wir im Interesse aller Leser auch deutlich machen, da nicht jeder bereit ist, die Einschränkungen von Steam hinzunehmen.**

Rüdiger Steidle

Untergang von Rainbow Six

Als großer Rainbow-Six-Fan bin ich (und wahrscheinlich viele andere auch) entsetzt über die aktuelle Entwicklung der Rainbow-Six-Serie. Rainbow Six WAR einmal eine wunderbare Spielereihe. Eines Tages erschien ein Shooter, der kein gewöhnlicher war: Rainbow Six. Es war wohl eines der taktischsten Spiele seiner Zeit und wurde unter den Taktikern hoch gelobt. Später kam dann Rainbow Six Rogue Spear, was eigentlich eine aufpolierte Version vom ersten Rainbow Six war, und wurde zum echten Renner. Dann erschien Rainbow Six Raven Shield, welcher meiner Meinung nach der beste war: schöne Grafik, eine riesige Auswahl an extrem realistischen (und aufmotzbaren) Waffen, und jede Menge Taktik.

Doch als dann die Konsolenumsetzung kam, hatte ich schon ein banges Gefühl: schon im Intro erkannte man klar, dass jetzt »etwas« mehr Action ins Spiel gekommen war (ich erinnere an die Szene, in der sich Herr Chavez in einem Hochhaus abseilt und die Terroristen mit dem Gewehr in einer Hand allesamt niedermäht; ich denke, hätte Tom Clancy dieses Intro gesehen, wäre er nicht mehr so froh, seinen Namen auf der Packung zu sehen ...). Hier habe ich mich schon gefragt, ob das einst taktische Team zu einem Haufen John-Woo-Fanatikern wurde. Auch war die spielerische Freiheit weg; die einst frei begehbaren Maps wurden nun schlauchförmig und boten nicht viel Platz für taktische Kreativität. »Naja, vielleicht ein Schuss in den Ofen, der nächste Teil von Rainbow Six wird sicher besser ...«. Denkste! Ich denke, jeder Rainbow-Six-Fan hat mittlerweile eingesehen, dass Lockdown nun wirklich nicht das Gelbe vom Ei ist ... Nun kommt meine Frage an euch ... Gibt es noch Hoffnung für Rainbow Six? Oder bedeutet Lockdown wirklich den Untergang dieser (einst) großartigen Serie?

Nima Befrui

PC PowerPlay **Wir wagen folgende Prognose: Sobald die Verkaufszahlen von Lockdown deutlich unter denen der Vorgänger liegen, wird Ubisoft reagieren. Der französische Publisher hat mit Sicherheit kein Interesse daran, eine eingeführte Marke (die noch dazu auf einer Lizenz basiert) sterben zu lassen. Allerdings ist auch klar, dass der französische Publisher die mit Lockdown eingeschlagene Richtung weiter verfolgen wird, wenn die Verkäufe stimmen. Denkbar ist auch, dass künftig Konsolen- und PC-Versionen unterschiedlich entwickelt werden.**

Florian Stangl

So erreichen Sie uns

Redaktion

für Leserbriefe oder bei Fragen zum Heft (bitte keine Anfragen zu Ihrem Abo)

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
redaktion@pcpowerplay.de

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird. Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

Hardware-Redaktion

bei Fragen zur Hardware

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

DVD-Redaktion

bei defekten DVD oder Fragen zur DVD

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
dvd@pcpowerplay.de

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

Abo-Service

bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

Auf dem Postweg unter:
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon:
(++49) 0931/41 70 434

Per Fax:
(++49) 0931/41 70 179

VORSCHAU 5/2006



TEST: **DARKSTAR ONE**

Völliiiiig losgelöhööööst ... ist Kollege Fistrich seit seinen **Vorschau-Probeflügen** für dieses Heft. Und betet: Schafft es das Testmuster, rechtzeitig vor dem nächsten Heft-Countdown anzudocken? Wir beten mit – denn die Vorabversion war schon weltraumsagahaft!



TEST: **EMERGENCY 4**

Erdbeben, Flutwellen, Feuerstürme: Wir haben das etwas andere Strategiespiel zum Test. Falls dem Kurier nichts **passiert** ...



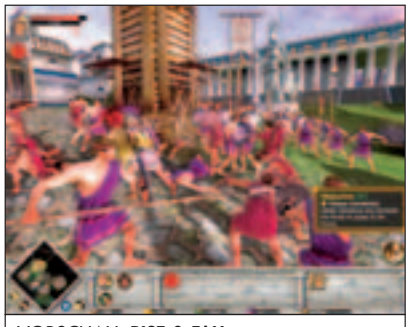
VORSCHAU: **NEVERWINTER NIGHTS 2**

Entwickler **Obsidian** hielt sich bisher bedeckt, was das Rollenspiel-Epos angeht. In München wollen die Jungs die Hüllen fallen lassen.



TEST: **DESPERADOS 2**

Diesen High Noon hat es verfehlt, das wilde Westspiel. Dafür soll's nächsten Monat einreiten. Sonst ist es seinen **Skalp** los!



VORSCHAU: **RISE & FALL**

Entwickler abgesprungen, Publisher bastelt weiter: Was hat sich seit unserer **Titelstory** getan? Unsere Vorschau verrät's.

PC POWERPLAY AUSGABE 5/2006
AB DEM 03.05.2006 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 78

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**


Mikkl Galuschka (Redakteur)


Georg Valtin (Redakteur)


Rüdiger Steidle (Redakteur)


David Bergmann (Redakteur)


Simon Fistrich (Redakteur)


Sascha Gliss (Redakteur)


Susanne Braun (Trainee)


Michael Erlwein (DVD-Redakteur)


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

FREIE AUTOREN: Jochen Gebauer, Timm Wotka

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENVERKAUF: Ina Mais
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2005
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr,
sonstiges Ausland auf Anfrage
ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0
BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0
BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.
TITEL: Sandra Strehle, Sara Stehlin
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW-MITGLIED Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW IV/2005 – verkaufte Auflage: 101.016 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES DVD VISION DVD play PlayStation 2

ABO-SERVICE
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 01805/90 90 88 · Fax: 01805/90 90 89
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PC PowerPlay DVD – April 2006

VOLLVERSIONEN

America Gold Edition
Racing Simulation 3
Speed Busters

DEMOS

Act of War: High Treason
Crashday
Dame XXL
Hammer und Sichel
Knights of the Temple 2
Spellforce 2

HIRES-VIDEOS

Age of Pirates
Anno 1503 – Das Brettspiel
Battlefield 2142
Call of Cthulhu
Condemned
Dark Age of Camelot: Darkness Rising
Dark Reign
Darkstar One
Der Pate
Dungeons & Dragons Online
Grim Fandango
GTR 2
Heroes of Might & Magic 5
Oblivion
Onimusha 3
Pro Evolution Soccer 5 – Tor des Monats
Spellforce 2
Tomb Raider Legend

PATCHES

Age of Empires 3 Patch 1.05
Battlefield 2 Patch 1.21
Brothers in Arms Patch 1.11
Empire at War Update 1.2
Juiced Patch 1.01
Panzers 2 Patch 1.06
Panzers Patch 1.10
Schlacht um Mittelerde 2 Patch 1.01
Star Wars Battlefront 2 DVD Update 1.1
The Bard's Tale Patch 1.01

SCREENSHOTS

Darkstar One
Dungeons & Dragons Online
Ford Street Racing
GTR 2
Heroes of Might & Magic 5
Virtual Skipper 4

MODS

Anstoss 2006: Editor
Halo: Halo 2 Mod
Morrowind: Arktwend
Star Wars Battlefront 2: Battle of Heroes

TOOLS

Acrobat Reader 7.0
Fraps 2.72
Windows Media 9 Codec
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9
WinZip 9.0

TREIBER

Ati Catalyst 6.3
DirectX 9.0c
Nvidia Forceware 81.98

DIVERSE

America - Das Buch zum Spiel
World of WarCraft: Ahn'Qiraj Trailer



Vollversion: **America Gold Edition**



Demo: **Spellforce 2**

PC PowerPlay Vollversionen: AMERICA Gold Ed. ◆ Racing Simulation 3 ◆ Speed Busters April 2006



CyPress

PC PowerPlay

April 2006



Vollversion 1+2
America Gold Edition

Vollversion 3
Racing Simulation 3

Vollversion 4
Speed Busters

Top-Demos Act of War: High Treason ◆ Crashday ◆ Dame XXL ◆ Hammer und Sichel ◆ Knights of the Temple 2 ◆ Spellforce 2

HiRes-Videos Age of Pirates ◆ Anno 1503 – Das Brettspiel ◆ Battlefield 2142 ◆ Call of Cthulhu ◆ Condemned ◆ Dark Age of Camelot: Darkness Rising ◆ Dark Reign ◆ Darkstar One ◆ Der Pate ◆ Dungeons & Dragons Online ◆ Grim Fandango ◆ GTR 2 ◆ Heroes of Might & Magic 5 ◆ Oblivion ◆ Onimusha 3 ◆ Pro Evolution Soccer 5 – Tor des Monats ◆ Spellforce 2 ◆ Tomb Raider Legend

VOLLVERSIONEN

- America Gold Edition
- Racing Simulation 3
- Speed Busters

DEMOS

- Act of War: High Treason
- Crashday
- Dame XXL
- Hammer und Sichel
- Knights of the Temple 2
- Spellforce 2

HIRES-VIDEOS

- Age of Pirates
- Anno 1503 – Das Brettspiel
- Battlefield 2142
- Call of Cthulhu
- Condemned
- Dark Age of Camelot: Darkness Rising
- Dark Reign
- Darkstar One
- Der Pate
- Dungeons & Dragons Online
- Grim Fandango
- GTR 2
- Heroes of Might & Magic 5
- Oblivion
- Onimusha 3
- Pro Evolution Soccer 5 – Tor des Monats
- Spellforce 2
- Tomb Raider Legend



Demo: **Spellforce 2**

PATCHES

- Age of Empires 3 Patch 1.05
- Battlefield 2 Patch 1.21
- Brothers in Arms Patch 1.11
- Empire at War Update 1.2
- Juiced Patch 1.01
- Panzers 2 Patch 1.06
- Panzers Patch 1.10
- Schlacht um Mittelerde 2 Patch 1.01
- Star Wars Battlefront 2 DVD Update 1.1
- The Bard's Tale Patch 1.01

SCREENSHOTS

- Darkstar One
- Dungeons & Dragons Online
- Ford Street Racing
- GTR 2
- Heroes of Might & Magic 5
- Virtual Skipper 4

MODS

- Anstoss 2006: Editor
- Halo: Halo 2 Mod
- Morrowind: Arktwend
- Star Wars Battlefront 2: Battle of Heroes

TOOLS

- Acrobat Reader 7.0
- Fraps 2.72
- Windows Media 9 Codec
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9
- WinZip 9.0

TREIBER

- Ati Catalyst 6.3
- DirectX 9.0c
- Nvidia Forceware 81.98

DIVERSE

- America - Das Buch zum Spiel
- World of WarCraft: Ahn'Qiraj Trailer

PowerPlay Vollversionen: AMERICA GOLD ED. ◆ RACING SIMULATION 3 ◆ SPEED BUSTERS APRIL 2006

DVD

CyPress

DVD PowerPlay

April 2006



Vollversion 1+2
America
Gold Edition

Vollversion 3
Racing Simulation 3

Vollversion 4
Speed Busters