Mai 2005

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

PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

NEU! nur € 2,99

inklusive 8,5 GB DVD



DUKE NUKEM IS BACK!
Beinharte Action und derbe Sprüche

HiRes-Videos
HOCHAUFLÖSENDE VIDEOS

- 90% MEHR AUFLÖSUNG (1.024x768)
- SCHÄRFERE BILDER
- KRÄFTIGERE FARBEN

alle Infos ab Seite 10!

NEU

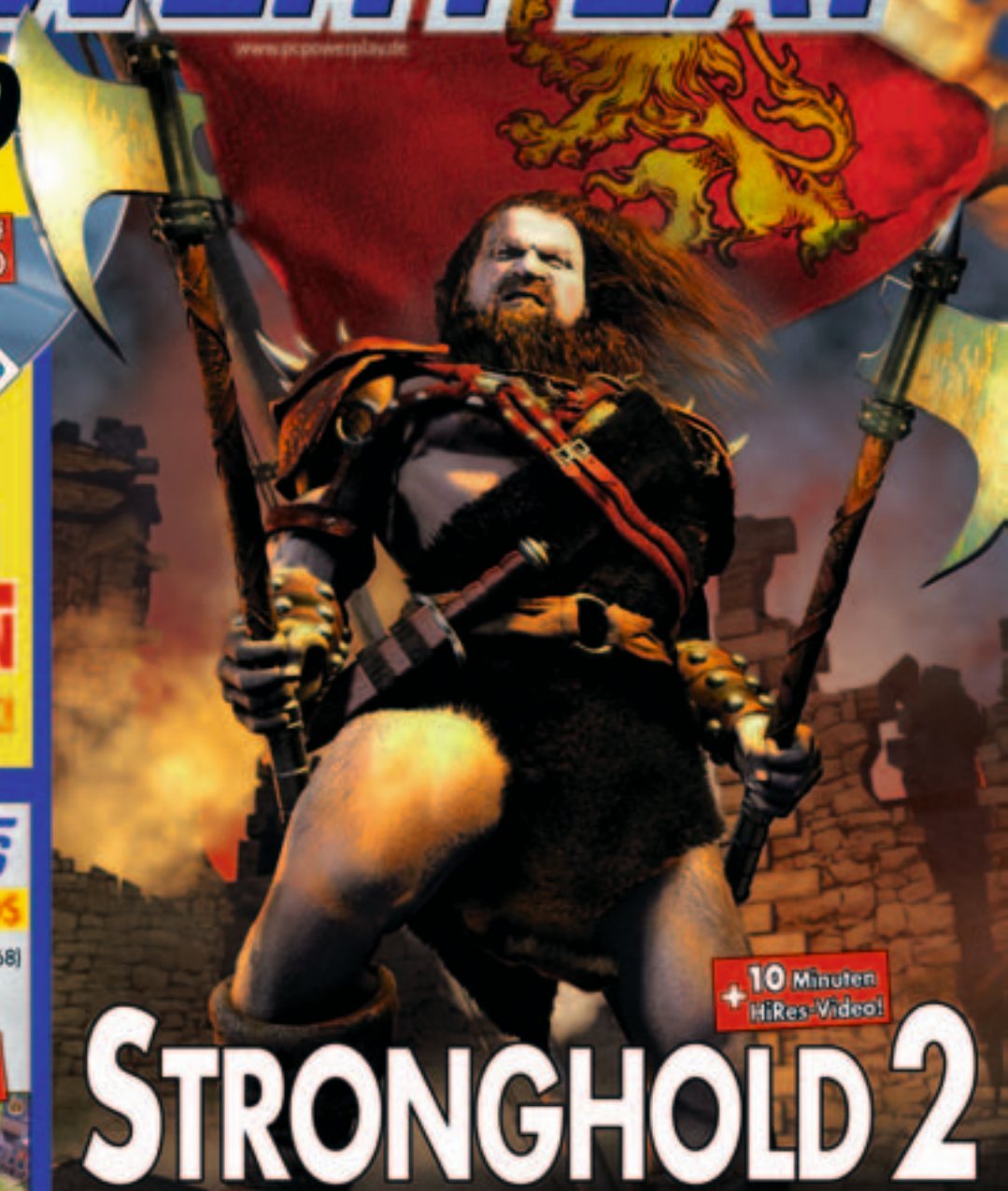


Empire Earth 2: Alle Details im HiRes-Format!

DEMOS **TRACKMANIA SUNRISE**
+ Imperial Glory und 11 weitere Demos



Trackmania Sunrise: Probe fahren auf 6 Strecken!



10 Minuten HiRes-Video!

STRONGHOLD 2

POWER-TEST: Burgen aufbauen, verteidigen, stürmen! Friedlich wirtschaften oder kämpfen? Sie entscheiden!



JUICED Test + HiRes-Video: Das geniale Rennspiel hängt Need for Speed ab

WENN SPIELEN ZUR SUCHT WIRD
Exklusiv-Reportage: Wir haben mit Spielsüchtigen gesprochen

VORSCHAU-HIGHLIGHT



Blitzkrieg 2
Gespielt: die brandneue Version

HARDWARE-HIGHLIGHT



Grafikkarten-Vergleich
Die neue Mittelklasse im Test

CyPress
VOGEL

AUGEN AUF!

Ab sofort nur bei PC PowerPlay: scharfe Videos! Nein, nicht solche ... sondern hoch aufgelöste Spielevideos, die das Spiel exakt so zeigen, wie es auf Ihrem PC aussieht. Dank der 90 Prozent höheren Auflösung von 1.024 mal 768 Bildpunkten als in herkömmlichen Videos erkennen Sie auch kleinste Details. Zum Beispiel in den Massenschlachten von **Stronghold 2** und **Empire Earth 2**, im rasanten Rennspiel **Juiced** oder dem Düster-Shooter **Cold Fear** – alles Testvideos in diesem Heft. Und für unsere HiRes-Videos brauchen Sie nicht mal einen DVD-Player für Ihren PC.

Auch neu, in unserem Team: Sascha Gliss, Susanne Braun und Simon Fistrich. Sascha ist übrigens Spieletester-Veteran, er arbeitete schon mehre Jahre bei der (ehemaligen) Power Play sowie bei PC Games. Willkommen an Bord!

Viel Spaß mit unserem neuen Heft,

Ihr Team von PC PowerPlay



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



Powertest: Wir haben uns mit sechs Redakteuren in die Belagerungs- und Aufbau-Kampagne geworfen.

Seite 54

TITELGESCHICHTE

STRONGHOLD 2



96 **JUICED**

Großer Test: Besser als Need for Speed Underground 2!



22 **BLITZKRIEG 2**

Überrollen Sie Ihre Feinde mit Panzern und Flugzeugen.

AKTUELL

20 Terminkalender

News

14 Half-Life 2: Aftermath
14 Jagged Alliance 3D
15 Need for Speed Most Wanted
16 Dungeons & Dragons Alpha
16 Matrix Online
17 GT Legends
17 Tycoon City New York
17 MotoGP 3
17 Ghost Recon 2
18 Harry Potter 4
18 Lara Croft 7
18 Live for Speed S2 Alpha
18 Neverwinter Nights 2
15 Lesercharts
16 Verkaufs-Charts

Kolumnen

14 Ich seh' schwarz – unfreiwillig
16 Rasen, bis der Frust kommt

AKTUELL

Vorschau

22 Blitzkrieg 2
26 GTA San Andreas
28 Battlefield 2
30 Heroes of Might & Magic 5
32 Dragonshard
34 Boiling Point
36 Battlestations Midway
38 Timeshift
40 The Movies
42 Desperados 2
43 Screenshot-Update: DTM Race Driver 3

TEST

Titelgeschichte

54 Stronghold 2

46 So testen wir
48 Teamseite
50 Hitliste

TEST

Action

62 Cold Fear
66 Doom 3: Resurrection of Evil
68 Driver 3
70 Lego Star Wars
72 Stolen
74 Söldner: Marine Corps
76 Terrorist Takedown – Payback
77 Fire for Effect
78 Robots
79 F/A-18

Strategie

80 Empire Earth 2
84 Freedom Force 2
88 Cossacks 2
90 Jagged Alliance 2 – Wildfire
92 Darwinia

Abenteuer

94 Sacred: Underworld MP
95 Gooka

TEST

Sport

96 Juiced
100 Trackmania Sunrise
104 World Championship Snooker 2005

Budget

106 Budgetliste
108 Freelancer
109 Warhammer 40k Dawn of War

TIPPS & TRICKS

World of WarCraft: Instanzen Teil 2

114 Das scharlachrote Kloster
116 Uldaman
120 Hügel von Razorfen
122 Maraudon
126 Zul'Farrak
128 Der Tempel von Atal'Hakkar



28 BATTLEFIELD 2

Wir konnten die aktuelle Version ausführlich spielen.



62 COLD FEAR

Test: Düstere Zombiejagd auf schlingerndem Walfänger.



140 GT 6600 SUPERSTAR

Highend-Grafik zum Sparpreis: Wer ist der Superstar?



160 WENN SPIELEN ZUR SUCHT WIRD

Report: PC PowerPlay sprach mit Betroffenen.

TIPPS & TRICKS

110	Act of War
110	Brothers in Arms
110	Doom 3: Resurrection of Evil
110	Duke Nukem Manhattan Project
111	Jagged Alliance – Wildfire
112	Juiced
112	Trackmania Sunrise
112	Lego Star Wars
130	Splinter Cell 3, Komplettlösung

HARDWARE

137	Chip + PCP-Testcenter
	Schwerpunkt
140	Geforce 6600GT – Der Vergleich
141	Die Karten im Einzeltest
144	Vergleichstabellen

HARDWARE

	Hardware-News
138	Radeon X800 XL Ultimate Edition
138	Sparkle Calibre
138	Diamondback Plasma Limited Edition
139	BENQ FP91V+
139	ATI R520
139	Silverstone ST65ZF
139	Genius SP-HF2.0 500
139	Nforce 4 für Intel
139	Festplatte mit 500 Gbyte
	Tests
150	Maus Logitech MX518
150	Komplett-PC PC-King Future-Player AMD
151	Gehäuse Sharkoon Silvation
151	Tastatur Saitek Gaming Keyboard
151	Stereo-Headset Thrustmaster T510

HARDWARE

146	BIOS-Guide
152	FAQ: Sie fragen, wir antworten
154	Bestenlisten

MAGAZIN

158	Streitgespräch: Siedler 5
160	Spielesucht
164	Spiele-Romane
168	Rechtlose Online-Rollenspieler?
170	Die 10 häufigsten Gegnertypen
172	Retro: DOS-Box
174	Retro: Mule
176	Leserbriefe

SERVICE

3	Editorial
4	Inhalt
6	DVD-Inhalt
178	Im nächsten Heft
178	Impressum
179	DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

Act of War I Tipps	110
Battlefield 2 I Vorschau	28
Battlestations Midway I Vorschau	36
Blitzkrieg 2 I Vorschau	22
Boiling Point I Vorschau	34
Brothers in Arms I Tipps	110
Cold Fear I Test	62
Cossacks 2 I Test	88
Darwinia I Test	92
Der Pate I News	15
Desperados 2 I Vorschau	42
Doom 3: Resurrection of Evil I Test	66
Dragonshard I Vorschau	32
Driver 3 I Test	68
DTM Race Driver 3 I Vorschau	43
Duke Nukem Manhattan Project I Tipps	110
Dungeon Lords I News	17
Dungeons & Dragons Alpha I News	16
Elder Scrolls Oblivion I News	17
Empire Earth 2 I Test	80
Everquest 2 I News	16
F/A-18 I Test	79
Fire for Effect I Test	77
Freedom Force 2 I Test	84
Freelancer I Budget	108
Ghost Recon 2 I News	17
Gooka I Test	95
GT Legends I News	17
GTA San Andreas I Vorschau	26
Half-Life 2: Aftermath I News	14
Harry Potter 4 I News	18
Hellgate London I News	17
Heroes of Might & Magic 5 I Vorschau	30
Jagged Alliance 2 – Wildfire I Test	90
Jagged Alliance 3D I News	14
Juiced I Test	96
Lara Croft 7 I News	18
Lego Star Wars I Test	70
Live for Speed S2 I News	18
Matrix Online I News	16
MotoGP 3 I News	17
Need for Speed Most Wanted I News	15
Neverwinter Nights 2 I News	18
Regiment I News	18
Robots I Test	78
Rollercoaster Tycoon 3 Addon I News	17
Sacred Underworld I Test	94
Scar I News	17
Söldner: Marine Corps I Test	74
Splinter Cell 3 I Tipps	130
Stolen I Test	72
Stronghold 2 I Test	54
Terrorist Takedown – Payback I Test	76
The Movies I Vorschau	40
The Suffering – Ties That Bind I News	17
Timeshift I Vorschau	38
Trackmania Sunrise I Test	100
Tycoon City New York I News	17
Warhammer 40k Dawn of War I Budget	109
World Championship Snooker 2005 I Test	104
World of WarCraft I Tipps	114

DVD INHALT

DEMOS

TRACKMANIA SUNRISE



Testen Sie die Hochgeschwindigkeitsrennen.

Genre	**Action-Rennspiel**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**370 MB**
Sprache	**Deutsch**

THE BARD'S TALE



Rollenspiel mit jeder Menge Sinn für **Humor**.

Genre	**Rollenspiel**
Minimum	**CPU mit 800 MHz, 256 MB RAM**
Umfang	**880 MB**
Sprache	**Englisch**

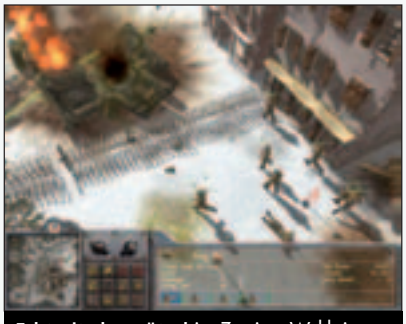
DRIVER 3



Verfolgungsjagden quer durch **Istanbul**.

Genre	**Rennspiel**
Minimum	**CPU mit 1,5 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**910 MB**
Sprache	**Deutsch**

1944 – BATTLE OF THE BULGE



Echtzeitscharmützel im Zweiten Weltkrieg.

Genre	**Echtzeit-Strategie**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**470 MB**
Sprache	**Englisch**

EMPIRE EARTH 2 (MEHRSPIELER)



Epochale Mehrspielerschlachten.

Genre	**Echtzeit-Strategie**
Minimum	**CPU mit 1,5 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**210 MB**
Sprache	**Englisch**

IMPERIAL GLORY



Krieg und Frieden mit **Bombastgrafik**.

Genre	**Echtzeit-Strategie**
Minimum	**CPU mit 1,2 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**185 MB**
Sprache	**Englisch**

LEGO STAR WARS



Jedi-Bauklötze zum Staunen.

Genre	**Action-Rollenspiel**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**250 MB**
Sprache	**Deutsch**

LIVE FOR SPEED S2 ALPHA



Online-Rennspiel für **Profis** am Steuer.

Genre	**Rennspiel**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**60 MB**
Sprache	**Englisch**

Weitere Demos:

- Nibiru
- Project Snowblind
- Psychonauts
- Taxi 3 – Extreme Rush
- Elite Warriors Vietnam

DUKE NUKEM
MANHATTAN PROJECT

- acht riesige Levels
- neun mächtige Waffen
- mehr als 25 Gegnertypen
- viel Humor

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN
Windows 98SE/ME/2000/XP
Pentium 350 MHz oder vergleichbar
64 MB RAM
160 MB Festplatten-Platz
32 MB Grafikkarte
DirectX 8
DirectX 8 kompatible Soundkarte



PATCHES
- Act of War Patch 1b
- Brothers in Arms Patch 1.03de
- Cossacks 2 Install-Patch
- Driver 3 Patch 2
- GTR update 1.3.0.0 de
- Need for Speed Underground 2 Patch 1.20
- Painkiller Patch 1.62 auf 1.64
- Republic Commando Patch 1.0
- Siedler 5 Patch 1.03
- Silent Hunter 3 Patch DVD 1.2 Version
- Splinter Cell 3 Patch 1.01
- The Fall Patch 1.7
- World of WarCraft Patch 1.30de

MODS
- Duke Nukem Manhattan Project Editor
- Max Payne Chronicles
- Pirates! Theme Pack
- Vietcong: Red Dawn

TREIBER
- Ati Catalyst 5.4
- DirectX 9.0c
- Nvidia Nforce 71.84

TOOLS
- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- CPU-Z 1.28
- CrystalCPUID 4.3.14
- D-Fend V2
- Divx 5.2.1
- DOS Box 0.63
- Fraps 2.54
- Power DVD 6.0 Trial
- PowerStrip 3.59
- Riva Tuner 2.0
- Unicore BIOS Agent 3.4.2
- UniFlash 1.40
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9
- Windows Media Pl. 9 Codec
- WinZip 9.0

VOLLVERSION



Der **Jetpack** ist des Dukes liebstes Utensil. Durch ihn gibt es im Spiel keine unerreichbaren Ecken mehr.

IM KAMPF GEGEN DIE SCHWEINEPEST

Duke Nukem trägt auch nachts Sonnenbrille und kaut im Angesicht des Todes locker Kaugummi. Er ist der schärfste Typ, den sich Frauen als Retter in der Not vorstellen können. Und er ist der coolste Held in der Geschichte der Computerspiele. Doch wenn sich harmlose Haustiere durch einen mysteriösen grünen Schleim in grunzende Monster verwandeln, dann geht es extrem heiß her. Aber Duke stellt sicher keine Krankenscheine aus, sondern pustet mit seinem dicken Waffenarsenal die Schweinepest dahin zurück, wo sie herkam!

Duke Nukem Forever

Duke Nukem ist einfach Pflicht für alle, die gerne Computerspiele spielen. In **Manhattan Project** können Sie sich in eine geniale Mischung aus Jump-and-Run und Action-Spiel stürzen und werden so schnell nicht mehr davon wegkommen. Umringt von hartnäckigen Gegnern in großer Anzahl und knapp am tödlichen Abgrund vorbei springend, bleibt keine Zeit für Langeweile. Ihr Abzugsfinger wird glühen, Schweiß wird Ihnen von der Stirn perlen, und Sie werden erst wieder ruhen, wenn die Brut der Mutanten komplett aus Manhattan verjagt wurde und Sie lachend triumphieren werden. Action, Spannung und jede Menge Humor = Duke Nukem!



Die starken **Boss-Gegner** haben es in sich.

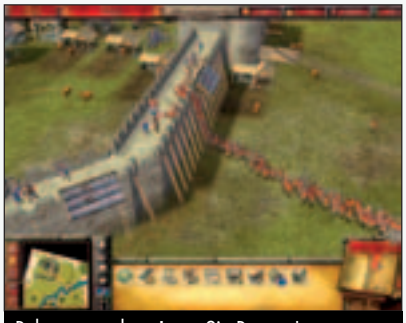


Das **Leveldesign** ist extrem fordernd gestaltet.

DVD INHALT

HIRES-VIDEOS

STRONGHOLD 2



Belagern und **erobern** Sie Burgen!

COLD FEAR



Gänsehaut am laufenden Band.

TRACKMANIA SUNRISE



Loopings und Sprünge im Sekundentakt.

JUICED



Saftiges Rennspiel mit getunten **Flitzern**.

EMPIRE EARTH 2



Evolution und **Kampf** gekonnt gepaart.

FREEDOM FORCE 2



Actionspiel mit Rollenspiel-Elementen.

DRIVER 3



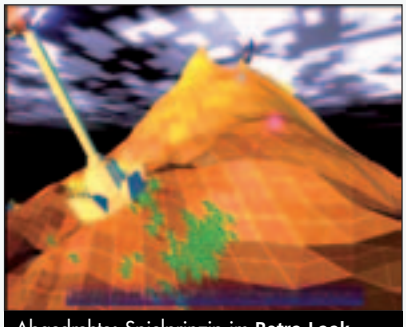
Kriminelle Machenschaften, **rasant** inszeniert.

STOLEN



Sexy Diebin unterwegs auf leisen Sohlen.

DARWINIA



Abgedrehtes Spielprinzip im **Retro-Look**.

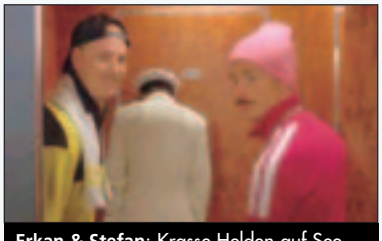
weitere Videos:

- Cossacks 2
- Söldner: Marine Corps
- Boiling Point

Spiele-Trailer:

- 7 Sins
- Auto Assault
- Die Siedler 5: Nebelreich
- Juiced
- Matrix Online
- Moto GP3
- Project Snowblind
- Söldner: Marine Corps
- Splinter Cell 3 Coop
- World Cyber Games Euro 2005
- Worms 4 Mayhem, 10th Anniversary

TRAILER



Erkan & Stefan: Krasse Helden auf See.

- Die fantastischen Vier
- Erkan & Stefan – Der Tod kommt krass
- Stealth

EXTRAS

Screenshots:

- Cossacks 2
- Driver 3
- Empire Earth 2
- Freedom Force 2
- Heroes of Might & Magic 5
- Juiced
- Lego Star Wars
- Sniper Elite
- Stronghold 2
- World Championship Snooker 2005

HiRes-Videos

Nur bei PC PowerPlay: Ab sofort bieten wir Ihnen rasiermesserscharfe Spielevideos, in denen Sie jedes Detail so sehen, als würden Sie selbst spielen! Neue Aufnahmeverfahren und optimierte Videokompression machen es möglich. Hier sehen Sie alle Vorteile auf einen Blick!

HERKÖMMLICHE VIDEOS

Das linke Bild des **Stronghold 2**-Videos zeigt, wie Sie bislang Spielevideos von Zeitschriften kennen: unscharf, grobkörnig, maue Farben, kaum Details und die für PCs völlig untypische Auflösung von nur 720 x 576 Bildpunkten (wegen der PAL-Fernsehnorm).

Rechts sehen Sie unsere **HiRes-Variante** im korrekten Maßstab: realistische Auflösung von 1.024 x 768 Pixel, dadurch 90% mehr Bildinformationen, gestochen scharfe Details, ein knackiges und kontrastreiches Bild!
Die Szene ist kein Screenshot, sondern stammt 1:1 aus unserem Video!



3 VORTEILE UNSERER HiRes-VIDEOS



Endlich sind Texteinblendungen oder kleine Icons in Strategiespielen lesbar! In **Cossacks 2** können Sie sogar die einzelnen Soldaten gut von einander unterscheiden.



Matschige Texturen gehören bei uns der Vergangenheit an! Dank des Videoformats Windows Media 9 sehen Sie die Spiele so, wie unsere Redakteure sie aufnehmen – hier **Juiced**.



Sie kennen das bestimmt: Der Redakteur erzählt, dass er gerade ein Menü bedient – und Sie sehen nur Pixelbrei. Damit ist ab sofort Schluss, wie unser **Freedom Force 2**-Video beweist.

AUF EINEN BLICK

- 90% MEHR AUFLÖSUNG ALS NORMALE VIDEOS
- SCHÄRFERE BILDER ZEIGEN SELBST KLEINE DETAILS
- KRÄFTIGERE FARBEN GEBEN DAS SPIEL 1:1 WIEDER

AB SOFORT BEI PC POWERPLAY



Bitte beachten Sie: Unsere DVD ist ab sofort eine reine DVD-ROM, läuft also nicht mehr mit Hardware-DVD-Playern. Um die Wiedergabe der Videos zu starten, wählen Sie im Hauptmenü entweder **Highlights** oder **Videos** (über die Navigationsleiste am oberen Menürand). Mit einem Klick auf das gewünschte Bild startet die Wiedergabe im Standard-Player von Windows.

Falls Sie eine Fehlermeldung erhalten, dass die benötigten Codecs zur Wiedergabe fehlen, installieren Sie diese per Klick auf den Button im Video-Menü.



Zum Abspielen unserer HiRes-Videos benötigen Sie nur den Windows Media Player ab Version 9. Falls Sie ihn nicht installiert haben, liefern wir Ihnen die nötige Software auf DVD mit. Wenn Sie dagegen nur die Video-Codes benötigen, so finden Sie auch diese auf unserem Silberling.

Ihr Rechner sollte 1,5 GHz CPU-Leistung und 512 MByte Hauptspeicher besitzen. Dann können Sie unsere HiRes-Videos ruckelfrei genießen. In manchen Fällen kann es helfen, die Videos auf die Festplatte zu kopieren.

NEWS

KOLUMNE



Ich seh' schwarz – unfreiwillig

Als Heimkinobesitzer habe ich natürlich eine Leinwand im 16:9-Format. Bei vielen Filmen sehe ich trotzdem schwarze Balken oben und unten, weil sie im superbreiten Format 1,85:1 gedreht wurden. Das ist ok, daran habe ich mich gewöhnt, das kenne ich aus dem Kino.

Mein PC-Monitor hat das altbekannte 4:3-Format. Die meisten Spiele laufen in 1.280x1.024, was ja wunderbar klappt. Nur manchmal schrumpft die Darstellung, tauchen plötzlich schwarze Balken oben und unten auf: richtig, eine Zwischensequenz! Woher kommt diese Untugend, auf dem PC quasi aus heiterem Himmel wertvolle Pixel im Nirwana verschwinden zu lassen? Zurück in die Vergangenheit: Vor vielen Jahren nutzten findige Entwickler die beschnittenen Bilder, um für die Cutscenes mehr Polygone auffahren zu können. Ist das heute noch nötig? Natürlich nicht. Macht auch keiner mehr. Heute ist es eine lästige Gewohnheit, das Bild zu verkleinern, um etwas Besonderes hervor zu heben – Sie haben den Widerspruch bemerkt?

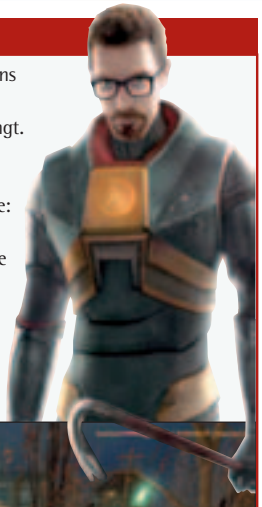
Ich wünsche mir statt schwarzer Balken bei Zwischensequenzen flexiblere Auflösungen. Dann würde ich am PC-Monitor nicht das Gefühl haben, etwas zu verpassen. Und könnte über meinen Heimkinoprojektor in 16:9 spielen. Das geht übrigens bei vielen Konsolenspielen. Es wäre doch praktisch, wenn diese Umschaltmöglichkeit auch bei PC-Titeln viel öfter eingebaut würde.

FLORIAN STANGL

XBOX 2
WELTWEITE VORSTELLUNG BEI MTV

Konsolen-Fans warten gespannt auf die weltweite Präsentation der Xbox 2, die am 13. Mai um 19 Uhr auf MTV zu sehen ist. Diese bisher in der Videospielwelt einzigartige Aktion wird von Elijah »Frodo« Wood moderiert, der selbst ein begeisterter Spieler ist. In der halbstündigen Show wird den Zuschauern nicht nur ein Blick auf die neueste Konsolengeneration, sondern auch auf brandaktuelle Spiele gewährt.

HALF-LIFE 2: AFTERMATH NEUE ADDON-DETAILS



Dass nach dem großen Erfolg von **Half-Life 2** bald ein neues Addon ins Haus steht, war kein Geheimnis. Nach vielen Mutmaßungen über den Inhalt sind endlich konkrete Informationen an die Öffentlichkeit gelangt. Der Spieler erlebt demnach nicht etwa wie bei **Half-Life** üblich das Originalspiel aus der Sichtweise eines anderen Charakters: Vielmehr setzt **Aftermath** (Arbeitstitel) dort an, wo **Half-Life 2** abrupt aufhörte: Die große Zitadelle droht zu explodieren und die gesamte City 17 mit in den Abgrund zu reißen – der Spieler muss möglichst rasch das Weite suchen. Mittlerweile haben sich die Gerüchte bestätigt, dass Gordons Freundin Alyx eine große Rolle im Addon spielen wird.

Noch unklar ist, ob auch Dr. Freeman persönlich wieder zum Einsatz kommt. Für die E3 kündigt Valve erste Bilder und Details über neue Waffen und Gegner an. Angeblich plant man, auf eine Verkaufsversion im Handel zu verzichten und das Spiel nur über den Online-Dienst Steam zu vertreiben. Der Vorteil für Valve liegt auf der Hand: Die Einnahmen müssten nicht mit Publisher Vivendi geteilt werden. Apropos Steam: Wer kaum noch abwarten kann, vertröstet sich die Wartezeit mit neuem Material für **Half-Life 2 Deathmatch**. Mit einem Steam-Update hat Valve dem Multiplayer-Modus drei frische Sieger-Karten aus einem hauseigenen Wettbewerb spendiert.



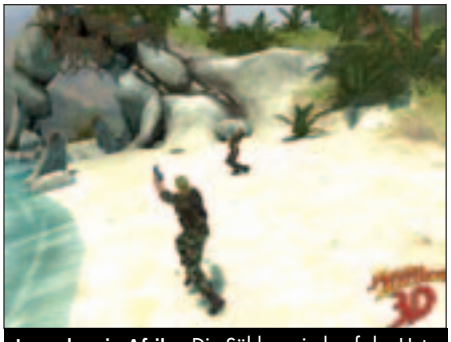
Entwickler: Valve
Termin: Sommer 2005

JAGGED ALLIANCE 3D
ABGEWANDELTES KONZEPT

Ähnlich wie bei **Commandos** hat der neuste Teil der **Jagged Alliance**-Reihe nur noch wenig mit seinen Vorgängern gemein. Statt wie bisher in gemächlicher Runden-Taktik werden die Söldner nun in Echtzeit gesteuert; zudem wird der Action-Anteil deutlich vergrößert. Die Handlung verschlägt Sie an die Westküste Afrikas. Dort müssen Sie einigen übergeschnappten Diktatoren auf die Finger klopfen, die bereits emsig an der Atombombe basteln.

In zwölf Haupt- und acht Nebeneinsätzen setzen Sie Ihr bis zu sechs Mann starkes Team als schlagkräftige Guerilla-Kämpfer ein, die wie gehabt während der Missionen Erfahrung sammeln und nach und nach stärker werden. Zusammenstellen können Sie Ihre Einheit aus 30 Söldnern, bekannte Gesichter aus älteren **Jagged Alliance**-Teilen eingeschlossen. Insgesamt sollen diese auf rund zwölf Gegner-Typen treffen. Ein Strategiemodus, in dem Sie frei erobern können, ist nicht eingeplant.

Entwickler: Mist Land
Termin: unbekannt



Irgendwo in Afrika: Die Söldner sind auf der Hut.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

DIE POLIZEI FÄHRT WIEDER MIT

Electronic Arts hat offiziell den Nachfolger zum erfolgreichen Rennspiel **Need for Speed Underground 2** angekündigt. In **Most Wanted** geht's wie gehabt um heiße Boliden, die sich nach Herzenslust tunen lassen. Zudem spielen auch wieder die Herren mit der Sirene eine tragende Rolle: In Verfolgungsjagden mit mehr als einem Dutzend Streifenwagen müssen Sie Ihr ganzes fahrerisches Können unter Beweis stellen. Durch Einträge ins Strafregister sichern Sie sich den Respekt der Szene und sammeln Reputationspunkte. Anschließend fordern Sie die Topfahrer zum rasanten Kräftemessen heraus. Der Fuhrpark umfasst die getunten Wagen, exotische Autos und Muscle Cars. Auch europäische Fahrzeuge haben die Designer nicht vergessen. Mit Screenshots aus dem Spiel und Angaben zur verwendeten Engine hält sich Electronic Arts derzeit noch bedeckt.
Hersteller: Electronic Arts | Termin: unbekannt



Nur eine Fotomontage: **NfS Most Wanted**.

DER PATE

REGISSEUR ÜBER SPIEL ERZÜRNT

Francis Ford Coppola ist über die Versoftung der Mafia-Trilogie alles andere als begeistert: »Ich wusste überhaupt nichts davon. Die haben mich nie gefragt, ob ich denke, dass es eine gute Idee wäre«, tobte der Regisseur, auf dessen Konto Film-Klassiker wie **Apokalypse Now** gehen, in einer US-Talkshow. »Sie benutzen die bekannten Schauspieler nur, um unbedeutende Charaktere einzuführen. Und für die nächste Stunde beschießen und töten sie sich. Ich habe damit nichts zu tun – der Film wird missbraucht.«
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2005



Francis Ford Coppola ist stinksauer.

LESER-CHARTS

1 — (1) WORLD OF WARCRAFT



Entwickler Blizzard
Publisher Vivendi

Packesel als mobile Inventarerweiterung, darüber würden sich die WoW-Spieler freuen. Doch so laufen Sie alle fünf Minuten zum Händler, um durch den Verkauf der Beute Platz zu schaffen und Geld zu bekommen. Wenn es schon kein Esel gibt, dann soll das Ersparte wenigstens für ein Reittier reichen.

2 ▲ (7) GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN



Entwickler Piranha Bytes Publisher Jowood

Angsthasen, die nicht gegen Drachen kämpfen wollen, haben im Minental von Khorinis nichts verloren. Außer ihre Waffen, den Rucksack, die Kleidung – halt alles, was man auf der Flucht wegwerfen kann, um Gewicht zu sparen und schneller zu sein.

3 NEU SILENT HUNTER 3



Entwickler Ubisoft Publisher Ubisoft

Kredithaie haben zwar noch nie ein U-Boot angegriffen, wohl aber Seemänner. Beste Ausrede für fehlendes Geld: »Nachdem die Hälfte der Heuer für Geld und Frauen draufging, habe ich den Rest irgendwie verprasst«. Dafür hat man Verständnis.

4 ▲ (12) WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE



Entwickler Blizzard Publisher Vivendi

Unglücksrabe Arthas ist stinksauer, weil er auf einem gefrorenen Thron hocken muss und sein Popo bereits die Temperatur von Speiseeis angenommen hat. Kein Wunder, dass er sehnsüchtig darauf wartet, dass ihm jemand Feuer unter dem Hintern macht.

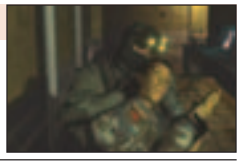
5 — (5) HALF-LIFE 2



Entwickler Valve Publisher Vivendi

Spaßvogel Gordon Freeman ist immer für einen Scherz zu haben. Als er mit einem Brecheisen auf Aliens losging, dachten die, sie sind bei »Versteckte Kamera« und haben sich totgelacht. Seitdem nennt man ihn den Kurt Felix der Spielehelden.

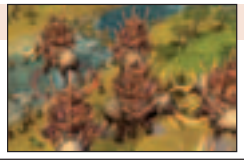
6 NEU SPLINTER CELL 3



Entwickler Ubisoft Publisher Ubisoft

Hörmuscheln erster Güte würden den Wachleuten auch nicht bei dem Versuch helfen, Sam Fisher aufzuspüren. Der Agent schleicht wie eine Katze, klettert wie ein Affe, springt wie ein Känguruh und ist alles in allem einfach ein gerissener Hund.

7 ▼ (2) SCHLACHT UM MITTELERDE



Entwickler EA Pacific Publisher Electronic Arts

Teppichratten oder Hobbits? Das können Trolle aufgrund ihrer schlechten Augen nicht erkennen. Ist ja auch egal, wenn man mit dem Riesenfuß einmal darauf tritt, bewegen sich die kleinen Dinger sowieso nicht mehr.

8 ▼ (6) VAMPIRE 2 BLOODLINES



Entwickler Troika Publisher Activision

Schnapsdrosseln sind beliebte Opfer für Vampire, weil die Blutsauger sich mit dem Körpersaft auch Alkohol einverleiben – und der wirkt bekanntermaßen konservierend. Kein Wunder, dass Vampire auch am 500. Geburtstag noch blutjung aussehen!

9 ▲ (11) KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2



Entwickler Obsidian Publisher Activision

Spürhunde nutzen die Jedi heimlich, um ihre Feinde ausfindig zu machen. Anderen gegenüber behaupten sie dann zwar gerne, sie hätten eine Erschütterung der Macht gespürt, aber das können sie höchstens Jar Jar Binks weismachen.

10 ▼ (9) ROME – TOTAL WAR



Entwickler Creative Assembly Publisher Activision

Glücksschweine waren es nicht gerade, die die Römer angezündet und auf die Elefanten der Karthager gehetzt haben. Selbst damals gab es also schon biologische Waffen, doch konnte man die nach dem Einsatz immerhin noch essen.

KOLUMNE



Rasen, bis der Frust kommt

Viele Entwickler setzen Vorschläge ihrer Fans in die Tat um. Das Team von Emergency 3 nimmt geringere Wertungen in Spielemagazinen in Kauf, um den Fans das zu bieten, was sie erwarten. Im Online-Rollenspiel Everquest 2 können sich in den USA hungrige Abenteurer während des Spielens eine Pizza bestellen. Prima!

Man kann es aber auch übertreiben, so wie die Macher von Trackmania Sunrise (Test ab Seite 100). Die fragten nicht etwa Feierabendspieler wie dich und mich, sondern selbsternannte Hardcore-Fans in den offfiziellen Foren. Und denen war der Schwierigkeitsgrad im ersten Trackmania zu niedrig.

Statt »einfach«, »mittel« und »schwierig« könnten die Einstellungen im Nachfolger »ein wenig Hardcore«, »wirklich Hardcore« und »unfassbar Hardcore« heißen. Viele Strecken sind für den Ottonormalspieler unlösbar geworden – es sei denn, er ist extrem ehrgeizig und gewöhnt sich an blank liegende Nerven.

Schade, wenn aus Lust Frust wird; schließlich sollen Spiele Spaß machen. Aber auf welche Gruppe sollen Entwickler hören? Auf die »Normalos« oder die eingefleischten Fans? Mir reichen die Erfolge in lösbaren Spielen. Die Zähne beiß' ich mir lieber an meiner Everquest-Pizza aus.

SUSANNE BRAUN

VERKAUFS-CHARTS



1	NEU	(–)	DIE SIMS 2: CAMPUS-JAHRE
2	NEU	(–)	SILENT HUNTER 3
3	▼	(1)	WORLD OF WARCRAFT
4	–	(4)	DIE SIMS 2
5	NEU	(–)	BROTHERS IN ARMS
6	NEU	(–)	ACT OF WAR
7	▼	(3)	HALF-LIFE 2
8	▼	(2)	KNIGHT O. T. OLD REPUBLIC 2
9	NEU	(–)	REPUBLIC COMMANDO
10	NEU	(–)	SPLINTER CELL 3

Verkaufscharts März 2005 von Media Control

Präsentiert von OnlineWelten das MMOG Portal

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

REGISTRIERUNG FÜR ALPHAVERSION BEGINNT

Überraschung für die Community: Entwickler Turbine hat die Anmeldung zur Alphaversion von **Dungeons & Dragons Online** auf der Webseite www.ddo.com gestartet. Noch ist unklar, wie viele Spieler zu dieser sehr frühen Version des Online-Rollenspiels zugelassen werden. Auch der Starttermin für den Alpha-Test steht noch in den Sternen. **Dungeons & Dragons Online** soll den spielerischen Schwerpunkt auf Action legen und sich eng an die originale Pen&Paper-Version halten. Turbine bedient sich bei der **Dungenons & Dragons**-Kampagne Eberron, um eine glaubwürdige Fantasy-Welt zu schaffen. Über eine deutsche Version liegen zu diesem Zeitpunkt noch keine Informationen vor.

Entwickler: Turbine
Termin: 4. Quartal 2005



Der **Pen&Paper**-Klassiker als PC-Version.

EVERQUEST 2

PLAYER-VERSUS-PLAYER-SYSTEM KOMMT

Tools

Sony Online arbeitet bereits seit einiger Zeit an einem PvP-System für das Online-Rollenspiel **Everquest 2**. Damit reagiert die Firma auf den Wunsch der Community. Aller Voraussicht nach wird es mit dem für Sommer 2005 geplanten Addon veröffentlicht. PvP-Gefechte werden dabei in nur speziellen Gebieten möglich sein. So wollen die Entwickler sicherstellen, dass Spieler nicht ungewollt in solche Kämpfe verwickelt werden. Allerdings will Sony auch darauf achten, dass die Fans des Monsterjagens bei der Erweiterung nicht zu kurz kommen. Während sich PvP vor allem an Einzelkämpfer richtet, soll es auch spannende neue Herausforderungen für kleine Partys und große Überfallgruppen geben.



Bald darf **gegeneinander** gekämpft werden.

Wer **Everquest 2** noch nicht kennt, kann jetzt mit der neuen deutschen Demo **Trial of the Isle** einen Blick riskieren. Darin können Interessierte die ersten Gebiete von **Everquest 2** kostenlos eine Woche lang erkunden. Den Demo-Client finden Sie auf unserer Heft-DVD oder zum Download bei www.OnlineWelten.com.

Entwickler: Sony Online Entertainment
Termin: Sommer 2005

THE MATRIX ONLINE

IN EUROPA ERHÄLTLICH

Sega ist es in Zusammenarbeit mit den Wachowski-Brüdern gelungen, die **Matrix**-Filmtrilogie in ihrem Online-Rollenspiel nahtlos fortzuführen. Seit dem 15. April können sich auch Spieler aus Europa ins **Matrix**-Universum einklinken. Mit mehreren Tausend Mitstreitern erleben Sie in der virtuellen Welt zahlreiche Abenteuer. Sie sind in der Matrix ein integraler Bestandteil der Story und können sich unterschiedlichen Fraktionen wie Zion, Merowingern oder den Agenten anschließen. Fortan erfüllen Sie zahlreiche Missionen und lernen immer neue Kampftechniken. Genretypisch formen Sie Ihren Charakter nach den eigenen Wünschen und trainieren Spezialfähigkeiten wie Computer-Hacken und Kung Fu. Die Entwickler kündigen regelmäßige Events an, die die Spieler immer wieder vor neue Aufgaben stellen sollen. **Matrix Online** erscheint mit deutscher Anleitung für ca. 45 Euro, hinzu kommt eine Monatsgebühr von 13 Euro (per Kreditkarte oder Game-Time-Card). Informationen finden Sie auf www.thematrixonline-europe.com oder der deutschen Fanseite www.mxon.de.

Entwickler: Sega
Termin: erhältlich



In der Matrix sind alle Spieler **Kung-Fu-Experten**.

GT LEGENDS AUTO-LEGENDEN AUF HEUTIGEN STRECKEN

Ford Mustang, Porsche 906, Corvette Stingray, Ford GT 40, AC Cobra und der Austin Mini Cooper: Musik in den Ohren jedes echten Autofreaks. Dank offizieller FIA-Lizenz sind diese und noch viele andere Autos der 60er und 70er in Simbins neuer Rennsimulation **GT Legends** enthalten. Auf aktuellen Strecken testen Sie das Fahrverhalten der betagten Raser. Das Spiel basiert physikalisch auf **GTR**, das nicht nur für unseren Redaktionsrennfahrer Michael »Speedy Gonzales« Galuschka immer noch das Maß aller Dinge ist. Grafisch kommt aller Voraussicht nach die **Gmotor2**-Engine von ISI zum Einsatz – der Screenshot zeigt noch nicht den vollen Detailgrad des fertigen Spiels. Darüber hinaus versprechen die Entwickler einen verbesserten Multiplayer-Part sowie einen leichten Zugang für Einsteiger. Um absolute Spitzenzeiten herauszufahren, wird aber wie beim Vorgänger **GTR** eine gewisse Einspielzeit am Lenkrad nötig sein.

Entwickler: Simbin
Termin: 4. Quartal 2005



Spannende Rennen mit **motorisierten Klassikern**.

DUNGEON LORDS
AUFWÄNDIGE LOKALISIERUNG

Dungeon Lords' Synchronisation ist aufwändig: Sind in der englischen Version nur die wichtigsten Dialoge zu hören, wird in Deutschland auch der kleinste Dialogfetzen professionell vertont.

Entwickler: Heuristic Park
Termin: 6. Mai 2005

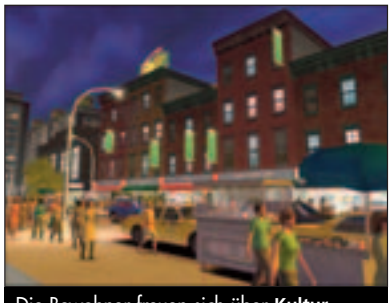


In der **deutschen Version** ist mehr drin.

TYCOON CITY NEW YORK
BAULÖWE IM BIG APPLE

Wollten Sie schon immer mal Ihr eigenes New York basteln? Dafür stehen Ihnen in **Tycoon City New York** nicht nur Wolkenkratzer zur Verfügung, Sie können auch die bekanntesten Sehenswürdigkeiten nachbauen. So steigen Sie zum mächtigsten Tycoon der Stadt auf.

Entwickler: Deep Red
Termin: 4. Quartal 2005



Die Bewohner freuen sich über **Kultur**.

OBLIVION
DETAILS ZUM MORROWIND-NACHFOLGER

Der vierte Teil der **Elder Scrolls**-Saga fiel bislang vor allem durch schicke Screenshots auf. Kein Wunder, denn die Grafik wird von der stark überarbeiteten Gamebryo-Engine (**Empire Earth 2, Pirates!**) erzeugt, welche die Entwickler mit SpeedTree-Technologie (für realistische Pflanzen) und Havok-Physik kräftig aufgemöbelt haben. Ein Schnellreise-System und Reittiere sollen lange Laufwege auf der riesigen Spielwelt eindämmen. Dank einer ausgeklügelten KI handeln NPCs selbständig entsprechend ihrer Eigenschaften: Bei Hunger suchen sie sich etwas zu essen; sind sie müde, legen sie sich hin. Löblich: Wenn der zu einer Quest gehörige Gegner besiegt, der Auftrag aber nicht offiziell angenommen ist, gilt er trotzdem als bestanden, sobald der Spieler den Auftraggeber anspricht.

Entwickler: Bethesda Softworks
Termin: 4. Quartal 2005

SCAR
RENN-ROLLEN-SPIEL

Fans des Alfa Romeo sollten einen Blick auf das neue Rennspiel aus dem Hause Black Bean riskieren. Um Spitzenzeiten zu erlangen, bilden Sie wie in einem Rollenspiel neun verschiedenen Fähigkeiten aus, darunter Reflexe, Hand-Auge-Koordination oder Stressbewältigung.

Entwickler: Black Bean
Termin: Mai 2005



SCAR widmet sich ganz dem Alfa Romeo.

KURZ UND KNACKIG

Mord wegen Online-Spiel

Wahnsinn: Weil sein bester Freund ein geliehenes virtuelles Schwert per Ebay verscherbelt hat, sah der 41-jährige Chinese Qiu Chengwei rot: Mit einem tödlichen Messerstich rächte er sich für den Betrug.

The Suffering – Ties that Bind

Der Nachfolger zum Horror-Spiel The Suffering kommt im Herbst 2005. Bisher sind 80 Prozent des Spieles fertig. Der Kern der Geschichte wird sich erneut um den Protagonisten Torque drehen, der in seine Heimatstadt zurückkehrt.

Doom-Film verschoben

Die Premiere des Actionfilms wurde vom Verleih UIP auf den 27. Oktober verschoben. Ursprünglich war sie bereits für August diesen Jahres geplant. Die Gründe für die Verschiebung sind nicht bekannt.

Hellgate London

Die Flagship Studios (Bill Roper) basteln derzeit an einem Rollenspiel, das im postapokalyptischen London spielen wird. Zur Story: Nach dem verlorenen Krieg gegen Dämonen proben die Menschen den Aufstand. Das Spiel soll 2006 erscheinen.

Adrenalin Sport-Pack

Am 2. Mai erscheint eine Compilation, die Tony Hawk's Pro Skater 4, Kelly Slater's Pro Surfer und Wakeboarding Unleashed enthalten wird. Das Paket wird 20 Euro kosten.

Platschnass-Addon umbenannt

Die Fans haben abgestimmt: Das Addon zu Rollercoaster Tycoon 3 erscheint am 21. Juni 2005 unter dem englischen Namen Soaked!

MotoGP 3 verschoben

THQ hat den Releasetermin des Motorradspiels von August auf September 2005 verschoben.

Ghost Recon 2 nicht für den PC

Das für Konsolen schon seit letztem November erhältliche Ghost Recon 2 wird doch nicht für den PC umgesetzt. Stattdessen arbeitet man lieber an einem dritten Teil des Shooters.

Eidos-Übernahmeschlacht

Nach letzten Berichten geht der finanziell angeschlagene Publisher Eidos vermutlich an SCI-Games. Ein Angebot der Investorengruppe Elevation Partners, der auch der U2-Sänger Bono angehört, konnte die Aktionäre noch nicht überzeugen. Wer bei der Übernahmeschlacht das letzte Wort behält, ist aber noch nicht endgültig entschieden.

Demo

LIVE FOR SPEED S2

ALPHA-DEMO IM NETZ UND AUF DVD

Live for Speed S2 ist ein ultrarealistischer Rennsimulator, der ganz auf Multiplayer-Duelle ausgelegt ist. Mittlerweile ist die erste Alpha-Demo des von nur drei Entwicklern programmierten Spiels für die Öffentlichkeit freigegeben worden – natürlich finden Sie diese auch auf unserer DVD. Bevor Sie aber gegen bis zu 16 Spieler antreten können, fahren Sie sich in einem umfangreichen Tutorial warm. Das fertige Spiel wird ausschließlich per Internet vertrieben und in drei Akten veröffentlicht.
Entwickler: Roberts, Bailey, van Vlaardingen
Termin: erhältlich



Im **Tutorial** fahren Sie sich fit fürs Rennen.

HARRY POTTER 4

Fans des bebrillten Magierlehrlings freuen sich in diesem Jahr nicht nur über die Premiere des vierten **Harry Potter**-Films. Auch ein entsprechendes Action-Adventure ist in Arbeit. In **Harry Potter und der Feuerkelch** bestreiten Nachwuchszauberer das Trimagische Turnier, in dem die besten Schüler gegeneinander antreten. Unter anderem geht's durch ein Labyrinth, in dem ein Feuer speiender Drache lauert, dem ein goldenes Ei gemopst werden muss. Ein neues Magiesystem erlaubt im kooperativen Modus die Verbindung einzelner magischer Sprüche, um machtvolle Zauber zu wirken.
Entwickler: Electronic Arts
Termin: November 2005

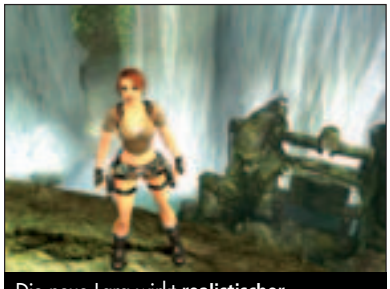


Harry & Co zaubern auch auf dem PC.

TOMB RAIDER LEGEND

ZURÜCK ZU LARAS WURZELN

Lara Croft ist zurück. Mit der Beteiligung von Toby Gard, dem Erfinder der vollbusigen Abenteurerin, möchte Crystal Dynamics sich mit **Legend** den ersten Teilen der **Tomb Raider**-Saga annähern und Rätsel wieder mehr in den Mittelpunkt rücken. Miss Croft verfügt bei der Bewältigung ihrer Abenteuer über ein beeindruckendes Arsenal an modernem Equipment: ein magnetischer Enterhaken, ein Fernglas, Splittergranaten, eine Personal-Lighting-Vorrichtung und eine Kommunikations-Ausrüstung. Laras Polygone wurden von 4.400 auf 9.800 aufgestockt.
Entwickler: Crystal Dynamics
Termin: unbekannt



Die neue Lara wirkt **realistischer**.

THE REGIMENT

KRIEG GEGEN DEN TERROR

In der Rolle eines britischen SAS-Soldaten (Special Air Service) befreien Sie im Taktik-Shooter **The Regiment** Geiseln aus den Händen von Terroristen. Bei einer Präsentation haben uns vor allem die Briefings gefallen, die ein ehemaliger SAS-Soldat in einer Filmsequenz vorträgt. Die Hälfte der zwölf Einsätze wie etwa die Erstürmung der iranischen Botschaft in London (1980) basieren auf realen Vorfällen. Der Rest wirkt durch die Briefings, als könnten sie so passiert sein. Der actionlastige Shooter soll laut Konami noch in diesem Herbst erscheinen.
Entwickler: Konami
Termin: Herbst 2005



Geiselbefreiung im britischen Parlament.

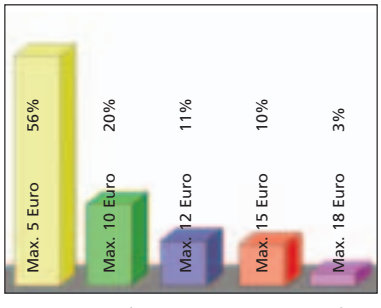
NEVERWINTER NIGHTS 2

ERSTE DETAILS BEKANNT

Neverwinter Nights 2 erscheint voraussichtlich Anfang 2006. Wieder werden Sie mit bis zu drei Gruppenmitgliedern viele unterschiedliche Quests lösen. Neben neuen Zaubern, Fertigkeiten und einer verbesserten Steuerung soll auch eine komplett überarbeitete 3D-Engine zum Einsatz kommen. Mit einem mitgelieferten Editor dürfen eigene Abenteuer gebastelt und über das Internet ausgetauscht werden.
Entwickler: Obsidian Entertainment
Termin: Frühjahr 2006

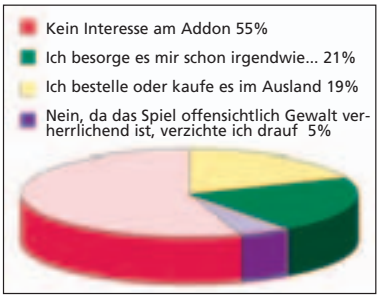
UMFRAGEN

? Wieviel Euro würden Sie maximal im Monat für ein Online-Spiel ausgeben, das Ihnen gefällt?



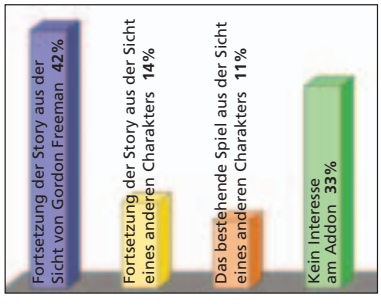
Ergebnis: Immerhin 10% unserer Leser würden gute 15 Euro investieren, sofern Sie den Inhalt überzeugend finden.

? Doom 3: Resurrection of Evil hat von der USK keine Altersfreigabe erhalten. Werden Sie es kaufen?



Ergebnis: Trotz der negativen USK-Freigabe werden sich Interessenten das Spiel besorgen.

? Welchen Inhalt sollte das Addon von Half-Life 2 aus Ihrer Sicht haben?



Ergebnis: Die meisten unserer Leser wünschen sich eine Fortsetzung der Story – am Liebsten in der Rolle von Gordon.

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

TERMIN-KALENDER


Verschoben: **Dungeon Siege 2**


Neu: **Harry Potter 4**


Neu: **Heroes of Might & Magic 5**


Neu: **Need for Speed Most Wanted**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	A VAMPYRE STORY	Adventure	Autumn Moon	2006	noch nicht möglich
	AGE OF EMPIRES 3	Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	ANNO 3	Aufbauspiel	Related Designs	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	BATTLEFIELD 2	Taktik-Shooter	Digital Illusions	Juni 2005	sehr gut
	BATTLESTATIONS MIDWAY	Actionspiel	Mithis	Sommer 2005	noch nicht möglich
	BLACK & WHITE 2	Echtzeit-Strategie	Lionhead	Herbst 2005	noch nicht möglich
	BLITZKRIEG 2	Echtzeit-Taktik	Nival	September 2005	sehr gut
	BOILING POINT	Ego-Shooter	Deep Shadows	19. Mai 2005	befriedigend
NEU!	CALL OF DUTY 2	Ego-Shooter	Infinity Ward	Herbst 2005	noch nicht möglich
	COMMANDOS STRIKE FORCE	Taktik-Shooter	Pyro Studios	Mitte 2005	noch nicht möglich
	DER PATE	Actionspiel	Electronic Arts	Herbst 2005	noch nicht möglich
	DESPERADOS 2	Echtzeit-Taktik	Spellbound	Herbst 2005	noch nicht möglich
	DOMINATION	Runden-Strategie	Wargaming.net	9. Mai 2005	gut
	DRAGON AGE	Rollenspiel	Bioware	2. Halbjahr 2005	noch nicht möglich
	DRAGONSHARD	Echtzeit-Strategie	Liquid Entertainment	2006	noch nicht möglich
NEU!	DTM RACE DRIVER 3	Rennspiel	Codemasters	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	noch nicht möglich
	DUNGEON LORDS	Action-Rollenspiel	Heuristic Park	6. Mai 2005	sehr gut
	DUNGEON SIEGE 2	Action-Rollenspiel	Gas Powered Games	3. Quartal 2005	sehr gut
	ELDER SCROLLS 4 – OBLIVION	Rollenspiel	Bethesda Softworks	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	FEAR	Ego-Shooter	Monolith	3. Quartal 2005	noch nicht möglich
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	GTA SAN ANDREAS	Actionspiel	Rockstar Games	10. Juni 2005	noch nicht möglich
	GUILD WARS	Online-Rollenspiel	NCSoft	28. April 2005	sehr gut
NEU!	HARRY POTTER 4	Action-Adventure	Electronic Arts	17. Nov. 2005	noch nicht möglich
NEU!	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	Runden-Strategie	Nival	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	IMPERIAL GLORY	Strategiespiel	Pyro Studios	Mai 2005	sehr gut
	JOINT TASK FORCE	Echtzeit-Strategie	Mithis	1. Halbjahr 2006	noch nicht möglich
NEU!	MOTOGP 3	Rennspiel	Climax	2. September 2005	noch nicht möglich
NEU!	NEED FOR SPEED MOST WANTED	Rennspiel	EA Canada	2. Halbjahr 2005	noch nicht möglich
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2006	noch nicht möglich

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 | Angesehen/Präsentation | NEU! Neuzugang | Erscheint in den nächsten zwei Monaten

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


Neu: **Rome: Barbarian Invasion**


Erscheint im Mai 2005: **Scar**


Verschoben: **The Movies**


Neu: Lara Croft in **Tomb Raider 7**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	PANZERS 2	Echtzeit-Taktik	Stormregion	Juni 2005	hervorragend
	PARAWORLD	Echtzeit-Strategiespiel	SEK	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	PARIAH	Ego-Shooter	Digital Extremes	6. Mai 2005	noch nicht möglich
	QUAKE 4	Ego-Shooter	Raven Software	3. Quartal 2005	noch nicht möglich
	R-FACTOR	Rennsimulation	Image Space Inc.	Mitte 2005	hervorragend
NEU!	ROME: BARBARIAN INVASION	Strategiespiel-Addon	Creative Assembly	Herbst 2005	noch nicht möglich
NEU!	SCAR	Rennspiel	Black Bean	Mai 2005	noch nicht möglich
	SERIOUS SAM 2	Ego-Shooter	Croteam	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	3. Quartal 2005	noch nicht möglich
	STAR WARS: EMPIRE AT WAR	Echtzeit-Strategie	Petroglyph Games	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	STARSHIP TROOPERS	Ego-Shooter	Strangelite	23. Sept. 2005	noch nicht möglich
	SUDDEN STRIKE 3	Echtzeit-Strategie	Fireglow	noch nicht bekannt	noch nicht möglich
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	THE MOVIES	Wirtschafts-Simulation	Lionhead	Herbst 2005	noch nicht möglich
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	Oktober 2005	noch nicht möglich
NEU!	TOMB RAIDER 7	Action-Adventure	Crystal Dynamics	noch nicht bekannt	noch nicht möglich
	VIVISECTOR	Ego-Shooter	Action Forms	Mai 2005	gut
	WAR LEADERS – WORLD WAR 2	Strategiespiel	Enigma	3. Quartal 2006	sehr gut
	WORLD RACING 2	Rennspiel	Synetic	3. Quartal 2005	sehr gut

WORAUF DIE REDAKTEURE AM MEISTEN WARTEN



Martin Deppe

Heroes of Might&Magic 5! Das ist zum Glück immer noch rundenbasiert. Schön, dass es sich am dritten Teil orientieren will. Und die vielen Drachen mag ich eh!



Florian Stangl

Nach dem enttäuschenden **Doom 3**-Addon ist **Quake 4** mein Lichtblick. Hoffentlich rockt das genau so wie sein Multiplayer-Vorgänger, aber zusätzlich im Solomodus!



Rüdiger Steidle

Ich freue mich schon jetzt auf **Silent Hunter 4** (2006). Nicht nur, weil ich Teil 3 so mag, sondern auch weil's noch Verbesserungspotenzial gibt – etwa spannendere Missionen.



Georg Valtin

Als Fan der Serie warte ich voller Hoffnung auf **Heroes of Might&Magic 5**. Immerhin haben die Entwickler von Nival schon viel Erfahrung mit Fantasy-Runden-Strategie.



David Bergmann

Psychonauts ist Gold gegangen. Hat aber noch keinen deutschen Publisher. Hoffentlich ändert sich das schnell, denn ich kann das neue Spiel von Tim Schafer kaum noch erwarten.



Michael Galuschka

Obwohl ich bislang nur einen Screenshot gesehen habe, bin ich schon total scharf auf **GT Legends**. Historische Sportwagen mit der **GTR**-Physik – genau so etwas will ich!



Sascha Gliss

Auch wenn ich wenig Vertrauen in das Mistland-Team habe, bete ich, dass sie **Jagged Alliance 3** nicht kaputtmachen. Die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt ...



Patrick Hartmann

Als Fan von Krieg der Sterne bin ich gespannt auf **Empire at War**. Bisher gab es noch kein gutes Strategiespiel in diesem Universum – hoffentlich ändert sich das jetzt!



Simon Fistrich

Nachdem mich **Morrowind** wochenlang an den Bildschirm fesseln konnte, warte ich Nägel kauend auf **Oblivion**. Hoffentlich hält der Inhalt, was die Optik verspricht.



Susanne Braun

Seit einer Präsentation warte ich auf **Fahrenheit**. Die Idee, jederzeit in den Spielverlauf eingreifen zu können, ist in meinen Augen vor allem im Adventure-Genre revolutionär.



Eigentlich sollen wir nur die **Brücke im Hintergrund** einnehmen. Doch das Dorf wimmelte von Gegnern, also haben wir Bomber angefordert.

BLITZKRIEG 2

Bald blitzkriegt es wieder! Wir konnten die **brandneue Beta-Version** des Weltkriegs-Epos' spielen. Mit dabei: Strategiemodus, Kommandanten, Verstärkungssystem und Unmengen Japaner auf Panzerjagd.

In Moskau ist die Hölle los! Feuer spuckende Drachen und Jagdbomber stürzen sich auf heldenhafte Ritter und japanische Panzer, während Katapulte und Haubitzen feindliche Mauern zerbröseln. Klingt wirr? Ist es nicht: Denn in Moskau baut Nival neben **Heroes of Might & Magic 5** (Vorschau auf Seite 30) auch an **Blitzkrieg 2**, das im September erscheinen soll. Wir haben mehrere Kapitel der vier Weltkriegs-Kampagnen gespielt, auf amerikanischer, deutscher, britischer und russischer Seite.

Welcome to the Jungle, Baby!

Der US-Feldzug hat uns natürlich am meisten interessiert, schließlich sind die Kämpfe um die pazifischen Inseln neu dabei. Erster Eindruck: verdammt schwer – wenn wir selber angreifen müssen! Denn im Dschungel der Philippinen gelten andere Gesetze als etwa in Nordafrika, statt Panzerschlachten auf große Distanzen ist Infanterie gefragt. Und die fällt reihenweise um, als wir die ersten japanischen Stellungen ausheben wollen, die durch Unterstände, Bunker und Schützengräben gut geschützt sind.

Panzerkämpfe gibt's anfangs selten, und wenn doch, sind unsere Ami-Tanks klar im Vorteil. Die japanischen Pendants haben nämlich eine dermaßen schwache Reispapier-Panzerung, dass man einige Typen mit einem Gewehrschuss durchschlagen kann – das war »in echt« übrigens wirklich so. Dafür punkten die Japaner mit Artillerie und Tiefliegern.

Wir brauchen Verstärkung!

Gut, dass wir in jeder Mission Verstärkung rufen können. Zu Beginn der Kampagnen haben wir eine festgelegte Zahl an Verstärkungen; so oft dürfen wir frische Truppen anfordern. Das sind anfangs nur wenige Einheitentypen, etwa Standard-Infanterie oder Fallschirmjäger. Doch für jede gewonnene Mission erweitert sich die Auswahl – worum, das sehen wir schon vor dem Einsatz. Und welchen wir als nächstes spielen, entscheiden wir ebenfalls.

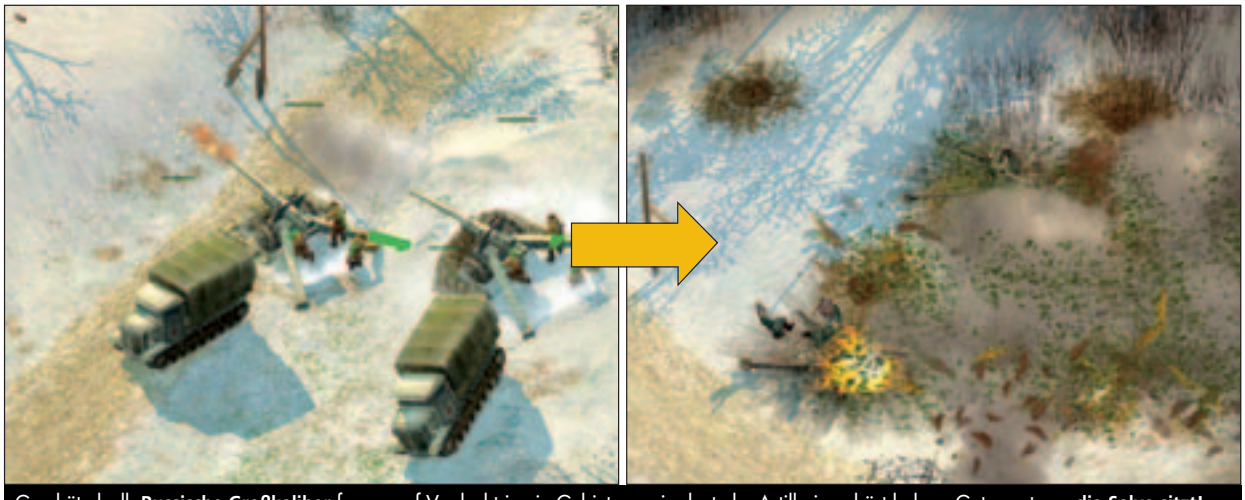
Ein Beispiel: Im ersten deutschen Kapitel (entspricht einem Teil der Kampagne) geht's nach Frankreich. Auf einer strategischen Karte stehen uns drei Missionen zur Auswahl, die wir in beliebiger Reihenfolge bestreiten können. Wenn wir hier mit dem Mauszeiger über den Einsatzort fahren, wird uns der Truppentyp angezeigt, den wir nach einem Sieg in den folgenden Missionen als Verstärkung anfordern können – zum Beispiel ein Panzer IV, StuG-Sturmgeschütz oder Heinkel-Bomber.

Klotzen oder kleckern?

Allerdings können wir nicht den kompletten Verstärkungs-Pool in einer einzigen Mission verbraten, hier gibt's nur ein beschränktes Kontingent. Wir bleiben bei unserem Beispiel und starten einen Einsatz: Fünfmal dürfen wir frische Einheiten holen. Wir fordern dreimal ein Panzer-Paar und einmal Infanterie an. Die fünfte und letzte



Dieser **Hügel** ist von japanischer Artillerie besetzt. Wir rufen Bomber (die Schatten unten). Ergebnis: Die Stellung ist am Boden zerstört ...



Geschützduell: **Russische Großkaliber** feuern auf Verdacht in ein Gebiet, wo sie deutsche Artillerie gehört haben. Gut geraten – **die Salve sitzt!**

Verstärkung sparen wir uns, sie wandert wieder in den Pool, für späteren Gebrauch. Man weiß ja nie.

Diese Entscheidungsfreiheit ist gleichzeitig eine ordentliche Strategenknobelei: Setze ich alles auf Panzer? Dann kann ich mich prima gegen die nervige Infanterie am Waldrand durchsetzen. Allerdings muss ich noch das kleine Dorf erobern, und in den verwinkelten Gassen bin ich mit Fußtruppen klar im Vorteil – zumal die Jungs freigeschossene Panzerabwehrkanonen besetzen können. Und was ist, falls der Gegner Bomber einsetzt? Also doch lieber nur zwei Panzergruppen, einmal Infanterie und zwei Verstärkungen in Reserve, damit ich notfalls Jagdflugzeuge ranholen kann? Dann habe ich aber keine Artillerie, gnarf ...

Jagd auf die Jagdhütte

Es kommt noch dicker. Auf jeder Karte gibt es neben den normalen Missionszielen so genannte Strategische Punkte, etwa ein Blockhaus oder ein Hafengebäude. Die fungieren wie ein Flaggenpunkt bei **Battlefield 1942**: Wenn wir einen einnehmen, also die Gegner in der Umgebung ausschalten, gehört die Flagge uns. Angeforderte Verstärkung dürfen wir direkt an jedem unserer Flaggenpunkte einsetzen; wir müssen also nicht jedes Mal warten, bis wir die Frischlinge über die halbe Karte an die Front bugsiert haben.

Auch deswegen empfiehlt es sich, immer ein, zwei Verstärkungsrufe in der Hinterhand zu behalten – wenn wir spitzkriegen, dass der Feind Richtung ungeschützter Flagge marschiert, setzen wir hier schleunigst frische Einheiten ein. Allerdings dauert es immer rund eine Minute, bis sich der Verstärkungs-Button wieder gefüllt hat; wir können also nicht zehn Panzer mit einem Schlag herbeizaubern, sondern nur fünfmal paarweise, mit der Wartezeit dazwischen.

Von hinten durchs Knie ins Auge

Wir haben folgenden Trick probiert: Verstärkung anfordern. Zeitbeschleunigung an (geht in Einserschritten bis zehnmal schneller, aber auch zehnmal langsamer). Warten, bis nächste Verstärkung bereit ist. Verstärkung anfordern. So wollten wir mit einer großen Armee losziehen, statt tröpfchenweise nacheinander mit kleineren Kontingenten. Pustekuchen! Per Skript greifen immer stärkere Gegnerverbände unseren Strategischen Punkt an – und somit unsere wartenden Einheiten. Das ist eine ziemlich umständliche Methode der Gamedesigner, diesen Trick zu vereiteln, zumal man ja seine normale Armee zur Verteidigung um den kritischen Strategischen Punkt versammeln kann. Wir sind gespannt, ob Nival diese Skript-Angriffe beibehält; als wir nachfragten, war ihnen das Problem jedenfalls schon bewusst.

Babysitten? Nein danke!

Entfallen ist das Kernarmee-Prinzip aus **Blitzkrieg 1** – hier bauten Sie Ihre Hauptstreitmacht mit immer mehr und besseren Einheiten aus. Da die Veteranen enorm wichtig waren, lud ein Großteil der Spieler einen alten Spielstand, sobald eine Kerneinheit hopsging – oder hielt sie gleich in den hinteren Reihen, um sie gar nicht erst zu gefährden. Dieses »Babysitten« hat Nival abgeschafft. Und durch Babysitter ersetzt.

Statt nämlich Ihre einzelnen Einheiten Erfahrung gewinnen zu lassen, bekommen Sie Kommandanten. Diesen Anführer weisen Sie wie beim seligen **Panzer General** jeweils einer Truppengattung zu, also etwa einen Kommandanten für Infanterie, einen für Panzer und so weiter. Die Offiziere sammeln mit jedem Abschuss und Einsatz Erfahrungspunkte. Ist eine bestimmte Menge erreicht, wird der gute Mann befördert. Fortan hat seine Truppengattung neue Fähigkeiten: Ihre Infanteristen buddeln selber Schützenlöcher oder schnüren mehrere Handgranaten zu einer geballten Ladung, die sogar dickere Fahrzeuge gefährdet. Panzer feuern auch aus voller Fahrt genauer oder geben in rascher Folge ungezielte Schüsse ab, etwa auf Feindansammlungen.



Strategiemodus: Wir wählen die nächste Mission selber aus.



Die 3D-Grafik in der Vogelperspektive. Rechts: das **Verstärkungsmenü**.

GRÜSSE AUS HOLLYWOOD

Klasse: Blitzkrieg 2 setzt nicht auf Ultra-Realismus, sondern übertreibt auch mal – schließlich soll ein Spiel vor allem eins machen: viel Spaß! Hier ein paar Beispiele:



Wenn das der Kaiser wüsste! Ein japanischer Tiefflieger dreht sich nach einem erzielten Treffer vor Freude **kopfüber** – und dengelt fast in zwei Ami-Jäger.



Deutsche Infanteristen zerschrotten mit **Handgranaten** eine Gruppe britischer Humber-Spähpanzer und französischer Tanks. Unrealistisch. Ja. Aber spannend!



Eigentlich hat's hier nur einen **japanischen Winzpanzer** zerlegt. Doch Nivals Pyromanen übertreiben halt gern – wenn's knallt, dann bitte schön effektreich!

Auftrags-Feuerwerker

Blitzkrieg 2 ist bunter geworden, statt beinhartem Realismus setzt Nival auch auf Hollywood-Effekte. Da wirbeln Infanteristen bei Explosionen übertrieben durch die Luft, Flugzeuge drehen nach einem erzielten Treffer unvorschriftsmäßige Siegerrollen oder verlassen gar auf dem Rücken fliegend die Kampfzone. Selbst kleinere Panzer explodieren spektakulär, was besonders in den neuen Nachtmissionen beeindruckend aussieht. Doch Publisher CDV ist das noch nicht genug, die Karlsruher engagierten einen deutschen Grafiker, der das russische Effekt-Feuerwerk zusätzlich erweitern soll.

Auch die Zwischensequenzen in Spielgrafik werden aufgebohrt. Die sollen nicht nur zu Beginn der Einsätze zu sehen sein, sondern auch mittendrin, etwa beim Erfüllen von Haupt- und Nebenmissionen, bei der Einnahme eines Strategischen Punktes oder besonderen Ereignissen.

Spaßig-spannende Wettrennen

Einer der wenigen Kritikpunkte bei **Blitzkrieg 1** war das Missionsdesign. Wer nur die Haupteinsätze spielte, bekam oft identische Jobs: Erobere A, vernichte B. Dabei war A gleich Bahnhof, Fabrik, Brücke, und B gleich Konvoi, Stellung, Hauptquartier.

In der Beta ist dieser Einheitsbrei gegessen und einem abwechslungsreicheren Speiseplan gewichen. Beispielsweise hatten wir zwei Wettrennen zu bestreiten. Das eine auf deutscher Seite, wo wir einen Bahnhof erobern sollen. Klingt wieder nach Mission A, ist aber nett gewürzt: Gleichzeitig hat nämlich ein verbündeter Offizier den selben Job, seine Einheiten starten neben uns. Das ergibt vor allem zwei Taktiken. Entweder unseren eigenen, kürzeren Weg durch die Verteidiger bahnen. Oder den gleichen, für uns längeren Pfad wie unser Nebenbuhler einschlagen, ihn die Drecksarbeit machen lassen und kurz vorm Zielbahnhof überholen. Spaßig!

Flucht ins Dschungelcamp

Weniger spaßig, aber sehr spannend das andere Wettrennen, diesmal im Dschungel. Wir sollen mit einer Handvoll US-Infanteriegruppen einen Panzer erreichen und verteidigen, dem's die Ketten zerlegt hat. Auf dem Weg erobern wir eine japanische Artilleriestellung, erreichen den Panzer – und werden prompt von Kleinpanzern attackiert. Zum Glück kann unserer noch feuern, wir siegen. Ein Reparaturfahrzeug erscheint, mit ihm ein neuer Auftrag: Der Panzer soll da gefälligst weg, in Sicherheit!

Verfolgt von einer neuen Panzerwelle müssen wir eine Straßensperre angreifen, die beiden Kanonen übernehmen und die Jäger aufhalten. Klappt prima, bis unseren Geschützen die Munition ausgeht, der Gegner durchbricht und munter auf das dünne Heck unseres Flüchtlings schießt. Mit drei von 90 Hitpoints schaffen wir's in die eigene Basis ...

Martin Deppe



Die **US-Flagge** unten markiert einen umkämpften Strategischen Punkt.

BLITZKRIEG 2



Martin Deppes Einschätzung:

sehr gut

»Das neue Blitzkrieg ist mehr Spiel als Bierernst, dafür sorgen schon die schönen Missionen und die buntere 3D-Grafik. Der Schwierigkeitsgrad scheint niedriger, aber vor allem in Infanteriemissionen noch immer dezent happig. Aber just am Balancing arbeitet Nival – kein leichter Job bei dem entscheidenden Verstärkungssystem, den halbfreien Kampagnen und den Kommandanten.«

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Nival Interactive
Version	Beta
Termin	September 2005



Checker unter sich. Heckflügel im Campingtischformat gehören in San Andreas zum guten Ton und bringen garantiert **mehr Respekt** auf der Strasse.



CJ und die Gang schlendern lässig zur Beerdigung. Wer nicht auf Baggie-Pants steht, kann dem Ganoven in der Stadt ein neues Outfit verpassen.

GTA SAN ANDREAS

Wenn man der Playstation-Gemeinde glauben darf, heißt das beste Spiel aller Zeiten GTA San Andreas. **Vorschusslorbeeren im Wertungs-Kaliber 95%** machen auch die PC-Jünger neugierig.

Familiendrama im Gangsta-Land. Nicht genug, dass Carl Johnson, kurz »CJ«, den Tod seiner Mutter verkraften muss: Anstatt in Ruhe den Rachfeldzug an den Mördern der Frau Mama planen zu können, kriegt es CJ auch noch mit korrupten Gesetzeshütern zu tun, die ihn nach ihrer Pfeife tanzen lassen wollen. Das alles kann einen echten Homeboy natürlich nicht erschüttern, und so macht sich unser Anti-Held trotz dieser Widrigkeiten daran, den Einfluss seiner Gang zu erweitern. Quasi nebenher schaufelt er per Autodiebstahl, Einbruch und anderen wenig legalen Aktionen harte Dollars in die Kriegskasse der »Groove Street Family«.

Urlaub auf dem Land

Im Gegensatz zum direkten Vorgänger **Vice City** treiben wir uns dabei nicht nur in einer einzigen Stadt herum, sondern erkunden mit CJ im fiktiven US-Bundesstaat San Andreas gleich drei riesige Metropolen. Jede für sich ist in etwa so groß wie das gesamte Spielareal von **Vice City**. Zusätzlich dürfen wir auch ab und an die hektische Stadt verlassen und verschlafene Dörfer vor den Toren der Citys in Augenschein nehmen. Wie es sich für ein GTA-Spiel gehört, lassen uns die Entwickler dabei größtmöglichen Handlungsfreiraum: Neben den rund 100 vorgegebenen Missionen, mit denen die Story vorangetrieben wird, gibt es zahllose Möglichkeiten, um CJ zu mehr Geld und Respekt zu verhelfen, oder sich einfach nur die Zeit zu vertreiben.

Pimp my Ride!

Wichtigstes Spielzeug im GTA-Universum sind und bleiben natürlich die Fahrzeuge. Neben Autos, Motorrädern und Rennbooten kapern wir diesmal auch exotischere Vehikel wie Straßenbahnen oder Luftkissenfahrzeuge. In der Gang-eigenen Tunerwerkstatt motzen wir einige der Schlitten mit stärkeren Motoren, schreienden Lackierungen oder fetten Heckspoilern stilecht auf.

Das freie Herumexperimentieren in den Städten ist keineswegs Selbstzweck: In San Andreas können wir – erstmals in einem GTA-Spiel – bestimmte Fähigkeiten unseres Helden trainieren und verbessern. So warten Schießstände, Fitnessstudios oder Boxställe auf unseren Besuch, in denen wir ganz gefahrlos unsere Kampfkünste aufpolieren können. Wer dagegen mehr Erfolg bei der Damenwelt anstrebt, kann sich ein paar krasse Tattoos stechen lassen oder beim Friseur ein neues Styling für die Gangsterbirne ausprobieren.

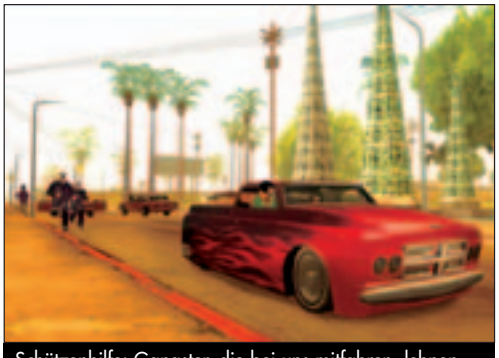
Vorsprung durch Technik

Wie schon bei **Vice City** lassen die unkomplizierte Maussteuerung (exakter und komfortabler als auf der Playstation) und die deutlich aufgebohrte Grafik die Konsolenvariante im Vergleich zur PC-Version alt aussehen. Neben der Auflösung wurde vor allem die Sichtweite in den Städten deutlich gesteigert. Hässlich »aufpoppende« Gebäude und Fahrzeuge dürfen dank überlegener Hardware ebenso wenig ein Thema sein wie hektisches Geruckel in rechenintensiven Spielszenen.

Sascha Gliss

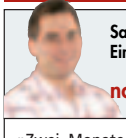


Drive-By vom Motorrad. Solche Attacken gehörten schon in den Vorgängern zum Standardrepertoire.



Schützenhilfe: Gangster, die bei uns mitfahren, lehnen sich selbstständig aus dem Fenster und **ballern zurück**.

GTA SAN ANDREAS



Sascha Gliss' Einschätzung:

noch nicht möglich

»Zwei Monate vor Release gibt es immer noch nichts spielbares von Rockstars heiß ersehntem Ghetto-Epos zu sehen. Die Qualität der bisherigen PC-GTAs und des Playstation-Originals im Kopf, lehne ich mich jetzt mal extrem weit aus dem Fenster und behaupte, dass San Andreas einer der heißesten Titel dieses Sommers wird. Besonders freue ich mich auf die riesigen Areale und die nochmals gesteigerte Freiheit beim Erkunden meines Hometurfs.«

Genre	Actionspiel
Entwickler	Rockstar Games
Version	Screenshots
Termin	10. Juni 2005



Das Maximum an **Treffsicherheit** erreichen Sie, wenn Sie über Kimme und Korn zielen, sich hinlegen und auf Einzelfeuer stellen. Gewinnen kann also nur, wer immer einen kühlen Kopf behält.



Typisch Battlefield: Einer lenkt das Gefährt, die anderen bedienen die **Geschütze**.



Für besondere Leistungen werden Sie **befördert** und schalten so neue Waffen frei.

BATTLEFIELD 2

Ohne Vorankündigung schickte uns Electronic Arts eine spielbare Vorabversion von Battlefield 2. Wir sind ohne Zögern in den fiktiven Wüstenkrieg gezogen – **mit Flugzeugen, Commander-Modus und allem Drum und Dran.**

Ein amerikanischer Flugzeugträger, verdammt viel Wasser, ein paar schlecht befestigte Vorposten an der Küste. Ein zerbombtes Hotel, ein verlassenes Industriegelände. Ein heruntergekommener Flughafen, ein paar Palmen und strahlender Sonnenschein. Das sind die Eckdaten vom »Golf von Oman«, der einzigen Karte, die in der Vorabversion von **Battlefield 2** enthalten ist. Wir haben auf Seiten der Amerikaner und der MEC (Middle East Coalition) im klassischen »Conquest«-Modus um den Sieg gekämpft. Sprich: Jedes Team versucht, so viele der verstreuten Flaggenpunkte für sich in Besitz zu nehmen und zu halten.

Variables Krisengebiet

Sofort aufgefallen ist uns, dass **Battlefield 2** nicht am **Söldner**-Syndrom (zu große Karten für zu wenig Spieler) kranken wird. Die Vorabversion ist sowohl im Internet mit maximal 32 Mitspielern spielbar als auch offline gegen Computersoldaten – hier liegt die maximale Spieleranzahl bei 16. Entsprechend begrenzt sind Kartengröße und Fortbewegungsmöglichkeiten. Das offene Meer und der Flugzeugträger sind in der Offline-Variante verschwunden, auch Hubschrauber und Jets fehlen. Je nach Spielerzahl lassen sich die Schlachtfelder so zurechtstutzen und langweilige Tagesmärsche vermeiden.

Bessere S-Bahn

Apropos Kartengrößen: Wir konnten zum ersten Mal ausführlich mit »Black Hawk«-Hubschraubern, Su-37-Kampfjets und anderem flugtauglichen Kriegsgerät in die Luft gehen – und sind ein kleines bisschen enttäuscht. Wie bereits in **Battlefield Vietnam** sind die Flugzeuge viel zu schnell (selbst für die größere Kartenvariante) und eignen sich kaum für gezielte Angriffe. Ständig mussten wir über den kämpfenden Kameraden Schleifen drehen, um nicht binnen Sekunden das Kampfgebiet zu verlassen und vom Programm zwangsterminiert zu werden. In der aktuellen Version zumindest dieser Karte eignen sich die Jets also bestenfalls dazu, schnell von der Ausgangsbasis an einen Zielpunkt zu gelangen und mit dem Fallschirm abzuspringen.

Zuerst in die Flugschule

Bei den Hubschraubern sieht die Sache anders aus. Mit ein wenig Übung lassen sich diese Fluggeräte präzise in der Luft halten, sicher landen und in Dogfights einsetzen. Wir haben die Helis besonders gerne benutzt, um schnell von einem Flaggenpunkt zum nächsten zu gelangen und den Gegnern so einen Strich durch ihre Offensiv-Rechnung zu machen. Es braucht allerdings wesentlich mehr Fingerspitzengefühl, um die Luftwaffe in **Battlefield 2** unter Kontrolle zu haben, als es im Vorgänger **Vietnam** der Fall war. Das liegt vor allem daran, dass Migs und Konsorten sehr sensibel reagieren und schnell übersteuern.

Auf und unter vier Rädern

Fast schon Arcade-kompatibel fällt dagegen die Steuerung von Panzern, Truppentransportern, Jeeps und Buggys aus. Letztere rutschen wie in einem Funracer durch die Dünen und über Sandstrände und verzeihen kleinere Fahrfehler ohne Murren. Auch Truppentransporter und Panzer lassen sich bei »hohen« Geschwindigkeiten ohne Probleme um Kurven scheuchen. Allerdings sollte man es mit dem Bleifuß nicht übertreiben – die Bremswege der Kolosse sind nicht ohne; bevor man sich versieht, gerät ein Teamkollege zwischen die Räder.

Tausend Tode

Die flotte Fortbewegung passt zum im Vergleich zu **Battlefield Vietnam** angehobenen Spieltempo. Selbst **Battlefield**-Veteranen werden im fiktiven Wüstenkrieg wesentlich öfter das Zeitliche segnen als in den Vorgängern. Das liegt zum einen tatsächlich daran, dass man schneller von A nach B und damit zur Action kommt. Zum anderen aber auch daran, dass mehr und durchschlagskräftigere Waffen auf der Karte verstreut sind. Kaum ein Flaggenpunkt, der nicht mit einer Flak gesichert wäre. Oder einem Raketenwerfer, der dank Zielerfassung selbst weit entfernte Jets und Helis vom Himmel holt.

Fans der Reihe müssen sich allerdings keine Sorgen machen. Von den Frag-Feuerwerken in Hochgeschwindigkeits-Shootern wie **Unreal Tournament** ist auch **Battlefield 2** noch sehr weit entfernt.

Alles im Griff

Eine weitere Premiere in dieser Vorabversion: Der Commander-Modus ist spielbar. Das muss man uns natürlich nicht zweimal sagen, wir nominieren uns sofort zum Befehlshaber, mit ei-



Im **Commander-Modus** erteilen Sie Ihrem Team Befehle. Einfach auf die Übersichtskarte klicken und die Order aus dem Menü auswählen.



Mit aller Feuerkraft verteidigen wir diesen **Flaggenpunkt** gegen die Amerikaner. Unsere Kameraden kämpfen an anderen Fronten.



Battlefield 2 sieht gut aus und bietet eine enorme **Weitsicht**.



Diesen Flieger holen wir gleich mit unserer **Flak** vom Himmel.

nem simplen Tastendruck. Danach sind unsere Mitspieler dran und stimmen für oder gegen uns. Da wir bereits mit ein paar Abschüssen und der Einnahme eines strategisch wichtigen Punktes unsere Führungsqualitäten untermauert haben, gewinnen wir die Wahl. Ab jetzt aktivieren wir auf Knopfdruck eine Übersichtskarte des Spielfeldes und haben praktische Gimmicks zur Verfügung: In regelmäßigen Intervallen können wir Aufklärungsdrohnen und Artillerieschläge anfordern, die dann die Feinde in einem bestimmten Gebiet aufdecken beziehungsweise einäschern. Unsere Mitstreiter bekommen derartige Aktionen auf der Minikarte angezeigt, sofern sie in der Nähe sind. Außerdem dürfen wir für den Bruchteil einer Sekunde alle Feinde auf dem gesamten Schlachtfeld aufdecken oder Nachschub in Form von Erste-Hilfe-Päckchen und Munition abwerfen lassen.

Im Stress

Der Commander darf außerdem den Gruppenführern Befehle zu erteilen. »Erobert diesen Flaggenposten«, »haltet die Stellung dort drüben« sind die meist gegebenen Order. Die Squad-Leader müssen dann wiederum entscheiden, ob diese Sinn machen und es überhaupt wert sind, an ihre Team-Mitglieder weitergegeben zu werden – oder ob sie kurzerhand eigene Ziele bestimmen, die effektiver sind. Außerdem können die direkt dem Commander unterstellten Kämpfer dem Oberhaupt Vorschläge für das weitere Vorgehen machen und etwa auf der Übersichtskarte markieren, wo ihrer Meinung nach ein Artillerieschlag angebracht wäre.

Alles in Allem ist die Befehlskette in **Battlefield 2** sehr komplex und effektiv. Gerade der Commander hat allerdings alle Hände voll zu tun, will er seiner Aufgabe gerecht werden. Zwar kann er genau wie die Squad-Leader nach wie vor als normaler Soldat am Kampf teilnehmen – gerade in größeren Schlachten geht unserer Erfahrung nach aber schlichtweg die Übersicht verloren. Sofern sich genügend Spieler auf dem Server tummeln, sollte sich der Commander also am Besten ein lauschiges Plätzchen suchen und sich voll und ganz auf die Befehlsgebung konzentrieren.

Kein Licht ohne Schatten

Wie Sie vielleicht schon herausgelesen haben, steckt **Battlefield 2** voller guter Ideen und hat uns beim Anspielen eine Menge Spaß gemacht ... wenn denn alles so funktionierte, wie es sollte. Die Vorabversion krankte an einigen speziell für einen Multiplayer-Shooter extrem ärgerlichen Kinderkrankheiten. So hatten wir trotz Standleitung und einer Latenzzeit von akzeptablen 130 Millisekunden immer wieder mit enormen Verzögerungen zu kämpfen. Die wurden besonders schlimm, wenn wir gerade in einem Fluggerät saßen. Da das Programm dann extrem schnell die Landschaftsdaten nachladen muss, verkamen die Flugstunden schnell zur Diashow und wir binnen Sekunden zur Rauchwolke, nachdem wir im nächstbesten Baum gelandet sind.

Außerdem kam es immer wieder zu Abstürzen, die meistens sogar zum Neustart des Rechners zwangen. Da diese jedoch nur im Online-Modus auftraten, scheint es sich auch hierbei um ein Problem mit dem Netzcode zu handeln. Unser Rat an Dice lautet jedenfalls: Lieber zu viel als zu wenig Zeit nehmen. Damit sich bei der Veröffentlichung nicht mehr Patches als Spieler im Internet tummeln.

David Bergmann

BATTLEFIELD 2



David Bergmanns Einschätzung:

sehr gut

»Commander und Squads sorgen für koordiniertes Vorgehen, das aufgrund des erhöhten Schwierigkeitsgrades obligatorisch ist. Ausgehend von der einzig spielbaren Karte ist auch das Leveldesign grandios. Plätze für Scharfschützen, enge Gassen für Hinterhalte – Dice hat an alles gedacht. Hoffentlich auch daran, dass die technischen Macken bis zum Release verschwinden müssen.«

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler	Dice
Version	Beta
Termin	Juni 2005



Ein **Ritter des Greifen-Imperiums** hat ein Tal entdeckt, das reiche Ressourcen birgt. Die Mühle etwa liefert regelmäßige Goldeinkünfte.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Achtung, **Rundenstrategen und Fantasy-Fans**! Ab sofort sollten Sie ein paar Fotos von sich schießen und besonders viel mit Freunden und Familie unternehmen: Bald werden die nicht mehr viel von Ihnen sehen ...



Eben noch diesen Drachenhort plündern, die Quest in der Stadt einlösen und das tolle Schwert einsacken – dann aber ab ins Bett!

Stunden später, es wird schon wieder hell: Das tolle Schwert musste natürlich noch ausprobiert werden, der Herr mit der Drachen-Quest hatte einen neuen Auftrag, und diese Horde vor der Stadt kann man nun wirklich nicht schlafend ignorieren!

Es geht auch offline

Was nach einer typischen Nachtsitzung im Online-Epos **World of WarCraft** klingt, kennen **Heroes**-Spieler schon seit zehn Jahren. Damals veröffentlichte 3DO das erste **Heroes of Might & Magic**, als Ableger der legendären **Might & Magic**-Rollenspielserie. Doch während die immer schlechter und mit Teil 9 eingestellt wurde, blieb der Strategiebruder erfolgreich. Drei Nachfolger sind erschienen, plus diverse Addons, die überteuerten **Chronicles** und, dank vorbildlich mitgelieferter Editoren, Hunderte sehr guter Karten und Kampagnen engagierter Fans. Falls Sie die Serie nicht kennen, kurz das Spielprinzip: In einer Fantasywelt ziehen Sie rundenweise mit Armeen aus Helden und Kampfeinheiten umher, erobern Rohstoffminen, sammeln Schätze und Artefakte, heben Monsterhöhlen aus und besetzen Städte, die Sie mit Kasernen, Magielabors und dergleichen ausbauen können. Bei Gefechten schaltet das Spiel auf eine Extra-Karte um, wo Sie ebenfalls zugweise kämpfen (Might) und zaubern (Magic).

2003 zerfleddert der Pleitegeier **Heroes**-Entwickler 3DO, Ubisoft sichert sich die Lizenzrechte an **Might**


Auch die **Inferno-Städte** mit ihren Dämonen sind wieder dabei.


Gut gegen Böse: Doch laut Nival sind die Fronten nicht so eindeutig ...


Ein Dämon sichert den **Feenhain** rechts (erhöht das Kampfglück).


Suchbild! Vor lauter Idylle übersieht man fast den **Skelettkrieger**.

& Magic, dann wird es still um die Serie. Doch die Gerüchte sind jetzt offiziell: Nival Interactive (**Blitzkrieg**, **Silent Storm**) arbeitet in Moskau an einem neuen Ausflug ins Fantasyland Erathia. Wir haben Senior Producer Fabrice Cambounet mit Fragen gelöchert – und Antworten bekommen.

Echtzeit-Schock

Dass **Heroes 5** eine 3D-Engine bekam, sehen Sie a) an den Screenshots, und b) sind wir das Aussterben der übersichtlicheren 2D-Grafik ja mittlerweile gewöhnt. Unsere bange Frage, ob aus den bewährten Rundennun etwa Echtzeit-Kämpfe werden, bejaht Fabrice: »Wir haben ein dynamisches Kampfsystem eingebaut. In den Gefechten hast Du nur begrenzt Zeit für Deine Befehle, und der Gegner wartet nicht auf Dich. Das ist wie Blitzschach-Spielen.« Kurz vorm Losfluchen erfahren wir aber, dass man das Spieltempo drosseln kann – bis hin zu zugweisen Taktikgefechten, wie in den Vorgängern. Uff!

Generell orientiert sich Nival eher an **Heroes 3** als am bisher letzten Teil. So sollen Ihre Helden nicht mehr auf dem Schlachtfeld mitkämpfen, sondern nur indirekt das Geschehen beeinflussen, allerdings nicht nur mit Zaubersprüchen. Auch die Belagerungskämpfe um befestigte Städte werden umgestrickt; derzeit probiert Nival verschiedene Varianten aus

Helden in Rente

Der neue Teil ist zeitlich nach den Ereignissen in den Vorgängern angesiedelt. Zwar gibt es immer wieder Rückbezüge, etwa auf den Griffonheart-Clan, doch die alten Helden werden nicht mehr mitspielen. Über 30 Missionen erstreckt sich das Spiel, sechs Parteien mischen dabei mit: fünf bekannte (Menschen, Inferno, Akademiker, Dungeon, Barbaren) sowie eine komplett neue, noch geheime Fraktion. Allerdings werden auch die Oldies gründlich überarbeitet, Nival will dabei Fantasy-Schubladen wie »Zwerge sind kurz, bärtig, lieben Gold und Bier« vermeiden.

Die Städte der Menschen etwa sollen an eine »Mischung aus Artus-Sage und viktorianischem Großbritannien« erinnern. Neben frischen Truppentypen taucht auch der größte Teil der alten Einheiten wieder auf; viele sollen aber neue Fähigkeiten beherrschen. Eine besonders wichtige Rolle spielen dabei diverse Drachen-Varianten – auch in der Story.

Tu das nicht!

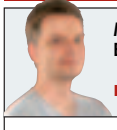
Zur Hintergrund-Geschichte verrät uns Fabrice, dass es um das Heilige-Greifen-Imperium der Menschen geht: Seit Jahren droht ihm eine düstere Prophezeiung. Und tatsächlich, als König Nicolaï seine Braut Isabel heiratet, überfallen Dämonenhorden das Reich und töten den König. Seine Gattin will den Tod ihres Kurzzeitgatten nicht nur rächen, sondern bitteschön rückgängig machen – und verbündet sich deshalb mit der Untoten-Fraktion. Wie böse so was ausgehen kann, kennen wir aus diversen Filmen und Romanen ...

Need for Hero Underground

Für die sprichwörtlich taktische Tiefe sorgt wieder die Unterwelt: Auf vielen Karten bringen Teleporter und Tunnel Ihre Armeen ein Stockwerk tiefer; solche Verbindungen sind natürlich ideal, um den Gegner zu überraschen. Ganz in der Tradition der Serie will Nival einen Editor mitliefern. Viele der Missionsdesigner bauen schon seit Jahren Karten – und beknieten ihren Chef, Publisher Ubisoft die Tür einzurennen, um den Auftrag zu bekommen. Auch ein Multiplayer-Modus ist fest geplant.

Martin Deppe

HEROES OF M&M 5



Martin Deppes Einschätzung:

noch nicht möglich

»2006 ist gerettet, meine absolute Lieblingsserie geht in die fünfte Runde! Gut, dass es auch weiter um Runden geht – ein Heroes in Echtzeit wäre mein persönlicher Alptraum. Auch bei Nival sitzen viele Fans der Serie, und was sie bisher verraten haben, klingt durchdacht und spannend. Schön, dass sich die Russen dabei an Teil drei orientieren, den bisher besten der Heldenreihe.«

Genre	Rundenstrategie
Entwickler	Nival Interactive
Version	Pressematerial
Termin	Frühjahr 2006



Besiegen Sie Ihre zahlreichen Feinde nicht nur mit blankem Stahl und Pfeilen, sondern auch mit **Magie und Zaubersprüchen!**

DRAGONSHARD

Das erfolgreiche Entwicklerteam um Ed Del Castillo hat sich zusammengesetzt und ein neues Projekt in Angriff genommen. Das Ergebnis: **Echtzeit-Strategie und Rollenspiel** in Eberron, der neuen Welt von Dungeons & Dragons.

Als wir einen dunklen Raum betreten, wirbelt ein leichter Luftzug den Staub vom Boden auf. Es scheint fast so, als wäre lange niemand hier unten gewesen. Als wir uns an die Dunkelheit gewöhnt haben, schrecken wir zurück. Vor uns steht eine riesige Gestalt mit einem so grimmigen Gesichtsausdruck, dass wir einen Moment überlegen, ob wir nicht besser fliehen sollten. Doch im spärlichen Licht einer Fackel sehen wir dann, dass sie sich nicht bewegt. Erleichtert atmen wir einmal tief durch. Dieses Wesen scheint zu Stein erstarrt zu sein. Abenteuerlustig wie wir sind, blicken wir uns im Raum um und entdecken am Boden vier erhobene bunte Platten. Die sind in einem Viereck um die Steinfigur herum angelegt – das kann unmöglich ein Zufall sein. Kurzerhand bitten wir unsere Mit-Helden, sich auf diese Platten zu stellen und siehe da! Die Gestalt erwacht zu neuem Leben. Schnell zücken wir unsere Schwerter, doch sie stürmt nicht wütend auf uns los, sondern schließt sich sogar unserer Truppe an. Wie nett!

Bunte Mischung

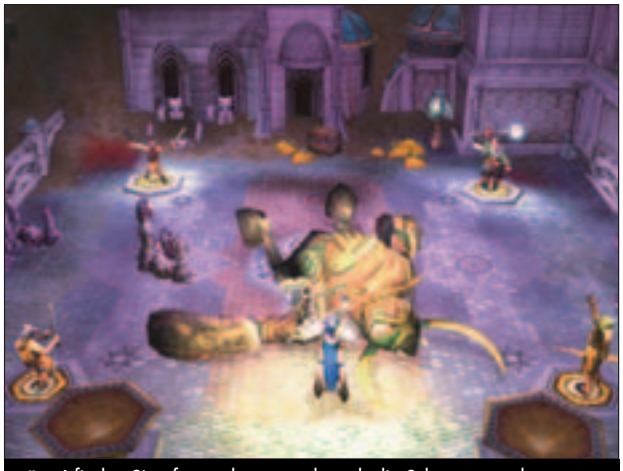
Liquid Entertainment schickt Sie in **Dragonshard** in die Ober- und Unterwelt von Eberron, dem jüngsten Reich von **Dungeons & Dragons**. Dort kämpfen Sie gegen die verschiedensten Fantasiegestalten des weltbekannten Rollenspiels. Während Sie in der Oberwelt in Echtzeit Städte bauen und Armeen in die Schlachten schicken, müssen Sie sich in der Unterwelt auf eine vierköpfige Truppe und nur wenige weitere Mitstreiter verlassen. Denn wenn Sie die dunklen Verließe betreten, schnetzeln Sie die Gegnerhorden in Rollenspielmanier – mit der Hilfe von Helden und ihren speziellen Fähigkeiten.

An der frischen Luft

Das Echsen-Volk, der Orden der Flamme und die Elfen von Umbragen kämpfen um ein magisches Drachenjuwel, um ihre Welt gegen bösartige Kräfte zu verteidigen. Dabei präsentiert sich uns die Oberwelt wie in einem klassischem Echtzeit-Strategie-Spiel – es geht ums Sammeln von Ressourcen und den Aufbau von Städten. Schließlich wollen wir Armeen ausbilden, die wir in die Schlacht schicken. Bevor es aber soweit ist, müssen für unsere Kämpfer Hauptmänner rekrutiert werden. Die übernehmen das Kommando über die Truppen – dabei richtet sich die Anzahl der Mitglieder einer Einheit nach der Stufe des Anführers. Der sechste Level ist der höchste, den er und seine Truppe erreichen.

Ein ausgewählter Held unterstützt unsere Kämpfer bei der Erledigung ihrer Aufträge in der beschaulichen Oberwelt und sorgt für nötige Erfahrungspunkte. Die brauchen unsere Truppen, um aufzusteigen. Schade nur, wenn wir alle Erfahrungspunkte in die Einheiten stecken – die werden nämlich nicht über die Missionen mitgenommen.

Der Bauplatz in den Städten ist in praktische Quadrate aufgeteilt, auf denen wir unsere Gebäude bauen. Wenn wir die Häuser aufwerten, bekommen die Truppen beispielsweise eine bessere Ausrüstung. Allerdings kosten solche Upgrades in **Dragonshard** kein Gold, sondern wieder Erfahrungspunkte. Wir müssen uns also gut überlegen, ob wir die in Kämpfen



Rätsel finden Sie oft – und müssen danach die Schwerter zücken.



Setzen Gegner **spezielle Fähigkeiten** ein, ist die Gruppe oft hilflos.



Während **Kämpfer losstürmen**, füllen Träger die Taschen mit Gold.



Häufig bewachen Monster die **Ein- und Ausgänge zur Unterwelt**.

gewonnenen Punkte in Truppen oder in Gebäude investieren.

Im Dunkeln ist gut munkeln

Finden Sie einen Höhleneingang, bekommen Sie Zutritt zur Unterwelt. Wenn Sie mit Ihrer Armee zu einem ziehen, müssen Sie sich allerdings von Ihren tapferen Männern trennen. Nur Helden und Hauptleute dürfen die Unterwelt betreten, um dort Gegenstände und Erfahrungspunkte zu ergattern. Wie in einem Rollenspiel können Sie in den dunklen Höhlen Missionen erledigen – wenn ein nicht spielbarer Charakter eine Aufgabe für Sie bereithält, wird das mit einem goldenen Ausrufezeichen über seinem Kopf angezeigt. Ob Sie die Aufträge annehmen, ist Ihnen freigestellt.

In einer Situation treffen Sie beispielsweise auf einen gefangenen Zauberer, der Sie um Hilfe bittet. Ein Dämon hat ihm seinen Stab genommen, deswegen kann der Magier sich nicht aus eigener Kraft aus seinem Verlies befreien. Ihre Aufgabe: den Gegner besiegen und dem Zauberer sein Eigentum zurückbringen. Als Ihre Heldentruppe eine andere Zelle öffnet, erscheint plötzlich der dämonische Dieb vor Ihnen, den Sie sofort angreifen. Dabei müssen Sie keinen komplizierten **Dungeons & Dragons**-Regeln folgen, sondern dirigieren die Helden einfach mit ein paar Mausklicks und erleben einen flotten Kampf.

Sobald dem Dämon der Garaus gemacht ist, können Sie ihn durchsuchen und finden den Stab des Zauberers. Den bringen Sie ihm zurück und erhalten dafür Heiltränke, Waffen und Rüstungsgegenstände für Ihre Helden. Anders als die Truppen steigen Magier, Barbaren und Diebe nicht auf. Durch Artefakte werden die Charakterwerte verbessert, Tränke heilen Verletzte oder füllen die Zauberenergie magiebegabter Wesen wieder auf. Waffen und Rüstungen bieten höhere Angriffswerte und besseren Schutz im Kampf.

Kraftverstärker

Im Spiel verteilt gibt es so genannte Places of Power. Werden die eingenommen, bekommen Helden Boni auf ihre Attribute. Eine Bibliothek sorgt zum Beispiel für einen Bonus auf die Intelligenzwerte der Kämpfer. Ein solcher besetzter Platz muss dann im Mehrspieler-Modus gegen den Gegner verteidigt werden, damit der Bonus erhalten bleibt.

Für Mehrspieler-Schlachten wird es mehrere Spielmöglichkeiten im Netzwerk und Internet geben. Der Solo-Modus hingegen bietet dem Spieler zwei Kampagnen, in denen die Geschichte von Eberron erzählt wird.

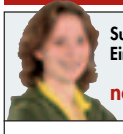
Prächtige Welt

Dragonshard ist ein 3D-Echtzeitstrategie- und Rollenspiel, das schön anzusehen ist. Die Entwickler geizen weder mit vielen Farben noch mit Details. Selbst auf den Flügeln von Drachen entdecken Sie verschiedene Musterungen und Färbungen, die an die Detailverliebtheit Blizzardscher Spiele erinnert. Auch in den sonnigen Landschaften der Oberwelt sowie in den düsteren Gängen der Unterwelt gibt es viele Feinheiten zu entdecken. Trotz der comicartigen Grafik wirken selbst die Pilze im Wald realistisch, und in einem Verlies erkennen Sie jeden Stein eines Mosaiks.

Im Interface stehen Ihnen zwei Karten zur Verfügung – eine für die Oberwelt, eine für die Unterwelt. Praktisch, denn Sie müssen während einer Schlacht häufig zwischen den Welten wechseln, um ihre strategischen Möglichkeiten voll auszuschöpfen. So können Sie mit Ihrer Armee den Feind angreifen und Ihre Helden durch die Unterwelt schicken, um dem Gegner heimtückisch in den Rücken zu fallen.

Susanne Braun

DRAGONSHARD



Susanne Brauns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Die Entwickler von Dragonshard wagen sich auf ein neues und zugleich altes Terrain vor. Die Idee, Echtzeit-Strategie mit Rollenspiel zu verbinden, ist nicht neu. Wohl aber der Geistesblitz, die D&D-Welt mit einem Strategie-Spiel zu verbinden. Was ich gesehen habe, gefiel mir, vor allem das unkomplizierte Kampfsystem und die Grafik, die einem Comic entsprungen sein könnte.«

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Liquid Entertainment
Version	Präsentation
Termin	2006



Soldaten zögern nicht, auf Sie zu schießen – wenn Sie sich einer gegnerischen Partei wie der Mafia oder den Guerilla angeschlossen haben.



Mit einem **Boot** über das Wasser zu flitzen, ist die angenehmste Fortbewegungsart. Sie können auch mit Autos rumkurven oder den Helikopter nehmen.



Wenn ein **Gespräch** mit Einheimischen aufkommt, können Sie per Multiple-Choice-Verfahren die Antwort auswählen, die Ihnen am ehesten gefällt.

BOILING POINT

Genehmigen Sie sich in der Dorfkneipe einen Tequila oder spüren Sie das Adrenalin, das durch Ihre Adern jagt – **Boiling Point hat für jeden etwas**.

Nichts Böses ahnend sitzen wir in unserem schrottreifen Auto, als plötzlich ein Baum auf die Straße fällt und uns den Weg versperrt. Rechts hören wir die Schreie der südamerikanischen Mafiaangehörigen, links die Schüsse der Regierungssoldaten, die sich mit den Mafiosi ein heißes Gefecht liefern. Seufzend schalten wir den Motor aus und hechten aus dem Wagen. Keine Sekunde später fliegt das Auto mit einem großen Wumms in die Luft, unsere Ohren klingeln nur noch. Wir müssen uns entscheiden: Entweder auf die Soldaten oder auf die Mafiosi schießen. Eine der beiden Parteien wird garantiert unser Feind.

Verbünden wir uns mit der Mafia, hat das Vorteile – bei denen lässt sich gutes Geld verdienen. Doch stellen wir uns mit der Armee schlecht, müssen wir stets mit heftigen Straßengefechten rechnen. Verdammte Zwickmühle! Ehe wir uns entscheiden können, fliegt uns eine Granate vor die Füße. Eine Explosion später hören wir nur noch die Englein singen.

Schießlabereien

Deep Shadows' ursprüngliches **Xenus** wurde zwar in **Boiling Point** umbenannt, aber sonst hat sich am geplanten Spielprinzip nichts geändert. Sie haben die freie Wahl: Entweder Sie spielen mit der Holzhammermethode und meucheln jeden Menschen, der Ihnen über den Weg läuft. Oder Sie lassen es gemütlich angehen und quatschen die Leute in Grund und Boden, um Ihre Missionen zu erfüllen. Wenn Sie das Spiel als klassischen Ego-Shooter angehen, machen Sie sich jeden Bewohner der tropischen Insel Realia zum Feind. Dann ist Ihr Anblick in Hotel, Bar und Krankenhaus äußerst unerwünscht, so dass selbst friedliche Einheimische die Waffen zücken. Dadurch hat das Entwicklerteam dem reinrassigen Ballerspaß einen Riegel vorgeschoben.

Von Menschen und Mäusen

Sie spielen den ehemaligen Legionär Saul Meyers. Eines Tages erhält er einen dringenden Anruf: Tochter Lisa ist verschwunden. Als besorgter Vater bricht er sofort zum bolivianischen Inselparadies Realia auf, um sie aus den Fängen eines Drogenkartells zu befreien. In der Hauptstadt Puerto Sombra macht er sogleich die Bekanntschaft mit einigen mehr oder weniger vertrauenswürdigen Personen. Saul erfährt, dass die Regierung im ständigen Clinch mit der örtlichen Guerilla und der Mafia liegt. Die Zivilisten hingegen halten sich aus allem raus, und die Indios sind die letzten Anhänger abergläubischer Bräuche. Was die CIA im Dschungel treibet, bleibt vorerst im Dunkeln.

Fürs Geld ackern

Die Ortsstraßen sind nicht mit Gold gepflastert und wir nicht mit unendlichem Reichtum gesegnet. Um Geld für Waffen und Ausrüstung zu verdienen, finden wir in der Dorfkneipe Vertreter jeder Fraktion. Die verschaffen uns Jobs. Keine Büroarbeit, versteht sich. Wir müssen entscheiden, auf welche Seite der Fronten wir uns schlagen. Sind wir brave Bürger und schließen uns der Armee an? Oder tauchen wir in den Untergrund ab? Das hat natürlich Auswirkungen auf die zwischenmenschlichen Beziehungen. Als Mitstreiter der Armee werden wir oft in Schießereien verwickelt und haben direkt die Mafia zum Feind. Treffen wir auf einen Mafioso, wird er dann ohne zu zögern das Feuer eröffnen. Im weiteren Spielverlauf müssen wir allerdings mehrmals die Lager wechseln, um Geld zu verdienen. Wir haben immer die Chance, uns bei unseren Feinden einzuschmeicheln, indem wir deren Gegner umlegen.

Aus Versehen haben wir beim Spielen der aktuellen Version einen Passanten umgefahren. Prompt waren uns die Zivilisten feindlich gesinnt. Neugierig machten wir die Probe aufs Exempel und marschierten in die Polizeistation – in der Erwartung, hinter schwedischen Gardinen zu landen. Aber nein, der Chef der Ordnungshüter hat uns zuvorkommend wie immer empfangen. Die Zivilisten nehmen es mit ihren Feindschaften nicht ganz so genau, Soldaten, Guerilla und Mafiosi hingegen schon.



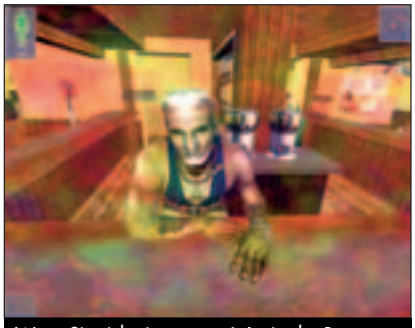
Wo und wie schwer Sie von Ihren Feinden getroffen werden, sehen Sie an der **Lebensanzeige** oben links im Bild.



Sobald Sie im Dschungel oder auf Straßen das Feuer auf jemanden eröffnen, sehen Sie an der Beziehungsanzeige, wer Ihr **Feind** ist.



Die Straßenhändler bieten ein buntes Sortiment – mit **Spritzen** heilen Sie sich.



Wenn Sie sich ein paar **Drinks** in der Bar genehmigen, lässt Meyers sich schlechter steuern.



Wenn Sie beim Durchsuchen der Gegner Erfolg haben, kommen Sie gratis an **Waffen**.

Kompliziertes Inselleben

Jede Partei hat ihre eigene Basis in der 625 Quadratkilometer großen Welt, in der Sie sich frei bewegen. Oft schlagen Sie sich dabei durch tropischen Dschungel. Sie sollten nicht unbewaffnet in den Urwald zu laufen – dort wimmelt es von Getier und Schlangen, die fix Lebensenergie abziehen. Im Wasser sind Sie auch nicht sicher, Piranhas knabbern oft an Ihnen. Wenn Sie getötete Viecher einsammeln, können Sie die Beute an tüchtige Geschäftsmänner verkaufen.

Und dann ist da noch die Gefahr, dass Sie jederzeit Ihren Gegnern über den Weg laufen könnten. Die Aufträge Ihrer Verbündeten führen Sie nämlich oft direkt auf feindliches Terrain.

Ein Beispiel: Unser erster Regierungsauftrag lautet, in das Lager der Mafia einzudringen, um dem Assistenten des Drogenbarons den Laptop zu klauen. Um uns bei der Armee beliebt zu machen, haben wir vorher allerdings Mafiaanhänger auf offener Straße erschossen, was den Job noch erschwert. Doch so schnell geben wir uns nicht geschlagen: Mit einem geklauten Wagen düsen wir zur Villa des Paten. Weit kommen wir nicht. Bevor wir das Haus erreichen, hindern uns Gewehrsalven an der Weiterfahrt – wir landen im Graben. Von zehn Mafiosi umstellt, segnen wir das Zeitliche. Das macht nichts, denn wir werden wieder von einem Krankenhausarzt zusammengeflickt. Allerdings verlieren wir wie bei **GTA Vice City** alle Waffen, die wir bei uns tragen. Deshalb laden wir einen alten Spielstand und nehmen erst mal einen anderen Auftrag an: Zum Beispiel, den Sprung eines Selbstmörders von der Brücke verhindern. Oder für die Guerilla die Pläne der Regierung herausfinden. Oder Tochter Lisa befreien.

Kein knallrotes Gummiboot

Um Sauls Tochter zu retten, kommt uns der große Fuhrpark in **Boiling Point** gerade recht. Wir klauen oder kaufen einen Wagen und brausen damit über die Insel. Die gemächlichere Methode ist das Laufen, doch durch die großen Entfernungen wird's auf Dauer nervig. Ab zum Boot, mit dem wir über die weit verzweigten Wasserwege düsen. Wenn wir es denn gelernt haben: Schießen und Autofahren können wir von Beginn an. Die Bedienung von Wassergefährten, Helikoptern und Kettenfahrzeugen müssen wir erst lernen – ohne Trainingsstunden können wir nicht mal einmal einsteigen. Deswegen geht's ab zu Augusto, einem Bootshändler mitten in der Einöde. Wir müssen sein Fahrzeug durch einen Parcours lenken. Bei Erfolg bedienen wir fortan jedes Motorboot. Für jedes andere Gefährt wie Flugzeuge oder Kampfboote müssen wir wieder zum Lehrer.

Wie in vielen Rollenspielen ist auch unser Rucksack kein Fass ohne Boden. Der fasst nur eine bestimmte Menge Gegenstände, die nicht zu schwer sein dürfen. Der körperliche Zustand Sauls wirkt sich enorm auf die Steuerung aus: Wenn er sich in der Bar hemmungslos betrinkt, verschwimmt die Sicht, und er beginnt zu torkeln. Ebenso ist es mit Verletzungen: Der Körper ist in sechs Zonen eingeteilt. Werden wir in die Beine oder die Arme getroffen, macht uns dass nicht viel aus, wir zielen beim Schießen nur ungenauer. Eine Wunde im Oberkörper ist da schon lebensbedrohlich. Glücklicherweise können wir tote Gegner nach nützlichen Utensilien absuchen. Neben Waffen und Rüstungen finden wir auch Spritzen. Die erhöhen die Gesundheit wieder um 10 bis 50 Prozent.

Opas Munitionslager

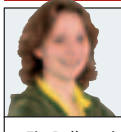
Gewehre und Rüstungen können wir sogar an einigen Ständen kaufen. Verkäufer den Straßen bieten nicht nur Orangen und Alkohol, sondern auch Munition für Desert Eagle, Magnum und Uzi an. Allerdings verlangen sie oft gesalzene Preise. Ein Blick zum Nachbarstand lohnt sich.

Optisch bietet **Boiling Point** keine Höhenflüge: Der Dschungel schaut aus wie Dschungel. Tritt man zu nah an einen Busch, ist er arg pixelig. Die Bäume sehen zudem alle gleich aus – da wird es schnell eintönig, wenn Sie sich durch das Grünzeug schlagen. Dafür spiegelt sich die Umgebung realistisch im Wasser, auch der Wechsel zwischen Tag und Nacht ist gelungen. Und keine Angst, Sie sehen nicht doppelt: Während Ihrer Abenteuer werden Sie sehr viele Inselbewohner treffen, die Zwillinge sein könnten. Denn: die Gesichter sind kaum animiert und ähneln sich stark.

Susanne Braun

BOILING POINT

Video



Susanne Brauns Einschätzung:

befriedigend

»Ein Rollenspiel mit Ego-Shooter-Einlagen – das ist ganz nach meinem Geschmack. Doch auf Dauer bekomme ich Kopfschmerzen davon, dass Saul Meyers Treppen mehr raufruckelt als -steigt. Dem Spaß, mit dem Boot über die Flüsse zu sausen, tut das aber keinen Abbruch. Eine solche Tour lenkt vom immer gleichen Aussehen des Dschungels ab und ist unkomplizierter als das Rasen mit dem Auto.«

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Deep Shadows
Version	Beta
Termin	19. Mai 2005


Luftkampf! Sie steigen selber ins **Cockpit** und geben den Bombern Saures.


Die Schlachten bieten zünftige **Action** in schicker Optik.

BATTLESTATIONS MIDWAY

Die Schlacht um Midway war der entscheidende Wendepunkt im Pazifikkrieg. Vor 63 Jahren. In diesem Sommer wird die Schlacht um Midway vielleicht **der Wendepunkt für Spiele, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind.**

Woran denken Sie, wenn Sie »Zweiter Weltkrieg« in Verbindung mit PC-Spielen hören? **Medal of Honor**, **Call of Duty**, **Codename Panzers**? Es sind hauptsächlich Ego-Shooter und Echtzeit-Strategiespiele, die sich der Thematik annehmen. Der ungarische Entwickler Mithis hält mit **Battlestations Midway** dagegen und mixt kurzerhand beide Genres. Wie der Name bereits vermuten lässt, dreht sich alles um die Seeschlachten des Pazifikkrieges, die Sie mit Schlachtschiffen, U-Booten, Flugzeugträgern und Torpedobooten führen.

Amerikaner an vorderster Front

Grundlegende Strategien planen Sie dabei auf einer Übersichtskarte. Dort ordern Sie Ihre Flugzeugträger samt Begleitflotte an strategisch wichtige Punkte, nachdem Sie mit den U-Booten die Lage sondiert haben. Schlussendlich geben Sie dann den Startbefehl für die Bomber, und es kommt zur Schlacht. In typischen Missionen schalten Sie so beispielsweise eine Flotte aus, die eine bedeutende Insel bewacht, die der US-Befehlshaber gerne unter Kontrolle hätte. Apropos US-Befehlshaber: In der Einzelspielerkampagne ziehen Sie nur auf Seiten der Amerikaner in den Krieg. In vorgefertigten Szenarien dürfen Sie allerdings auch als Japaner Schlachten schlagen.

Krieg für jedermann

Ist die Strategie ausgearbeitet, beginnt der actionlastige Part von **Battlestations Midway**. Egal ob U-Boot, Schlachtschiff oder Flugzeug – man kann jederzeit einsteigen und selbst die Kontrolle übernehmen. Laut Mithis ist die Steuerung für das Kriegsgerät sehr actionlastig und unkompliziert, damit sich auch Einsteiger problemlos zurechtfinden.

Um sich an den Genremix in **Battlestations Midway** zu gewöhnen, soll der Strategieanteil im Verlauf der Einzelspielerkampagne langsam ansteigen. Die ersten Missionen sollen somit fast wie in einem reinen Actionspiel ablaufen. Eine von Mithis als Beispiel angeführte Mission setzt Sie hinter das Ruder eines Torpedobootes, mit dem Sie durch den Pazifik kreuzen und auf alles schießen, was nach Japanern aussieht. In solchen Einsätzen werden Sie bestimmte Ziele erreichen müssen (Abschuss von 20 Feindjägern, Schlachtschiff versenken, etc.)

Acht Kriegsherren auf einmal

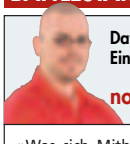
See- und Luftschlachten – da darf ein Mehrspielermodus natürlich nicht fehlen. **Battlestations Midway** wird sowohl im Netzwerk als auch via Internet spielbar sein. Bis zu acht Spieler balgen sich dann auf Seiten der Japaner und Amerikaner. Abhängig davon, wie viele Spieler teilnehmen, kann dann entweder jeder Hobby-Kommandant die Kontrolle über eine einzelne Einheit übernehmen oder eine Art Mini-Flotte aus Schiffen oder Flugzeugen auf der Übersichtskarte befehligen. Da die Einsatzziele im Mehrspielermodus nur gemeinsam erreicht werden können, werden Teamwork und gute Absprache eine entscheidende Rolle spielen.

David Bergmann


Einheiten, Schlachten, Taktiken – **akkurat umgesetzt**.


Multiplayer: Ein Spieler fliegt, der andere ist Kapitän.

BATTLESTATIONS MIDWAY



David Bergmanns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Was sich Mithis da vorgenommen hat, klingt super. Spannende See- und Luftschlachten, die ohne Studium einer zentnerschweren Anleitung zu führen sind. Screenshots und Videos versprechen außerdem eine sehr detailreiche Präsentation. Wenn die Balance zwischen Action und Strategie tatsächlich stimmt, habe auch ich endlich ein Spiel zum Zweiten Weltkrieg. Die immer gleichen Ego-Shooter kann ich nämlich nicht mehr sehen.«

Genre	Action/Strategie
Entwickler	Mithis
Version	Präsentation
Termin	Sommer 2005



Die Grafik stellt nicht nur die Umgebung, sondern auch die verschiedensten Waffen **glaubwürdig** dar.


Die hellblauen Balken zeigen Ihnen **die Richtung an**, aus der Sie getroffen werden.


Um solche **fliegenden Minen** zu eliminieren, halten Sie am Besten die Zeit an.

TIMESHIFT

Das gab's schon oft: eine große Auswahl an Waffen, viele Grafikeffekte und jede Menge Gegner. Mehr braucht ein Ego-Shooter eigentlich nicht. Timeshift bietet mehr – und zwar **Spielchen mit der Zeit**.

Wir schleichen uns vorsichtig um eine Häuserecke und bewegen uns langsam zum Tor einer Fabrikhalle, aus der regelmäßig Züge rollen. Eine Menge Wachen treiben sich dort herum, doch die haben uns glücklicherweise noch nicht bemerkt. Gut so, denn wir wollen unbeschadet und ohne Aufsehen in das Gebäude eindringen. »Nichts einfacher als das!«, denken wir uns und stürmen hinter dem letzten Waggon auf das Tor zu – doch es schließt sich schneller als erwartet. So geht's also nicht.

Derweil sind auch die Wachen auf uns aufmerksam geworden und eröffnen ohne Zögern das Feuer. Schnell verlangsamen wir die Zeit, um dem Kugelhagel auszuweichen und laufen zu dem gegenüberliegenden Gebäude. In der ersten Etage entdecken wir eine Lücke in der Balkonabsperrung. Also warten wir auf den nächsten Zug, springen auf einen der Waggons und drehen die Zeit rückwärts. Während wir gemütlich auf der Bahn hocken, rollt sie wieder in die Halle. Auftrag erledigt!

Zurück in die Zukunft

Entwickler Saber Interactive erweitert seinen klassischen Ego-Shooter um eine spannende Möglichkeit – das Spiel mit der Zeit. Szenen wie oben beschrieben werden Sie in den 30 Levels von **Timeshift** also häufiger begegnen. Sie spielen den Colonel Albert Swift, der eine Zeitmaschine und den dazugehörigen Anzug testen soll. Doch bevor Sie dazu kommen, stürmt ein maskierter Mann in das Versuchslabor. In dem Durcheinander, das er verursacht, werden Sie aus Versehen in das Jahr 1900 zurückversetzt. Kein Problem, denn Sie können sich ja dank der Maschine wieder in das 21. Jahrhundert teleportieren. Allerdings hat sich in Ihrer kurzen Abwesenheit alles bis zur Unkenntlichkeit verändert. Also machen Sie es sich zur Aufgabe, die Dinge wieder ins rechte Lot zu rücken und den Grund für das Chaos zu finden.

Dabei drehen Sie die Zeit nicht nur zurück, sondern halten sie auch an und verlangsamen sie – je nach Wunsch. Egal, wie Sie auf die Zeit einwirken: Sie selbst bewegen sich immer mit normaler Geschwindigkeit. So nehmen Sie zum Beispiel reglosen Gegnern die Waffen ab, wenn Sie welche brauchen. Für die Erledigung Ihrer Aufträge müssen Sie die Zeitbeeinflussung auch voll ausreizen. Zum Beispiel lässt sich eine Tür nur öffnen, wenn Sie beide Schalter gleichzeitig drücken. Für einen Normalsterblichen eine fiese Rennerei – ein Kinderspiel für Sie, wenn Sie die Zeit einfrieren.

In einer anderen Situation müssen Sie in einer Lagerhalle auf eine höher gelegene Plattform gelangen. Statt eine Treppe zu suchen, können Sie einfach eine Kiste hochwerfen. Sobald Sie die Zeit anhalten, dient der in der Luft schwebende Kasten als Stufe, um die nächste Ebene zu erreichen.

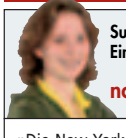
Glanzlichter

Dank Normal-Mapping und fortschrittlicher Lichteffekte wirkt Washington im Jahr 2025 äußerst realistisch. Selbst Backsteine im Dämmerlicht sehen sehr detailliert und naturgetreu aus. Die Saber-3D-Engine bietet noch mehr: Für jedes einzelne Objekt wurde ein so genannter Reversal-Code geschrieben. Dadurch bewegt sich eine geworfene Kiste sogar dann physikalisch korrekt, wenn die Zeit zurückgedreht wird. Auch die KI der Gegner ist ausgebufft: Die sollen den Spieler sogar finden, wenn er sich in einer dunklen Ecke versteckt.

Interessant soll auch der Mehrspieler-Modus sein, in dem die Manipulation der Zeit ebenfalls eine zentrale Rolle spielen wird. Allerdings konnten wir uns bei der Präsentation des Spiels noch keinen Reim darauf machen, wie genau das funktionieren soll – die Entwickler blieben uns auf diesbezügliche Fragen mehr als nur eine Antwort schuldig.

Susanne Braun

TIMESHIFT



Susanne Brauns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Die New Yorker Entwickler von Saber Interactive sind zwar noch recht neu im Geschäft, geben aber mit Timeshift einen viel versprechenden Einstand. Vor allem die sehr realistische Grafik hat mir gefallen, doch noch mehr freue mich auf den Spaß, mit der Zeit zu spielen. Das Geschehen zurückdrehen, in der Bullet-Time den Kugeln ausweichen oder die Zeit einfach anhalten – das bringt ins sonst recht lineare Ego-Shooter-Genre einige Abwechslung.«

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Saber Interactive
Version	Präsentation
Termin	Oktober 2005



Auf unserem **Studioareal** muss alles untergebracht sein, was wir für die Filmproduktion brauchen – vom großen Verwaltungsgebäude über Kulissen bis zu den Wohnwagen der Stars an den Sets.



Kriegsfilme sind erst nach 1955 wieder populär. Vorher gibt es keine Nachfrage.



Die Hintergrundtextur bei der **Hochzeitsszene** können wir beliebig austauschen.

THE MOVIES

Hollywood zu Hause erleben! Was sich nach dem schlechten Slogan einer Heimkino-Fachzeitschrift anhört, wollen Designerlegende Peter Molyneux und Lionhead mit ihrem neusten Werk verwirklichen.

Wer hat nicht schon mal nach einem Kinoabend mit seinen Freunden diskutiert, wie der Film noch besser gewesen wäre? Mehr Action, weniger Lovestory – und ein bisschen mehr Witz in den Dialogen, das wär's gewesen! Aber das hat der Regisseur natürlich völlig verpennt. Wenn Sie glauben, das alles besser zu können, dann haben die Entwickler von Lionhead (**Black & White**) das richtige Spiel für Sie in der Mache. Denn mit der Wirtschaftssimulation **The Movies** stampfen Sie ein eigenes Filmstudio aus dem Boden und dürfen dort Produktionen für die Leinwand inszenieren.

Ein Jahrhundert Film

The Movies startet im Jahr 1900. Die ersten Kinos sind mobil und werden per Pferdefuhrwerk oder mit klapprigen Automobilen durch Dörfer und Städte gekarrt. Ton gibt es nicht – nur Texttafeln. Meistens begleitet ein Klavierspieler die Filmvorführung. Entsprechend sieht es auf Ihrem Studiogelände aus: Es gibt kaum Ausrüstung wie Kameras, logischerweise sind Mikrofone noch gar nicht im Einsatz, und nur ein paar Scheinwerfer sorgen für gleichmäßiges Licht. Doch während Sie in **The Movies** in der Zeit voranschreiten (geplant ist bis ins Jahr 2010), kommen nach und nach neue Erfindungen auf den Markt. Vom Farbfilm bis zu Computereffekten können Sie dann alles für das eigene Studio einkaufen. Die Entwickler haben sich an die historischen Vorgaben gehalten. Das bedeutet, dass zum Beispiel die ersten Farbfilme zwischen 1930 und 1950 in die Kinos kommen. Wer es gerne schneller hätte, der kann eine Forschungsabteilung auf bestimmte Dinge ansetzen. Daraus können sich abgedrehte Konstellationen ergeben: Etwa Technik, die schon 1960 den Dreh von **Krieg der Sterne** erlaubt. Allerdings nur in Schwarz-Weiß, denn alles gleichzeitig erforschen geht natürlich auch nicht.

Ohne Geldsorgen

Damit das Filmstudio schon zu Beginn des Spiels gut florieren kann und Spieler nicht zu zurückhaltend aufbauen, überlegen die Entwickler momentan noch, ob es überhaupt begrenzte Geldmittel geben soll. Dadurch muss gerade zum Einstieg keiner lange warten, bis er sich neue Kulissen oder einen weiteren Schauspieler leisten kann. Auch in Sachen Bedienung hat Lionhead die Komplexität der meisten Aufbauspiele über Bord geworfen. Auf Klickleisten und ähnliches haben die Designer fast komplett verzichtet. Die meisten Dinge funktionieren mit wenigen Klicks im Spielgeschehen. Wollen Sie zum Beispiel einen neuen Schauspieler anwerben, suchen Sie einfach einen aus der anstehenden Schlange am Casting-Büro aus. Ein weiterer Klick auf das neue Zuhause der Figur (zum Beispiel eine Schauspieler-Villa) weist ihr den neuen Job zu.

Dabei sind Experimente erlaubt: Wer die Putzfrau zum Filmstar macht, kann damit böse auf die Nase fallen. Allerdings haben manche der Figuren versteckte Talente, die Sie wach kitzeln können. Harrison Ford hat es schließlich auch vom Schreiner zur Hollywood-Legende gebracht. Doch auch dafür sind Sie verantwortlich. Soll ein aufstrebender Star mehr Publicity bekommen, dann verkuppeln Sie ihn doch mit einer anderen erfolgreichen Schauspielerin. Dazu setzen Sie einfach die beiden per Klick in ein gemeinsames Haus. Anschließend platzieren Sie einen Paparazzo im Garten – und schon steigt der Bekanntheitsgrad des Pärchens beim sensationshungrigen Publikum.

And the Oscar goes to ...

Ziel von **The Movies** ist es, erfolgreiche Filme zu machen. Das ist leichter gesagt als getan, denn die Entwickler halten sich auch hier an historische Vorgaben. Kommt etwa im Jahr 1939 die Nachricht vom Ausbruch des Zweiten Weltkriegs auf den Schreibtisch, wissen Sie, dass Kriegsfilme bis etwa 1950 einen sehr schlechten Stand beim Publikum haben werden. Wer will schließlich einen Streifen wie **Krieg oder Frieden** sehen, während in Europa die Schlacht tobt. Doch trauen Sie sich um 1960 mit einem Epos über die Helden von Pearl Harbor oder der Luftschlacht um England in die Kinos, dann rennen die Leute Ihnen die Bude ein. Es kommt also nicht nur auf einen guten Film, sondern auch auf den besten Zeitpunkt an.

Zusätzlich brauchen Sie natürlich eine gute Filmcrew, und die will bei Laune gehalten werden. Bekommen etwa berühmte Schauspieler einen zu kleinen Wohnwagen am Set, erscheinen sie zu spät zur Arbeit, hängen



Abgefahrene Filme durch eigene Drehbücher: Hier lassen wir Wehrmachtsoldaten gegen Zombies antreten. Gab's da nicht mal ein Spiel?



Regieanweisung: Halt' die Waffe cool, Baby! Wir sind gespannt, wohin die Hollywood-Pumpgun beim Abfeuern fliegt ...

länger am Catering-Wagen rum oder neiden den Kollegen die Unterkunft – genau wie in Hollywood eben.

Machen oder machen lassen

Ein Film in **The Movies** kann auf zwei Arten entstehen. Entweder heuern Sie einen Drehbuchautor aus der Schlange vor dem Personalbüro an, alternativ hecken Sie selbst ein Skript aus. Mit der ersten Variante können alle, die sich lieber als Studioboss sehen statt als Regisseur, die Produktion simulieren lassen.

Wer selbst auf dem Regiestuhl sitzt, hat eine Vielzahl von Möglichkeiten. Zunächst wählen Sie aus der Menge von Kulissen das passende Set aus. Hier gibt es zum Beispiel Westernstädte, Science-Fiction-Szenarios, eine Bar, ein Waldstück oder eine Strandlandschaft. Die dürfen Sie nachträglich noch leicht verändern. Beispiel: Wir entscheiden uns für eine Schießerei-Szene in der Bar. Hier gibt es Fenster, durch die eine weiße Wand zu sehen ist. Damit die Kulisse später zum gewählten Thema passt, können wir hier eine beliebige eigene Textur einbauen oder aus mitgelieferten Tapeten wählen. Ähnlich sieht's bei den Kostümen aus. Momentan planen die Entwickler an die 300 Grundklamotten, doch auch hier darf jeder Spieler eigene Texturen auf die Figuren kleben. Dadurch soll jeder seine persönlichen Wunschvorstellungen verwirklichen können.

Auf unsere Frage, ob es kostenlosen Nachschub von Kostümen und Kulissen im Internet gibt, haben wir erfahren, dass bereits ein Addon geplant ist – Gratis-Downloads sind aber nicht ausgeschlossen.

Selbst den Ton angeben

Sobald eine Filmproduktion läuft, können wir zusätzlich Regieanweisungen geben. In unserer Bar-Szene stellen wir zum Beispiel einen Bösewicht an den Tresen, der mit einer Pistole auf den Helden zielt. Nun stellen wir als Waffenstil »cool« ein, und der Schurke hält die Knarre nun, als wäre er direkt einem Tarantino-Streifen entsprungen – mit leicht angewinkeltem Handgelenk. Danach geht der Hauptdarsteller zur Verteidigung über. Da er noch nicht grimmig genug schaut, tragen wir im auf, noch ein wenig wütender zu sein – alles mit wenigen Mausklicks.

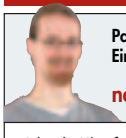
Der besondere Clou: Wer ein Mikrofon oder Headset besitzt, kann die Szenen selbst synchronisieren. Normalerweise benutzen die Darsteller eine Fantasiesprache wie die Sims. Wer darauf keine Lust hat, erstellt eben eigene Dialoge.

Oliver Stone als Kritiker

Damit die liebevolle Arbeit der Spieler mit den erstellten Filmen nicht umsonst war, kann jeder Streifen als Windows-Media-Datei gespeichert werden. Lionhead will alle Spieler auffordern, auf der offiziellen Homepage die neusten Werke hochzuladen. Dort bewerten dann echte Regisseure die Qualität der Filme. Momentan verhandelt Lionhead hierfür mit Größen wie Oliver Stone (**Platoon**) und Guy Richie (**Snatch**). Auch im Spiel werden die Filme bewertet. Hier kalkuliert der Computer die Faktoren wie Aufwand, Stars und Erscheinungstermin und berechnet daraus den Erfolg an den Kinokassen und sogar die Bewertungen von Filmkritikern in den Medien.

Patrick Hartmann

THE MOVIES

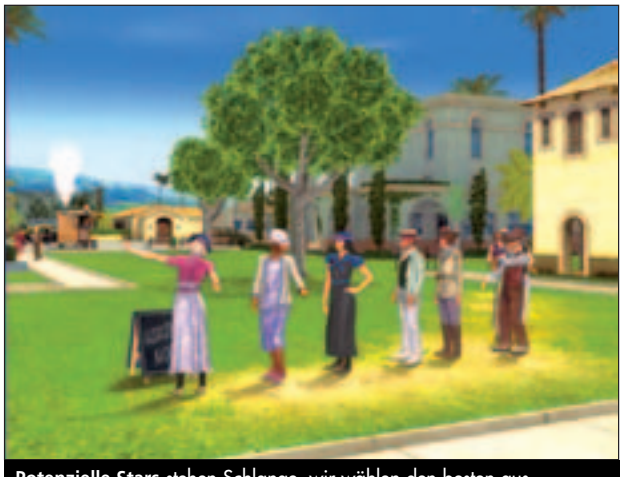


Patrick Hartmanns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Ich als Kinofan könnte mich stundenlang mit dem Produzieren von abgedrehten Filmen beschäftigen. Die absolute Krönung finde ich aber die Möglichkeit, selbst einen Streifen zu synchronisieren. Damit steht meiner Parodie von Star Wars mit Dialogen aus Bud-Spencer-Western nichts mehr im Weg. Allerdings hoffe ich, dass Lionhead den Erscheinungstermin nicht wieder nach hinten schiebt.«

Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler	Lionhead
Version	Präsentation
Termin	Ende 2005



Potenzielle Stars stehen Schlange, wir wählen den besten aus.



Romantisch oder sexy? Ihre Entscheidung – Sie sind der Boss.



Über das **Menü** am unteren Bildschirmrand wählen Sie aus sechs Charakteren. Da Kate entführt wurde, werden sie und Sanchez nicht angezeigt.



Wie im Vorgänger kommt es in Desperados 2 auf Lautlosigkeit und Taktik an. Mit geladener **Waffe** schleicht Cooper sich an den Feind.

DESPERADOS 2

Meucheln, Schießen, Äxte werfen – es gibt nichts, was im Nachfolger zu Desperados nicht möglich ist. Passend zum Western-Szenario kommt in den **3D-Landschaften ein wahres Kino-Gefühl auf**.

Spellbound schickt Sie wieder in den Wilden Westen auf Banditenjagd. Die Handlung spielt nach dem ersten **Desperados**, steht aber in keiner Verbindung zu den Geschehnissen des Vorgängers. Dafür gesellt sich zu Cowboy Cooper, dem wortkargen Doc McCoy, Pokerface Kate O'Hara, dem farbigen Sprengstoffexperten Sam und dem kräftigen Sanchez ein neuer Charakter – Hawkeye, ein waschechter Indianer. Der wirft die Axt so präzise, dass er schon eine Menge Skalps in seinem Wigwam gebunkert hat. Aber auch die anderen Charaktere stehen ihm mit ihren Waffen, Sprengstoff und Fäusten in nichts nach. Gemeinsam nutzen die glorreichen Sechs ihre jeweiligen Spezialfertigkeiten, um den Bösewichten in 14 Missionen den Garaus zu machen. Klingt nach wenig, doch die Entwickler haben die Karten erheblich vergrößert, damit es viel zu tun und zu entdecken gibt.

Western live

Die größte Neuerung ist aber nicht die Axt werfende Rothaut oder eine größere Landschaft. Vielmehr stehen Ihnen jetzt zwei Kameraperspektiven zur Verfügung, zwischen denen Sie beliebig hin und her schalten. Die isometrische Sicht kennen eingefleischte Fans bereits. Den Charakteren werden bis zu fünf Handlungen zugewiesen, die sie ausführen sollen. Während Kate zum Beispiel mit weiblichen Reizen einen Wachmann ablenkt, schießt Cooper auf einen zweiten, und Sam wirft Dynamitstangen nach einem dritten Gegner. Derweil bereitet Doc McCoy sich darauf vor, die Blessuren seiner Freunde zu heilen.

Desperados 2 erlaubt aber auch einen Blick über die Schulter der Helden. Für Freunde von Actionsequenzen ist das genau das Richtige. Während Cooper Gegner ins Fadenkreuz nimmt, müssen Sie einen Blick auf die Munition haben, um nicht mitten im Kampf mit leerem Colt dazustehen. Sie kümmern sich selbst um das Nachladen der Waffen. Diese Kameraeinstellung lässt überzeugend den Eindruck entstehen, dass Sie selbst in einem echten Western mitspielen.

Glanz in der Wüste

Hawkeyes Bauchmuskeln sehen ebenso lebensecht aus wie Coopers Lederweste und Dreitagebart. Vornehmlich schleichen sich die Helden durch Orte und Landschaften in einer schönen 3D-Optik. Selbst die ödeste Wüstenei und das einsamste Fort wirken überaus detailgetreu. Dank Physik-Engine bewegen sich Gegenstände und Personen realistisch.

Über die Geschichte, die in **Desperados 2** erzählt werden soll, schweigen sich die Entwickler von Spellbound bisher noch aus. Die KI der Gegner konnten wir ebenfalls nicht in Augenschein nehmen, da sie in der frühen Version, die uns vorgeführt wurde, noch nicht eingebaut war.

Susanne Braun



Wenn Hawkeye sich unbemerkt in das Fort eingeschlichen hat, attackiert er die feindlichen **Wachleute**.



Für mehr **Übersicht** müssen Sie in die isometrische Sicht wechseln. So sehen Sie die Gegner besser.

DESPERADOS 2



Susanne Brauns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Ich hab erst wenig gesehen, doch es gefällt mir bereits gut – Fans wie Neueinsteigern wird Desperados 2 durch die zwei verschiedenen Blickwinkel schmackhaft gemacht. Niemand muss zwanghaft die Schulter- oder die Vogelperspektive wählen, sondern kann jederzeit zwischen den beiden Modi wechseln. Auch die detailgetreuen Landschaften und die Charaktere sehen toll aus.«

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Spellbound
Version	Präsentation
Termin	Herbst 2005

DTM RACE DRIVER 3

DTM RACE DRIVER 3

Genre	Rennspiel
Entwickler	Codemasters
Quelle	Codemasters
Datum der Bilder	März 2005
Termin	4. Quartal 2005

Sascha Gliss:
»Die Screenshots von DTM Race Driver 3 machen verdammt viel her. Das detaillierte Schadensmodell hat es mir besonders angetan, und auf den Karrieremodus – vom Kart-Pimpf zum Formel-1-Crack – freue ich mich schon jetzt. Bleibt zu hoffen, dass sich die vollmundig angepriesene Physik-Engine inklusive Reifenabrieb, Beschädigungen und Spritverbrauch diesmal spürbar aufs Fahrverhalten der Boliden auswirkt. Eine schraubengenaue Simulation à la GTR steht uns nicht ins Haus, aber das macht nichts.«



Ein Formel-3-Flitzer zerlegt sich spektakulär. Die neue **Physik-Engine** soll nach Schäden das Fahrverhalten spürbar und differenziert beeinflussen.



Der Firebird tritt mit Kriegsbemalung in der **Oldtimer**-Rennserie an.



Freunde kerniger **Allradler** heizen in der Offroad-Liga um die Wette.

SO TESTEN WIR

UNSERE MEINUNGSKÄSTEN UND WERTUNGEN

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

FLORIAN STANGL

Klonkrieger sind die besseren Jedi-Ritter



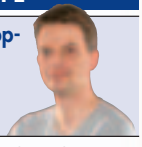
Es ist schon interessant, wie Kleinigkeiten über Wohl und Wehe eines Spiels entscheiden können: In der Theorie ähneln sich Republic Commando und Pacific Assault erheblich. Lineare Levels, erstklassige Sprachausgabe, Fokus auf Personen statt auf eine übergreifende Handlung, gelegentliche Aussetzer bei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

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

Meine Wertung **88**

MARTIN DEPPE

Intelligentes Popcorn-Kino



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

Meine Wertung **87**

PATRICK HARTMANN

Endlich Team-Taktik ohne Action-Bremsen



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

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

Meine Wertung **88**

DAVID BERGMANN

Star Wars geht auch ohne Lichtschwert



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

Meine Wertung **83**



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

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



UNSERE AWARDS

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

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



FAKTEN ZUM SPIEL

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

Alles auf einen Blick

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

EINZELNOTEN

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

PRO UND KONTRA

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

SYSTEM-CHECK

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

DER TECHNIK-CHECK

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

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

DAS POWER-TEAM

Der Kauf einer PC-Spielezeitschrift ist ein Glücksspiel? Von wegen! Hier stellen wir das **Team von PC PowerPlay** vor, mit dem Sie die besten Karten haben.

Mit den viel zitierten jungen Wilden lässt sich kein neues Heft aus dem Boden stampfen – bei uns arbeiten Routiniers in Sachen Zeitschriftenproduktion und PC-Spiele. Trotzdem können wir kaum glauben, dass PC PowerPlay das Wissen, die Erfahrung und die Abgebrühtheit von sage und schreibe 93 Berufsjahren bündelt. Damit Sie uns näher kennen lernen, verraten wir Ihnen hier jeden Monat unsere Vorlieben, Abneigungen und geheimsten Geheimnisse – wobei, die wollen Sie wahrscheinlich lieber nicht kennen.



MARTIN DEPPE – Chefredakteur

Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Player

Spielt am liebsten
Strategie, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Act of War

Pepsi oder Coke?
Weder noch

McDonald's oder Burger King?
Burger King. Nach McDonald's hab ich mehr Hunger als vorher.

Rotwein oder Weißwein?
Veltins statt Veltiner!

Sonne oder Regen?
Sommerregen

Internet Explorer oder Firefox?
Internet Explorer

Religion oder Wissenschaft?
Wissenschaft, weil sie Wissen schafft.

Star Wars oder Star Trek?
Beides!

Chips oder Schokolade?
Weder noch. Pistazien und Salzstangen!

Kaffee oder Tee?
KAFFEE!!!

Schmidt oder Raab?
Schmidt

Brille oder Kontaktlinsen?
Kontaktlinsen



FLORIAN STANGL – Stellv. Chefredakteur

stellv. Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, PC Player

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Pro Evolution Soccer 4

Derzeitiges Lieblingslied
Iced Earth: Pure Evil

Pepsi oder Coke?
Wenn's geht, keins von beiden.

McDonald's oder Burger King?
Burger King, mit Ausnahme des McRib.

Rotwein oder Weißwein?
Beides. Bevorzugt kalifornischen Zinfandel und Chardonnay.

Sonne oder Regen?
Sonne natürlich

Internet Explorer oder Firefox?
Mozilla

Religion oder Wissenschaft?
Religion ist eine Wissenschaft für sich ...

Star Wars oder Star Trek?
Star Wars. Star Trek nur mit Picard

Chips oder Schokolade?
Beides zusammen rult



RÜDIGER STEIDLE – Redakteur

Redakteur

POWERte schon bei
PC Games, GameStar

Spielt am liebsten
Runden-Strategie, Simulationen

Aktuelles Lieblingsspiel
Silent Hunter 3

Derzeitiges Lieblingslied
Zarah Leander: Davon geht die Welt nicht unter

Pepsi oder Coke?
Pepsi Max

McDonald's oder Burger King?
Burger King hat bessere Veggie-Burger.

Rotwein oder Weißwein?
Igitt! Traubensaft weiß

Sonne oder Regen?
Sommerregen

Internet Explorer oder Firefox?
Opera!

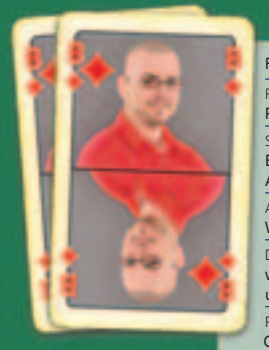
Religion oder Wissenschaft?
Glaubenschaft

Star Wars oder Star Trek?
Trek

Chips oder Schokolade?
Chocolate Chips

Kaffee oder Tee?
Pfefferminz

Schmidt oder Raab?
His Schmidtness



DAVID BERGMANN – Redakteur

Redakteur

POWERte schon bei
PC Games

Spielt am liebsten
Echtzeit-Strategie, Action-Adventure

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
www.audioscrobbler.com/user/The_X/

Pepsi oder Coke?
Coke

McDonald's oder Burger King?
McDonald's – McRib for President!

Rotwein oder Weißwein?
Beck's

Sonne oder Regen?
Sonne

Internet Explorer oder Firefox?
Firefox

Religion oder Wissenschaft?
Wissenschaft

Star Wars oder Star Trek?
Star Wars, da läuft wenigstens nicht jeder im Pyjama rum.

Chips oder Schokolade?
Chips

Kaffee oder Tee?
Tee, denn Kaffeetrinker haben wir schon genug.



MICHAEL GALUSCHKA – Redakteur

Redakteur

POWERte schon bei
VGA, OPM2, GameStar, Power Play

Spielt am liebsten
Rennspiele, Runden-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
Nibiru

Derzeitiges Lieblingslied
Embrace: Good People

Pepsi oder Coke?
Natürlich Pepsi

McDonald's oder Burger King?
Burger King. Oder noch besser: Pizza Hut.

Rotwein oder Weißwein?
Rotwein und fränkischer Weißwein

Sonne oder Regen?
Sonne – wenn's rausgeht, beim Spielen darf es ruhig auch regnen.

Internet Explorer oder Firefox?
Internet Explorer – und ich schäme mich dafür.

Religion oder Wissenschaft?
Mit Religion kann ich nix anfangen.

Star Wars oder Star Trek?
Das ist alles Weltraum-Müll.

Chips oder Schokolade?
Gummibärchen



SASCHA GLISS – Redakteur

POWERte schon bei
Power Play, PC Games

Spielt am liebsten
Simulationen, Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
Silent Hunter 3

Pepsi oder Coke?
Mit Zucker: Coke. Als Light: Pepsi

McDonald's oder Burger King?
McD. Wendy's gibt's hierzulande ja leider nicht (mehr).

Rotwein oder Weißwein?
Bäh...weder noch. Päffgen-Kölsch rult!

Sonne oder Regen?
Sommer, Palmen, Sonnenschein

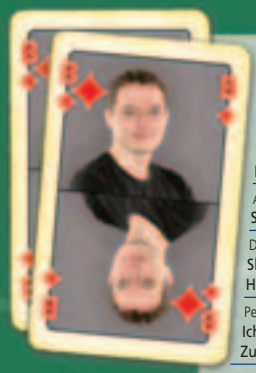
Internet Explorer oder Firefox?
Internet Explorer ... (hab' ich das wirklich gesagt?)

Religion oder Wissenschaft?
Wissenschaft

Star Wars oder Star Trek?
SW, aber ohne Lucas'sche „Verbesserungen«. Greedo hat zuerst geschossen!!!

Chips oder Schokolade?
Weder noch. Mein Bauch ist auch so dick genug ...

Kaffee oder Tee?
Am liebsten sortenreinen Plantagenkaffee.



GEORG VALTIN – Redakteur

Redakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, Gamespot

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Swat 4

Derzeitiges Lieblingslied
Shock Therapy: Hate is a 4-Letter Word

Pepsi oder Coke?
Ich mag kein braunes Zuckerwasser.

McDonald's oder Burger King?
Döner ;)

Rotwein oder Weißwein?
Rotwein

Sonne oder Regen?
Regen

Internet Explorer oder Firefox?
Firefox

Religion oder Wissenschaft?
Das kommt darauf an, ob ich etwas glauben oder wissen will.

Star Wars oder Star Trek?
Star Trek (TNG und DS9)

Chips oder Schokolade?
Chips, oder noch besser: Salzbrezeln!

Kaffee oder Tee?
Dallmayr Prodomo



SANDRA STREHLE – Art Direktorin

Art Direktorin

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Prügelspiele

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Fettes Brot: Emanuela

Pepsi oder Coke?
Wenn überhaupt, dann Diet Coke.

McDonald's oder Burger King?
Wendy's und KFC

Rotwein oder Weißwein?
Rotwein

Sonne oder Regen?
Sonne

Internet Explorer oder Firefox?
Weder noch – Safari!

Religion oder Wissenschaft?
Wissenschaft

Star Wars oder Star Trek?
Star Wars und die Picard-Folgen

Chips oder Schokolade?
Warum »oder«???

Kaffee oder Tee?
Aromatisierter Kaffee

Schmidt oder Raab?
Manuel Andrack

Brille oder Kontaktlinsen?
Tagsüber Linsen, abends Brille



SARA STEHLIN – Layouterin

Layouterin

POWERte schon bei
CDV

Spielt am liebsten
Rennspiele, Adventures

Aktuelles Lieblingsspiel
Lumines (PSP)

Derzeitiges Lieblingslied
... But Alive: Beste Waffe

Pepsi oder Coke?
Egal, bloß nicht light!

McDonald's oder Burger King?
Burger King, wegen Brownie mit Eis!

Rotwein oder Weißwein?
Je nach Ambiente ...

Sonne oder Regen?
Sonne, so viel wie möglich!

Internet Explorer oder Firefox?
Good old IE ...

Religion oder Wissenschaft?
Von allem ein bisschen ...

Star Wars oder Star Trek?
Uaaah! Weder noch!

Chips oder Schokolade?
Schokolade in allen Varianten!

Kaffee oder Tee?
Kaffee immer – Tee im Winter.

Schmidt oder Raab?
Keiner schlägt Dirty Harry!

Brille oder Kontaktlinsen?
Bis jetzt zum Glück weder noch!



MICHAEL ERLWEIN – Redakteur

Redakteur

POWERte schon bei
T-Online, Computec

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Donkey Konga

Derzeitiges Lieblingslied
Tori Amos: Winter

Pepsi oder Coke?
Pepsi (aber Max bitte)

McDonald's oder Burger King?
Pizza Hut

Rotwein oder Weißwein?
Rosé

Sonne oder Regen?
Nebel

Internet Explorer oder Firefox?
Opera

Religion oder Wissenschaft?
Atheistischer Proconsul

Star Wars oder Star Trek?
Starbucks

Chips oder Schokolade?
Choco Crossies

Kaffee oder Tee?
Kakao

Schmidt oder Raab?
Roger Willemsen

Brille oder Kontaktlinsen?
Fernglas



PATRICK HARTMANN – Redakteur

Redakteur

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Running Wild: Victory

Pepsi oder Coke?
Coke

McDonald's oder Burger King?
Big King mit Potato Wedges und einer großen Cola.

Rotwein oder Weißwein?
Apfelschorle oder Mezzo Mix

Sonne oder Regen?
Sonne, und zwar etwa von 25 bis 30 Grad.

Internet Explorer oder Firefox?
Firefox

Religion oder Wissenschaft?
Beides, aber bitte in Maßen.

Star Wars oder Star Trek?
Komm mit mir, Luke. Es ist deine Bestimmung!

Chips oder Schokolade?
Ritter Sport Nougat oder Milka Kuhflecken



SIMON FISTRICH – Trainee

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Ego-Shooter,

Aktuelles Lieblingsspiel
Half-Life 2: Deathmatch

Derzeitiges Lieblingslied
Dream Theater: Honor Thy Father

Pepsi oder Coke?
Coke

McDonald's oder Burger King?
Burger King, weil's besser schmeckt.

Rotwein oder Weißwein?
Fränkischer Weißwein, staubtrocken

Sonne oder Regen?
Drinnen oder draußen?

Internet Explorer oder Firefox?
Firefox

Religion oder Wissenschaft?
Kommt darauf an, wie es ausgelegt wird.

Star Wars oder Star Trek?
Farscape

Chips oder Schokolade?
Schokolade

Kaffee oder Tee?
Kaffee

Schmidt oder Raab?
räusper

Brille oder Kontaktlinsen?
Weder noch ...



SUSANNE BRAUN – Trainee

Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft – keine Frage!

Derzeitiges Lieblingslied
Depeche Mode: Halo

Pepsi oder Coke?
Öhm ... Fanta Tropical Orange plus Peach

McDonald's oder Burger King?
Pommes bei Burger King, den Rest bei McDonald's.

Rotwein oder Weißwein?
Rot – Pfälzischer Dornfelder

Sonne oder Regen?
Muhahaha, ist die Frage ernst gemeint?!

Internet Explorer oder Firefox?
Firefox natürlich. Und dann gleich auch Thunderbird.

Religion oder Wissenschaft?
Menschen sollten aufhören, an so etwas zu glauben.

Star Wars oder Star Trek?
Star Trek – aber nur wegen Patrick Stewart.

Chips oder Schokolade?
Ich sag nur: Lay's light Paprika.

Kaffee oder Tee?
Tee, schwarz, viel!



TOP 30 ACTION



Lego Star Wars: Kleine Jedi erobern Redi-Herzen – und unsere Charts.



Battlefield 2: Schießt Teil zwei bald seinen Vorgänger aus den Top 30?

ACTION-HITLISTE

		Durch-schnitt	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle	Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Patrick Hartmann	Simon Fistrich	Susanne Braun
1	HALF-LIFE 2	94	93	93	96	–	95	–	–	93	–	–
2	GTA VICE CITY	93	94	92	–	–	94	90	–	93	–	–
3	VAMPIRE 2	90	88	86	93	–	89	–	–	93	–	–
4	BATTLEFIELD 1942	90	92	90	85	–	–	91	–	90	–	–
5	JOINT OPERATIONS	89	88	91	88	–	–	–	–	87	–	–
6	FAR CRY	88	86	89	–	–	88	92	87	88	–	–
7	SPLINTER CELL 3	88	–	90	87	–	88	–	–	–	–	–
8	UT 2004 (dt.)	88	85	90	85	–	89	87	92	90	–	–
9	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	88	87	–	–	89	83	88	87	–	–
10	REPUBLIC COMMANDO	87	87	88	–	–	83	–	–	88	–	–
11	MAX PAYNE 2	87	89	86	81	–	89	87	89	88	–	–
12	LEGO STAR WARS	86	–	–	–	–	85	–	–	–	–	87
13	MAFIA	86	93	88	79	–	–	85	–	87	–	–
14	TRIBES VENGEANCE	86	86	87	–	–	–	87	83	86	–	–
15	SWAT 4	86	–	86	83	–	87	–	87	–	–	–
16	METAL GEAR SOLID 2	86	86	81	–	–	89	82	86	89	–	–
17	PRINCE OF PERSIA 4	85	83	84	–	–	87	87	85	85	–	–
18	CHRONICLES OF RIDDICK	85	83	84	–	–	86	–	–	87	–	–
19	FREELANCER	85	85	85	–	–	–	–	85	84	–	–
20	AQUANOX 2	84	87	79	88	–	–	84	–	82	–	–
21	PROJECT SNOWBLIND	84	–	84	–	–	84	–	–	–	–	–
22	STAR WARS BATTLEFRONT	84	83	84	–	–	–	–	85	84	–	–
23	COUNTER-STRIKE SOURCE	84	85	85	88	–	82	81	–	80	–	–
24	CALL OF DUTY	83	88	83	82	–	–	80	–	83	–	–
25	DOOM 3	83	84	79	–	–	83	82	–	87	–	–
26	TRON 2.0	83	–	74	85	–	85	–	87	84	–	–
27	THIEF 3	83	82	82	–	–	80	86	–	85	–	–
28	NO ONE LIVES FOREVER 2	82	86	78	83	–	–	81	83	83	–	–
29	MOH – ALLIED ASSAULT	82	84	83	84	–	–	80	80	83	–	–
30	PRINCE OF PERSIA 5	82	81	80	–	–	83	–	82	–	–	–

TOP 30 STRATEGIE



Stronghold 2: Knapp in den Charts, kann mit Patch aber aufsteigen.



Freedom Force 2: Abgedreht bunte Comic-Strategie mit Superhelden.

STRATEGIE-HITLISTE



		Durch-schnitt	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle	Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Patrick Hartmann	Simon Fistrich	Susanne Braun
1	WARCRAFT 3	93	94	93	–	–	93	90	94	92	–	–
2	SCHLACHT UM MITTELERDE	91	91	91	90	–	89	–	90	92	–	–
3	C&C GENERÄLE	89	92	90	86	–	95	87	–	86	–	–
4	PANZERS	89	90	86	91	–	–	87	–	–	–	–
5	ACT OF WAR	88	89	89	85	–	–	–	–	–	–	–
6	MEDIEVAL	87	85	88	–	–	–	89	–	–	–	–
7	DIE SIMS 2	87	89	–	–	–	89	86	83	–	–	–
8	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	–	83	–	–	87	–	87	88	–	–
9	ROME TOTAL WAR	86	86	86	–	–	–	88	–	85	–	–
10	SPELLFORCE	86	88	84	–	–	89	83	86	86	–	–
11	SILENT STORM	85	88	80	88	–	–	–	–	–	–	–
12	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4	85	88	84	81	–	–	84	88	87	–	–
13	ARMIES OF EXIGO	85	85	85	84	–	–	–	–	–	–	–
14	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR	84	85	86	–	–	83	81	84	85	–	–
15	KINDER DES NILS	84	85	–	–	–	81	–	85	83	–	–
16	AGE OF MYTHOLOGY	83	83	84	85	–	82	–	–	83	–	–
17	ROLLERCOASTER TYCOON 3	83	82	–	–	–	85	83	83	–	–	–
18	RISE OF NATIONS	83	84	87	79	–	77	–	83	88	–	–
19	PORT ROYALE 2	83	84	82	86	–	–	78	–	83	–	–
20	ANNO 1503	83	86	82	–	–	80	82	–	–	–	–
21	SOLDIERS	83	–	82	–	–	–	83	–	–	–	–
22	TROPICO 2	82	83	81	82	–	–	84	80	82	–	–
23	GROUND CONTROL 2	82	81	78	–	–	85	84	–	–	–	–
24	CIVILIZATION 3	82	88	81	79	–	80	–	81	–	–	–
25	COMMANDOS 2	81	81	81	83	–	–	80	81	82	–	–
26	ETHERLORDS 2	81	80	79	84	–	–	80	82	–	–	–
27	SIEDLER 5	81	82	–	81	–	–	–	–	80	–	–
28	FREEDOM FORCE 2	81	–	–	82	80	–	–	81	–	–	–
29	STRONGHOLD 2	80	80	84	83	–	–	–	73	–	78	80
30	ZOO TYCOON 2	80	–	–	–	–	83	–	77	–	–	–

TOP 30 ROLLENSPIELE ADVENTURES



Knights of the Old Republic 2: Auch in den Leser-Charts weit vorn.



Sudeki: Überraschungs-Hit mit Actiongefechten in wunderbarer Grafik.

ROLLENSPIELE/ADVENTURES-HITLISTE



		Durch-schnitt	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle	Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Patrick Hartmann	Simon Fistrich	Susanne Braun
1	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	94	94	–	–	–	91	93	92	–	–
2	WORLD OF WARCRAFT	92	92	91	–	–	90	–	93	94	–	–
3	GOTHIC 2	91	89	90	97	–	–	89	92	88	–	–
4	PLANESCAPE TORMENT	89	82	90	92	–	–	90	90	88	–	–
5	BALDUR'S GATE 2	88	90	92	81	–	85	88	91	89	–	–
6	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	87	87	84	–	–	–	–	88	88	–	–
7	DIABLO 2	87	88	93	70	–	89	83	92	92	–	–
8	MORROWIND	85	85	86	84	–	–	85	–	–	–	87
9	MONKEY ISLAND 4	85	86	87	85	–	82	84	–	85	–	–
10	SUDEKI	85	85	84	–	–	–	–	85	84	–	–
11	VAMPIRE	84	85	87	83	–	86	–	82	83	–	–
12	NEVERWINTER NIGHTS	84	85	84	–	–	–	82	84	–	–	–
13	EVERQUEST 2	84	–	–	–	–	81	–	87	83	–	–
14	THE WESTERNER	83	85	86	–	–	82	81	82	84	–	–
15	SACRED	83	82	88	–	–	–	82	80	84	–	–
16	RUNAWAY	82	83	82	82	–	84	85	78	–	–	–
17	CITY OF HEROES	82	–	–	–	–	83	–	81	82	–	–
18	DARK AGE OF CAMELOT	82	–	–	–	–	–	–	82	–	–	–
19	BLACK MIRROR	82	82	–	–	–	83	81	82	–	–	–
20	ARX FATALIS	82	80	81	82	–	–	84	81	82	–	–
21	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	–	81	80	–	86	–	80	80	–	–
22	LEISURE SUIT LARRY	81	–	81	–	–	84	–	78	82	–	–
23	THE MOMENT OF SILENCE	81	–	81	–	–	80	82	81	–	–	–
24	NIBIRU	80	–	–	–	–	81	–	78	–	–	–
25	GEHEIMNIS D. SILBERNEN OHRRINGS	80	–	–	–	–	79	–	81	–	–	–
26	OBSCURE	80	–	82	–	–	77	80	79	–	–	–
27	DUNGEON SIEGE	79	80	80	79	–	–	75	80	82	–	–
28	SILENT HILL 4	79	–	79	–	–	78	79	79	–	–	–
29	STAR WARS GALAXIES	78	–	–	–	–	–	–	78	–	–	–
30	ICEWIND DALE 2	77	78	77	76	–	–	75	–	79	–	–

TOP 30 SPORT



Juiced: Team-Fahrten, clevere Gegner und gute Physik – Platz 6!



Trackmania Sunrise: Beinharte Bestzeiten-Jagd plus Puzzlemodus.

SPORT-HITLISTE



		Durch-schnitt	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle	Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Patrick Hartmann	Simon Fistrich	Susanne Braun
1	GTR	91	90	91	90	–	–	92	–	–	–	–
2	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	90	–	88	90	91	–	–	90	91	–	–
3	PRO EVOLUTION SOCCER 4	90	88	89	–	90	–	92	87	91	–	–
4	F1 CHALLENGE 99-02	89	88	90	–	–	–	88	89	–	–	–
5	NASCAR RACING 2003	89	–	88	–	–	–	89	–	–	–	–
6	JUICED	88	89	91	–	–	–	83	–	–	–	–
7	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	89	88	–	–	–	85	90	88	–	–
8	NHL 2004	88	–	91	–	–	–	84	–	–	–	–
9	FUSSBALL MANAGER 2005	85	–	89	84	–	–	83	–	–	–	–
10	DTM RACE DRIVER 2	85	84	89	85	–	–	84	82	88	–	–
11	NFS UNDERGROUND 2	85	85	88	85	85	–	79	86	–	–	–
12	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05	85	–	86	–	–	–	84	83	85	–	–
13	MVP BASEBALL 2004	85	–	86	–	–	–	–	83	–	–	–
14	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	–	–	82	–	–	–	86	–	–	–
15	RICHARD BURNS RALLY	83	83	90	–	–	–	79	81	–	–	–
16	FIFA 2005	83	83	84	–	84	–	83	–	82	–	–
17	NBA LIVE 2005	83	–	83	–	84	–	80	85	–	–	–
18	TIGER WOODS PGA TOUR 2005	83	85	86	–	83	–	81	83	80	–	–
19	TOP SPIN	83	83	82	80	–	–	–	–	85	–	–
20	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2004	82	82	84	82	83	–	75	88	–	–	–
21	RALLISPORT CHALLENGE	82	83	85	82	–	–	76	83	85	–	–
22	MOTOGP 2	82	81	79	–	–	–	82	85	83	–	–
23	MIDNIGHT CLUB 2	82	86	81	80	81	–	82	–	82	–	–
24	MTX MOTOTRAX	81	81	81	81	–	–	82	78	–	–	–
25	TRACKMANIA SUNRISE	80	81	72	–	–	–	85	–	80	–	–
26	ANSTOSS 2005	80	79	–	80	–	–	80	–	–	–	–
27	RTL SKISPRINGEN 2005	79	79	–	–	–	–	–	81	78	–	–
28	SKI ALPIN 2005	79	77	80	–	–	–	–	78	78	–	–
29	FLAT OUT	79	79	78	80	–	–	77	–	–	–	–
30	WAKEBOARDING UNLEASHED	79	76	78	–	80	–	80	–	–	–	–

STRONGHOLD 2

Nie war das Mittelalter so lebendig wie heute. Die Burgbausimulation lässt Ritter und Burgfräulein, Windmühlen und Pranger, Turniere und Belagerungen wieder auferstehen. Und spricht Aufbauspieler wie Strategen gleichermaßen an.

VIDEO AUF DVD

In satten zehn Minuten **HiRes-Video** spielen wir das komplette vierte Kapitel durch.





Turniere sind eine langwierige, kostspielige und wunderschöne Möglichkeit, sehr viel Ehre einzuheimsen.

Was wir übers Mittelalter zu wissen glauben: Leibeigene hatten damals wenig zu lachen. Den lieben langen Tag für irgendeinen Fürsten schuften, abends ein karges Festmahl aus Wasser und trocken Brot und als Highlight der Woche in der letzten Reihe der Dorfkapelle die Knie aufscheuern. Was wir von **Stronghold 2** lernen: Die hohen Herren mussten sich in Wahrheit alle Mühe geben, Arbeiter anzuwerben. Ohne ausgewogene Verpflegung aus Obst, Brot und Käse nebst garantiertem Feierabendbier, sauberen Straßen und medizinischer Versorgung lässt sich kein Müller nieder, macht der Bogenmacher höchstens einen Bogen um seine Arbeit, lässt der Steinmetz die Steine Steine sein. Und ohne Bögen keine Schützen, ohne Steine keine Mauern, ohne Mauern keine Festung, ohne Festung kein Schutz vor fiesen Finsterlingen, denen die Burgidylle ein Dorn im Auge ist. **Stronghold**-Fürsten müssen sich als Heerführer ebenso bewähren wie als Architekten und Stadtverwalter.

Auch für Friedensfürsten

Wer nicht kämpfen will, muss auch nicht. Für friedliebende Spieler haben die Leveldesigner der englischen Firefly Studios einen eigenen Spielmodus mit zwölf Szenarios geschaffen, die sich hauptsächlich ums Burgenbasteln drehen. Drei weitere Feldzüge mit noch einmal zusammen 21 Bewährungsproben zielen auf eher kriegerische Naturen ab. Hier übernimmt man auch mal die sonst dem Computergegner vorbehaltene Seite der Angreifer und belagert Feindfestungen. Der unglaubliche Variantenreichtum ist einer der größten Pluspunkte von **Stronghold 2**. Wer alle Schlachtfelder als Sieger verlassen und alle Aufbauaufgaben absolvieren möchte, muss dafür mindestens 60 Stunden einplanen – den umfangreichen Mehrspielermodus noch nicht mit eingerechnet. Dem widmet dieser Artikel ebenso einen Sonderteil (Seite 56) wie den Vor- und Nachteilen der Friedens- und der Kriegskampagne (Seite 57).

We kehr for you

Die Grundlagen sind in beiden Spielmodi dieselben – abgesehen von den Belagerungen, wo Kampf pur auf dem Programm steht. Meistens beginnt der zukünftige Burgherr mit einer recht bescheidenen Anlage: Bergfried, Warenlager und Kornspeicher. Letzterer will zuerst gefüllt werden, denn haben die Arbeiter nichts zu beißen, suchen sie schnell das Weite. Anfangs tun es ein paar Apfelplantagen und Jagdstände, später kommen Milchfarmen, Getreidefelder, Mühlen und Bäcker hinzu. Je abwechslungsreicher der Speiseplan, desto glücklicher die Untertanen. Material für neue Gebäude liefern derweil Steinbrüche und Sägewerke.

Um die Gehwege sauber und die Ratten in Schach zu halten, werden Straßenkehrer und Falkner angeheuert. Sollten sich dennoch fiese Bazillen breit machen, hilft eine Apotheke nebst Heilkräutergarten weiter. Um das seelische Wohl der Bevölkerung kümmert sich ein Priester. Der braucht für den Gottesdienst Kerzen, die ihm wiederum Imker und Wachsgießerei liefern. Manchen Schäfchen kann es allerdings auch der fürsorglichste Adelsmann nicht recht machen. Dann und wann gerät ein unbescholtener Bürger auf die schiefe Bahn und versucht beispielsweise, in der Speisekammer ein paar Sonderrationen abzugreifen. Wird er entdeckt, wirft ihn die Stadtwache kurzerhand ins hoffentlich eingerichtete Kittchen. Die Rechtsprechung übernimmt der Lord höchstpersönlich, der wie schon im ersten Teil als besonders starker Ritter auf dem Schlachtfeld mit von der Partie ist. Der Verurteilte macht dann Bekanntschaft mit einem der neuen Folterinstrumente: Pranger, Streckbank oder Hängekäfig stellen noch die humaneren Bestrafungsmethoden dar. Frisch geläutert darf der Ex-Knacki schließlich wieder an seinen Arbeitsplatz zurückkehren.

Ehre, wem Ehre gebührt

Während der Wirtschaftskreislauf rotiert, entsteht nach und nach der Festungsgürtel. Einfache Mauern oder Holzpalisaden an wenig gefährdeten Stellen, dicke Wälle mit schützenden Zinnen an anderen. Wachtürme bieten Bogenschützen eine ideale Schussposition. Von oben haben ihre

POWER OF THE MAUER

Clevere Taktiker bestücken ihre Kastelle mit allerhand hundsgemeinen Abwehreinrichtungen. Vorteil: Die Dinger sparen wertvolle Manpower. Nachteil: Die meisten sind teuer, lassen sich nur einmal einsetzen (und brauchen dann lange zum Nachladen) und sind wenig flexibel. Einige ausgewählte Exemplare zeigen wir Ihnen hier.



Wenn kein Steinbruch in der Nähe ist, bieten **Palisaden** wenigstens einen gewissen Schutz. Allerdings nicht lange: Axtkämpfer hauen die Dinger zu Klumpp. Für Steinwälle braucht's schon Katapulte.



Solche **Steinkübel** ergießen auf Knopfdruck ihren Inhalt auf Angreifer. Verursacht nicht viele Schadenspunkte, verhindert aber effektiv, dass etwa Leiterträger ihre Geräte anbringen können.



Baumstämme gehören zu den mächtigsten Sicherheitssystemen. Einmal ausgelöst, holen sie sogar Ritter vom hohen Ross. Besonders effektiv, weil schneller: wenn das Schloss auf einem Berg steht.



Fest installierte **Katapulte** feuern gleich mehrere Salven auf einmal ab. Allerdings sind sie nicht sehr zielgenau und zerschmettern Freund wie Feind gleichermaßen. Zielsicherer: Turmballista.



Solche **Fallgruben** sind für den Gegner unsichtbar – bis seine Truppen drüber marschieren und in die Tiefe stürzen. Genial an Engstellen.



Auf den meisten Karten finden sich neutrale **Dörfer**, die für einige Ehrpunkte Ressourcen an den Fürsten liefern. Dieses produziert Äpfel.

Pfeile im Verteidigungsfall eine erhöhte Reichweite. Um eine Armee aufzustellen, müssen als erstes Waffenschmieden her. Pfeilmacher, Pikenbauer und Rüstungsmanufakturen genügen zunächst, doch für besonders kampfstarke Soldaten wie die voll gepanzerten Ritter verlängern sich die Produktionsketten entsprechend. Für Schwertschwinger ohne Furcht und Tadel werden nicht nur Waffen und Rüstungen benötigt, sondern auch Ehrpunkte – der neue »Rohstoff« in **Stronghold 2**. Den gewinnt der Regent beispielsweise durch Festmahle im Thronsaal (benötigen eine Burgküche, Fischteiche, Gemüsegärten sowie Schweinefarmen), Tanzveranstaltungen (Schafherden und Webereien, die Abendkleider für die Damenwelt fabrizieren) oder indem er ein Kloster sponsert.

Hohes Ansehen bringt nicht nur stärkere Einheiten, sondern auch Verbündete. In den meisten Szenarios gibt es neutrale Dörfer, die oft Waren herstellen oder Rohstoffe fördern, die sonst nirgendwo im Land verfügbar sind. In solchen Fällen ist es besonders wichtig, sie gegen Zahlung von ein paar Ehrpunkten zu Alliierten zu machen. Dann liefern sie ihre Erzeugnisse regelmäßig per Pferdekarren an die Zentrale. Allerdings sind solche Siedlungen außerhalb der Festungsanlagen extrem verwundbar durch feindliche Übergriffe – Sicherung tut not.

Essig mit Käse

Im Vergleich zu waschechten Aufbauspielen wie den alten **Siedler**-Teilen sind die Produktionsketten von **Stronghold 2** mit maximal drei Stationen recht kurz . Dafür gibt's einige Ressourcen und Waren mehr als im Vorgänger, darunter die bereits erwähnten Festmahlspeisen. Wichtiger als ausgeklügelte Transportwege oder Grundstückwahl (den Bürgern ist es schnuppe, wenn Sie eine Jauchegrube neben dem Marktplatz ausheben) ist die Reihenfolge Ihrer Bauvorhaben. Klar, zuerst kommen Bauernhöfe, Holzfäller und Steinmetze – aber dann? Die Anforderungen Ihrer Schützlinge ändern sich von Szenario

MULTIPLAYER-SCHLACHT

Wie im Vorgänger steht bei **Stronghold 2** der Solopart eindeutig im Vordergrund. Das Hauptproblem bei Mehrspieler-Konfrontationen: Echten Burgbau oder Belagerungen gibt's selten. Zum einen, weil die neun Karten relativ klein sind und es schon früh zu Auseinandersetzungen kommt. Zum anderen, weil selbst mit großzügigen Startressourcen die Anlagenbau und das Ausbilden von Rekruten einige Zeit in Anspruch nimmt. Aber: Wenn man sich abspricht, und beispielsweise für die ersten zehn Minuten eine Waffenruhe vereinbart, kann man im Multiplayer-Modus definitiv sehr schöne Stunden erleben. Sir Martin, Lord Valtin und Freiherr Rüdiger berichten von einer Schlacht auf der 8-Spieler-Karte **Großbritannien**.





Rüdiger Steidle: Uns gegen Georg zu verbünden, war das einzig Sinnvolle. Der wäre auf seinem Inselchen sonst viel zu stark geworden. Im Nachhinein hätte es mich misstrauisch machen sollen, dass mir Martin die Ehre des Angriffs überlassen wollte. Natürlich ist er mir in den Rücken gefallen, während ich mich drüben als Abrissunternehmer betätigt habe. Ich hatte zwar Armbrustschützen zurückbehalten, aber gegen drei Katapulte können die wenig ausrichten. Belagerungsgeräte kann man nur mit einem Ausfall sicher knacken.



Georg Valtin: Meine Ausgangsposition war eigentlich ausgezeichnet. Meine Insel im Westen ist nur durch eine Brücke mit dem Festland verbunden, auf dem sich Martin und Rüdiger belauern. Die Engstelle sollte mit Bogenschützen leicht zu halten sein – dachte ich. Ich konnte nicht ahnen, dass mir Rüdiger diese doofen Pikten auf den Hals hetzen würde. Die sind zwar nicht die kräftigsten Krieger, aber unsinnigerweise genügen schon ein, zwei Schwerthiebe, um ein Haus zum Einsturz zu bringen. Ich hatte leider nicht genügend Holz gehortet, um meinen zerstörten Farmen wieder aufzubauen.



Martin Deppe: Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte. Das hätte sich Rüdiger doch denken können, dass ich nicht abwarte, bis er sich von seinen Verlusten wieder erholt hat. Das mag nicht die Feine Englische sein, aber Ehre verdiene ich schließlich mit reichhaltigen Festtafeln, nicht auf dem Schlachtfeld.

Alles in allem finde ich den Mehrspielermodus zwar nett, aber mehr auch nicht. Die Aufbauphase dauert zu lang. Eine wirklich große Streitmacht kriegt man fast nie zusammen. Es sei denn, man startet mit großen Rohstoffreserven. Und wenn, dann rennen die Dösbaddeln ständig durcheinander.



In der Offensive zählt weniger Taktik als die schiere Masse. Alle unsere **Sturmleitern** (an der Mauer) kann der Computergegner nicht stoppen.



Zwischensequenzen in der Spiel-Engine spinnen den Storyfaden. Hier wird Held Mathew (rechts) vor die Wahl gestellt: Royalist oder Rebell.

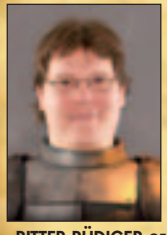
zu Szenario. Mal sind dem Volk saubere Straßen wichtiger als der sonntägliche Gottesdienst, mal schleichen schon nach kurzer Zeit die ersten Diebe um den Kornspeicher. Wenn Sie in solchen Fällen nicht schnell reagieren, kann in wenigen Sekunden die komplette Spielwirtschaft wie eine Dominoreihe kippen. Der Kuhhirte ist sauer über die Rattenplage und macht sich dünne. Daraufhin kündigt der Nachtwächter, weil er keinen Käse mehr bekommt. Die Verbrechensrate steigt, und schon fällt die allgemeine Zufriedenheit ins Bodenlose. Hoffentlich haben Sie dann genügend Geld gehortet, um Ihren Schäfchen ein paar Extrataler in die Hand zu drücken, damit die Stimmung wieder steigt. Oder Sie tauschen am Handelsposten ein paar weniger wichtige Güter gegen knappe Lebensmittel ein.

Mission: Neustart

Beim Test mussten wir in solchen Notlagen die Mission oft neu beginnen. Besonders die späteren Einsätze der Kriegskampagne verzeihen keine Fehler. Beispiel: Im fünften Kapitel sollen wir ein Kloster wieder aufbauen und uns dabei beständiger Attacken erwehren. Wenn wir nicht sofort die gesamte Produktion auf Bogenschützen ausrichten, überleben wir die erste Angriffswelle nicht. Eine Apfelplantage zu viel, ein Sägewerk zu wenig, und es heißt alles auf Anfang. Haben wir den ersten Ansturm zurückgeschlagen, ist der Rest des Auftrags ein Kinderspiel. Denn während der Computergeneral bei jedem Versuch gleich viele (oder besser gesagt: wenige) Truppen anführt, werden unsere Verteidigungsanlagen immer mächtiger. Solche ungenügend ausbalancierten Missionen gibt's leider in allen Spielmodi. Ein eigentlich leicht vermeidbarer, und umso ärgerlicherer Minuspunkt von **Stronghold 2**. Die Entwickler haben uns versprochen, den Schwierigkeitsgrad noch einmal zu überarbeiten und der Verkaufsversion eine Update-CD beizulegen, die unter anderem diese Probleme beheben soll – mehr dazu im Kasten »Patch inklusive« auf Seite 60.

STREITGESPRÄCH: KRIEG ODER FRIEDEN?

In **Stronghold 2** prallen Falke und Taube aufeinander: Kriegerische Spieler haben ihre Belagerungsschlachten und den Militärfeldzug, friedliche Naturen den Freibauplatz und die Sim-Kampagne. Oder haben beide Welten vielleicht doch mehr gemein, als man denkt? Lauschen wir in ein Kneipengespräch zweier Redakteurs-Ritter.





RITTER RÜDIGER GEGEN SIR SIMON

RÜDIGER Sir Simon! Ihr habt Euch also für den Pfad des Friedens entschieden? Obwohl ich durchaus den Wert der Ruhe und Freundschaft zu schätzen weiß, liegt die wahre Bestimmung von uns Kriegern doch eindeutig auf dem Schlachtfeld! Dem König in diesen Zeiten der Not gegen diese Bande von räudigen Thronräubern beizustehen, darin liegt unsere Ehre. Was habt Ihr denn stattdessen anzubieten, der Ihr den Weg der Taube wählt? Hofft Ihr vielleicht, als Herrscher über Mistgruben und Kräutergärten Euren Weg in die Geschichtsbücher zu finden?

SIMON Ihr verkennt den Ort der wahren Ehre, Ritter Rüdiger: Die Nachwelt wird Euch nicht nach der Literzahl Eures vergossenen Blutes messen, sondern an den prachtvollen Bauwerken, die unter Eurer Herrschaft entstanden sind. Ohne Angst vor hinterhältigen Attacken erschaffe ich mächtige Burgen, ein florierendes Wirtschaftssystem und erfreue mich ungestört an meiner Kreativität. Wollt Ihr andeuten, das genügte Euch nicht?

RÜDIGER Was nutzen mir die dicksten Bollwerke ohne ein Feindesheer, sich die Zähne daran auszubeißen? Auch ich trage Verantwortung für meine Untertanen, muss gut für ihr leiblich Wohl und Unterkunft sorgen. Nur so füllt sich allmählich die Kriegskasse, nur so schürt der Schmied das Feuer für die Schwerter, nur so mannen Soldaten meine Zinnen. Sagt mir, Ritter, plagt Euch auf Dauer nicht die Langeweile? Ich plane Schlachten, sinne über Verteidigungsstrategien – welche Aufgaben erwarten Euch denn schon?

SIMON Was nutzen mir die größten Schlachten, wenn die Soldaten dieser Tage nicht vernünftig auf meine Anweisungen hören und durcheinanderlaufen wie die Hühner? Nein, mein Herr, lieber beschränke ich mich auf meine Stärken, statt mich mit dem rauen Krieger-Pöbel abzugeben. Ich habe als Burglord schon genug um die Ohren: Jeder Schritt und jedes Gebäude will wohl überlegt sein, das Schafott muss schließlich in der Sonne glänzen. Eine glückliche Zufriedenheit erfüllt mich, wenn mein Anwesen auch optisch das Herz erfreut. Ein tiefes Gefühl der Trauer würde mich hingegen plagen, sollten meine Mauern von einer erschreckend kleinen Feindeszahl eingerissen werden – habt Ihr gesehen, was ein einziges Katapult anzurichten vermag? Nein, lieber kämpfe ich gegen ausbrechendes Feuer und Seuchen, die mich und mein Volk zu verzehren drohen – das ist fürwahr aufregend genug.

RÜDIGER Recht habt Ihr! Manchmal würde ich meine Pikeniere am liebsten an den Pranger stellen, solche Torheiten treiben sie mitten auf dem Schlachtfeld. Zum Glück ist der Gegner mit seinen Truppen nicht besser dran! Zumindest bislang, denn angeblich will der englische Ausbilder Lord Firefly der Gegenseite neue Taktiken einbläuen. Bin gespannt, ob er das schafft.

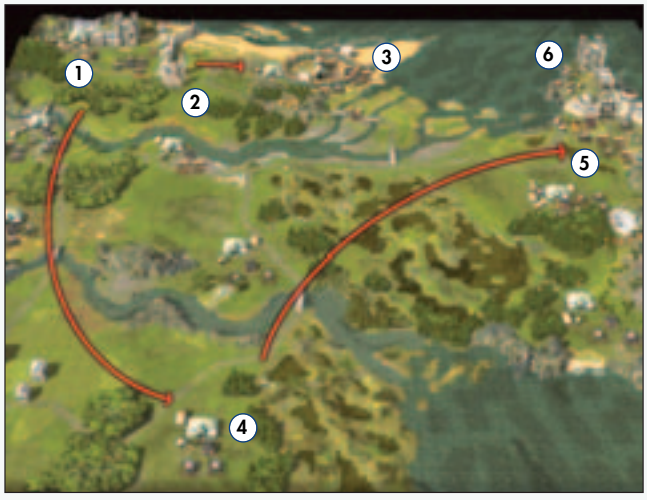
Gelegentlich wünsche ich mir allerdings auch über meine Arbeiter Befehlsgewalt, wie ich sie über meine Soldaten habe. Habt Ihr auch bemerkt, dass die Bauern ihr Korn erst zur Speisekammer bringen statt direkt zur Mühle? Und der Bäcker sein Mehl ebenfalls nicht direkt von dort bezieht? Und ich kann nicht eingreifen. Fürwahr, ich sehe schon, vielleicht sollte ich Euch in der Tat einmal zur Hand gehen, vielleicht bringen wir gemeinsam etwas Ordnung in die faule Bande. Vielleicht habt Ihr ja danach Lust, mich auf meinem Feldzug zu begleiten? Ich könnte einen Mann gebrauchen, der mir den Rücken stärkt. Zu schade, dass man sich die Aufgaben nicht teilen kann. Es kann immer nur ein Fürst regieren.

SIMON Es wurmt mich zwar, aber ich muss Euch Recht geben. Auch meine Vasallen benehmen sich in manchen Zeiten, als hätten sie ihren Verstand in der Dorfkneipe versoffen. Was kein Wunder wäre, schließlich liefern meine Brauereien dort täglich zehn Fass Gerstensaft ab.

Aber Eure Ausführungen haben mein Krieger-Herz entfacht: In düsteren Stunden wünschte ich mir, ich könnte die Standhaftigkeit meiner mühsam auf Schweiß und Tränen aufgebauten Festung an einer Armee testen. Ich habe gehört, Lord Firefly will auch dafür sorgen? Mit Eurer Unterstützung könnte das gelingen. Und nach dem siegreichen Kampfe lade ich Euch zu Wein und gebratenen Köstlichkeiten in meine Festhalle ein.

SO SPIELT SICH STRONGHOLD 2

Im sechsten Kapitel bekommen wir (1) es gleich mit zwei Bösewichten zu tun. Wikingerfürst Olaf hat sich direkt vor unserer Grenze niedergelassen (3). Sein hölzernes Fort mag wenig eindrucksvoll wirken, aber die ständigen Übergriffe seiner Axtkrieger bedrohen unsere braven Bauern. Fern im Osten thront Sir Edwins Schloss (6), ein Verräter an der Krone. Unsere Aufgabe: die Sympathie der umliegenden Dörfer gewinnen und die beiden Verschwörer ihrer gerechten Strafe zuführen.





Weil das Baumaterial für eine ganze Festung nicht ausreicht, müssen wir uns mit zwei Wachtürmen begnügen. Von denen haben unsere Bogenschützen zumindest einen Reichweitenvorteil.



Trotz ständiger Attacken haben wir die Schutzmauer um unser Lehen vollendet. Abwehranlagen erlauben uns, den Großteil unserer Einheiten zur Offensive gegen Olaf zusammenzuziehen.



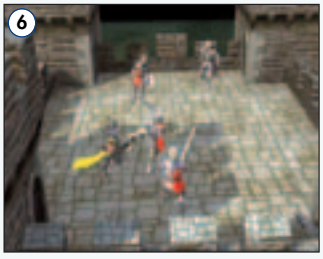
Unsere Katapulte haben mit Olafs Palisaden leichtes Spiel. Gegen einen eventuellen Ausfall der Wikinger sichern wir unsere Belagerungsmaschinen mit einer Abteilung Bogenschützen.



Da sich Edwin mittlerweile alle Siedlungen unter den Nagel gerissen hat, müssen wir die Bauern mit Gewalt befreien. Kein Problem, denn der Schurke hat nur kleine Garnisonen zurückgelassen.



Jetzt hat Edwins letztes Stündlein geschlagen! Unter dem Beschuss von fünf Katapulten bersten die Mauern seines Kastells. Wieder agiert die KI viel zu passiv: kein einziger Gegenangriff.



Eine Zwischensequenz belohnt unseren Sieg. Doch im Freudentaumel erreicht unsere tapferen Krieger eine beängstigende Nachricht: Eine gewaltige feindliche Streitmacht ist im Anmarsch!



Zum Planen eignet sich die übersichtliche **Vogelperspektive** am besten. Die Gebäude stehen übrigens sofort – ohne Konstruktionszeit.

Gegen die Thronräuber

Unausgegorener Schwierigkeitsgrad hin oder her, die Missionen präsentieren sich insgesamt wesentlich spannender und vor allem abwechslungsreicher als im Vorgänger. So attackieren Sie in der Kriegskampagne ein Wikingerfort, aus dem Welle um Welle von Axt schwingenden Berserkern strömt. Oder müssen sich gegen Horden von Panzerreitern zur Wehr setzen, an denen Ihre Pfeile einfach abzuprallen scheinen. Die meisten Szenarien bringen mehrere Aufgaben mit sich. Im vierten Kapitel beispielsweise sollen Sie von Wölfen eingekreiste Mönche retten, dann ein Banditenlager ausräuchern, einem bedrohten Verbündeten zu Hilfe eilen und schließlich selbst eine Belagerung organisieren. Zwischendurch gibt's immer wieder Engine-Zwischensequenzen und nach vorgeschriebenen Drehbüchern ablaufende Sonderereignisse, etwa Überfälle aus dem Hinterhalt. Zusammengehalten wird das alles von einer nett erzählten Story, in der Sie – beziehungsweise Ihr Alter Ego Mathew Steele – einem alten König helfen, sein Reich gegen Thronräuber zu verteidigen. Oder Sie melden selbst Anspruch auf den höchsten Titel an: Die letzten drei Kapitel spielen Sie entweder aufseiten der Usurpatoren oder der Königstreuen.

Skirmish für Könige

Action ohne Umwege finden Sie in den Königsmacher-Schlachten. Ein Skirmish-Modus, in dem Sie sich mit Computerfeldherren messen: gleichzeitig die Wirtschaft auf Vordermann bringen, ein Bollwerk schaffen, und mit einer Belagerungsstreitmacht die Widersacher aus ihren Palästen vertreiben. Für ein Pausenmatch ganz spaßig, auf längere Sicht wegen der allzu schüchternen Roboter-Generäle aber keine Herausforderung.



Dank der freien Kamera können Sie Ihren Schützlingen immer über die Schulter schauen. Selbst die Flammen im Ofen des **Bäckers** lodern.

STRONGHOLD 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

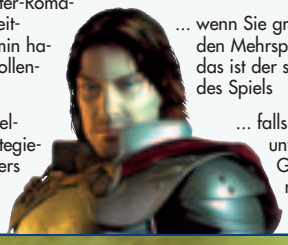
... wenn Sie schon Stronghold 1 oder Crusader geliebt haben

... wenn Sie nicht nur Aufbau und nur Strategie, sondern beides zusammen in einem Spiel

... wenn Sie dieses Jahr die Eintrittskarte für die Ritterfestspiele in Kaltenberg sparen wollen

... falls Sie Mittelalter-Romane lesen, ein Breitschwert am Kamin haben oder Live-Rollenspiele besuchen

... wenn Sie das vielleicht beste Strategiespiel des Sommers nicht verpassen wollen



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Ihnen schlechte Künstliche Intelligenz ein Dorn im Auge ist

... wenn Sie lieber erst abwarten wollen, wie viele Probleme der Patch wirklich behebt

... falls Sie als Aufbauspieler gerne Produktionsketten optimieren oder sich ein anspruchsvolles Wirtschaftssystem erwarten

... wenn Sie großen Wert auf den Mehrspielermodus legen – das ist der schwächste Punkt des Spiels

... falls Sie einen Rechner unterhalb der 2,0-GHz-Klasse und eine stark veraltete Grafikkarte haben



Wenn's brennt, wird der sonst tagelang rumlungernde **Brunnenjunge** zum wichtigsten Mann der Gemeinde. Ist er zu langsam, war's das.

PATCH INKLUSIVE

In der Packung von Stronghold 2 soll auch eine Update-CD zu finden sein. Warum, erfahren Sie hier.

Donnerstag, 31. März: Die Testversion von Stronghold 2 trifft ein. Es ist die Goldmaster – die Version, die später im Handel sein wird.

Montag, 4. April: Unsere ersten Eindrücke sind positiv. Während Simon sein Glück mit der Sim-Kampagne versucht, kämpft sich Rüdiger durch den Kriegsfeldzug.

Donnerstag, 7. April: Kleine Mängel und Ungereimtheiten tauchen auf. An manchen Stellen wirkt Stronghold 2 einfach noch nicht richtig »rund«. Unsere größten Kritikpunkte sind die mäßige KI, der unausgegorene Schwierigkeitsgrad und das starke Ruckeln, das bei Feldschlachten mit mehreren Dutzend Soldaten sehr oft auftritt.

Freitag, 8. April: Unsere Rücksprache mit Publisher Take 2 ergibt, dass den Entwicklern die meisten Probleme bekannt sind, ein Patch ist bereits in Arbeit. Uns schickt man eine Betaversion des Updates, die einige Schwächen behebt, insbesondere am Balancing. Der fertige Patch soll aber erst am Tag der Veröffentlichung in Internet zum Download bereit stehen.

Mittwoch, 13. April: Nach einer Telefonkonferenz mit den Entwicklern fällt die Entscheidung: Take 2 wird den Patch zusammen mit dem Spiel auf einer Extra-CD ausliefern.

Freitag, 15. April: Redaktionskonferenz. Der finale Patch wird erst nach Redaktionsschluss verfügbar sein und kann nicht in die Wertung mit einfließen. Der Beta-Patch wird berücksichtigt, ansonsten das Spiel so bewertet, wie es ist: mit allen Fehlern. Sollten die Entwickler wie versprochen die Probleme beheben, werden wir das Programm in der kommenden Ausgabe noch einmal unter die Lupe nehmen und die Wertung entsprechend anpassen.

Die Sim-Kampagne ist da schon anspruchsvoller. Auf ein- und derselben Karte werden Sie immer wieder vor neue Probleme gestellt. An Ihrer ersten Wirkungsstätte sollen Sie die Grundversorgung der Bürger sicherstellen und nebenbei einen Leuchtturm konstruieren. Dann lernen Sie, Festivitäten auszurichten. In der dritten Mission bringen Sie eine Schlossruine auf Vordermann, während in der Sommerhitze überall Feuer ausbrechen. So werden nach und nach alle Aspekte des Spiels behandelt. Fast wie ein umfangreiches Tutorial.

Zu guter Letzt steht ein Freibau-Modus bereit, in dem Sie Ihr Traumschloss planen können. Wem das immer noch nicht reicht: Die Entwickler liefern einen umfassenden Editor samt Skripting-Funktionen mit. Zwar hat der Bugs, und die wichtigsten Bedienungshinweise fehlen, trotzdem sollten von Fans erstellte Karten nicht lange auf sich warten lassen.

Kanu fahr'n?

Wie Missionen, Waren und Gebäude, so haben die Macher von Firefly auch die Einheiten kräftig aufgestockt. Neben den aus **Stronghold 1** und dem Ableger **Crusader** gewohnten sind eine ganze Reihe neuer Truppen mit von der Partie. Die meisten davon sind Variationen der alten Bekannten oder storybedingte Sondersoldaten, beispielsweise die Axtwerfer und oben erwähnten Berserker der Nordmänner. Ein paar Kuriositäten gibt's auch. Wie wäre es zum Beispiel mit den piktischen Bootskriegern? Die ziehen zwar im Zweikampf meistens den Kürzeren, können dafür aber per Faltboot Flüsse und Wassergräben überqueren und so Schwachstellen in den gegnerischen Barrikaden ausnutzen. Die Vogelfreien wiederum sind mit Kurzschwert und Wurfspeer bewaffnet und damit begrenzt in der Lage, Fernkampfeinheiten Paroli zu bieten.

TECHNIK-CHECK

- Die Ladezeit bei Spielstart ist extrem lang, relativ unabhängig vom RAM.
- Beim Laden von Missionen gilt: Je mehr Hauptspeicher, desto schneller geht's.
- Die extremen Framerate-Einbrüche bei großen Schlachten kommen laut Entwickler durch Bugs in der Wegfindung zustande. Bis zum Release sollen sie behoben sein.
- Die Engine unterstützt Pixel Shader 3.0; der Qualitätsgewinn ist aber marginal.
- Mit einem passenden Monitor können Sie Auflösungen bis 2.048x1.536 genießen.

PERFORMANCE-TABELLE (MIT MAX. DETAILS, OHNE PIXEL SHADER 3.0)

Festplatte **930 MByte**
Ladezeiten **langsam (512 MByte)** **langsam (1,0 GByte)**

CPU mit		Geforce 2	Radeon 7000/7500	Geforce 3/4 MX	Radeon 8500/9000	Geforce 4/5600	Radeon 9500/9600	GF 5800/5900/6600	Rad. 9700/9800/X700	Geforce 6800	Radeon X800
1,2 GHz	800x600x16, 256 MB, min. Details	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x24, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,4 GHz	1.024x768x16, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024x24, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,0 GHz	1.280x1.024x24, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x24, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

800x600, minimale Details ↓ 1.600x1.200, maximale Details ↓



IQ-Test für die KI: mangelhaft

Egal, ob Ritter oder Bauer – doof sind sie alle. Die Programmierer haben die Künstliche Intelligenz zwar im Vergleich zu früher verbessert, das Ergebnis lässt aber immer noch zu wünschen übrig. Trotz Formationsbefehlen sind große Verbände schwer zu kontrollieren und lösen sich im Gefecht binnen Sekunden wieder in Wohlgefallen auf. Insbesondere die Wegfindung zickt regelmäßig rum. So sehen drei Dutzend Pikeniere im Gänsemarsch nicht nur dämlich aus, sondern bieten auch ein leichtes Ziel für rollende Baumstämme, Teergruben und andere Abwehrsysteme.

Anderes Beispiel: Statt die Sturmleitern der Angreifer einfach von der Mauer zu schubsen, klettern die Verteidiger just diese Leitern herunter und tragen die Schlacht vor den Burgmauern aus! Bei großen Zusammenstößen empfiehlt sich ein regelmäßiger Einsatz der Pausenfunktion, um das Truppenkuddelmuddel wieder auseinander zu klamüsern. Was die KI-Gegner anbelangt: Die stellen sich zwar immer noch nicht besonders clever an; da sie aber bei Attacken in der Kriegskampagne meist überlegene Kräfte ins Feld führen, bleiben die Kämpfe dennoch spannend. In der Defensive zerballern Sie dafür schon mal ihre eigenen Wälle.

Da bislang alle Firefly-Spiele solche Probleme hatten, wagen wir die Prognose, dass vom Patch keine großen Verbesserungen zu erwarten sind.

Da steht ein Pferd auf dem Flur

Grafisch ist **Stronghold 2** gelungen. Egal, ob aus der Vogelperspektive oder mit der frei beweglichen Kamera mitten ins Geschehen gezoomt – die Mittelalter-Idylle ist einfach wunderhübsch anzusehen. Wenn sich in einem Gebäude was tut, lässt das Programm die Wände transparent werden, und wir können zuschauen. So gucken wir dem Bäcker über die Schulter, wenn er Brote in den Ofen schiebt, beobachten die Mönche beim Studieren der heiligen Schrift und sind beim Gelage Seiner Lordschaft dabei. Nur wenn sich der Burgherr mit Gemahlin ins Schlafgemach verzieht, bleiben die Vorhänge dicht. Allerdings können nicht alle Animationen und Texturen voll überzeugen, etwa dass Pferde auf der Stelle wenden oder Ochsenkarren übers Brückengeländer statt auf der Brücke selbst rollen. Dafür passt beim Sound wieder alles: schöne, stimmungsvolle Musik und professionelle Einheitenkommentare – so soll es sein.

Rüdiger Steidle

TEST-CENTER

FLORIAN STANGL



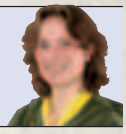
Stein um Stein reiß' ich Burgen ein

Die Kampagnen interessieren mich nicht sonderlich, ich bevorzuge das freie Spiel und die Belagerungen mit historischen Burgen. Dadurch fallen einige der Mankos weniger ins Gewicht als bei den Kollegen. Wenn Sie auch gerne Burgen aufbauen oder die des Computergegners Stein um Stein einreißen wollen, dann werden Sie Freude an Stronghold 2 haben.

Meine Wertung ist subjektiv und ignoriert bewusst einige objektiv vorhandene Fehler. Am meisten stört mich die umständliche Steuerung.

Meine Wertung 84

SUSANNE BRAUN



Urlaub auf dem Bauernhof

Obwohl ich gerne Echtzeitschlachten manage, ist mir die Kriegskampagne in Stronghold 2 zu hektisch. Schon kurz nachdem ich in ein von Feinden umzingeltes Land gesetzt werde, greifen meine Gegner an. Ich kann mich nicht mal orientieren, bevor ich meine Niederlage eingestehen muss. Ohne Pause läuft nix.

In der friedlichen Kampagne hingegen kann ich mich ganz auf mein Reich konzentrieren und beschütze meine Untertanen vor Bären, Wölfen und Dieben – nicht ganz so aufregend wie Schlachtengetümmel, aber trotzdem sehr spannend.

Meine Wertung 80

SIMON FISTRICH



Ich mag's lieber friedlich

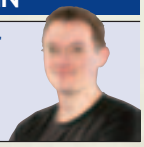
Mich als Neuling im Burgenbaugeschäft vermag Stronghold 2 beinahe sofort an den Bildschirm zu fesseln: Die liebevolle Grafik, die bardeske Musik und die knackige Soundkulisse sorgen für ein tolles Mittelalter-Flair.

Am meisten Spaß hatte ich im freien Spiel: Vor Angriffen geschützt ziehe ich in aller Ruhe meine Traumburg hoch, inklusive Folterinstrumentarien und Gebäude für Schäferstündchen zwischen Lord und Lady.

In den Schlachten-Modi wäre ich ohne Dauereinsatz der Pausen-Taste aber total verloren: Bei größeren Scharmützeln habe ich dank erheblicher KI-Probleme wie mangelhafter Wegfindung und der ruckelnden Grafik mehr zu tun als ein Einbeiniger beim Arschtrittwettbewerb. Mal schauen, ob sich das mit dem Update bessert ...

Meine Wertung 78

GEORG VALTIN



An den Pranger mit den pösen Entwicklern!

Ich bin schwer enttäuscht: Stronghold 2 hätte so schön werden können, wenn Entwickler und Qualitätskontrolle weniger schludrig gearbeitet hätten. In der getesteten Version verderben zahlreiche Fehler den Spielspaß. Beispiel Missionsbriefing: Mein KI-Berater sagt mir, ich solle mich erst um die Wölfe und später um die Banditen kümmern. Im Spiel ist es genau umgekehrt, weil die Diebe angreifen, während die Raubtiere nur faul in der Gegend rumliegen. Beispiel KI: Im Belagerungsmodus schießt der Computergegner seine eigene Burg kaputt, wenn ich meine Truppen direkt unter den Mauern platziere. Ich beliefere hungernde Alliierte mit Lebensmitteln, die sie mir postwendend zurückschicken, wodurch ich die Mission verliere.

Freies Aufbauen als Trost

So bleibt mir nichts anderes übrig, als auf den Patch zu hoffen und im freien Spielmodus meine Traumburg ohne KI-Deppen, Missions- und Zeitzwänge zu basteln. Hier beschränkt sich der Frust auf unlogische Handelswege, wenn etwa der Müller das Mehl ins Lager statt gleich zum Bäcker bringt.

Meine Wertung 73

RÜDIGER STEIDLE



Könnte mit wenig Aufwand noch besser sein

Die Stronghold-Soldaten haben seit dem Vorgänger nicht viel dazu gelernt, die Leveldesigner teils frustrierend schwierige Szenarios gebaut, die Performance fällt auf Mittelklasse-Rechnern oft unter die Spielbarkeitsgrenze. Wenn alles gut geht, haben sich diese ganzen Kritikpunkte allerdings in Luft aufgelöst, wenn Sie diese Zeilen lesen. Dann haben die Entwickler von Firefly den Patch rechtzeitig fertig gestellt, in die Packung gesteckt (Dank an Take 2 für die schnelle Abhilfe!), und Sie können Ihr Stronghold 2 rundum genießen.

... ist aber jetzt schon super!

Ich finde Fireflys Burgbausimulation auch so schon richtig gut. Die Mischung aus Belagerungsschlachten und zeitkritischen Konstruktionsaufgaben liegt genau auf meiner Wellenlänge. Trotz Frustgefahr haben mich die enorm abwechslungsreichen Einsätze immer wieder zu einem neuen Versuch motiviert. Wenn die Macher Balancing, KI und Geschwindigkeit hinbekommen, stören mich eigentlich nur noch Kleinigkeiten. Etwa das klobige, stellenweise umständlich zu bedienende Interface. Oder die nach wie vor allzu große Übermacht der Bogenschützen. Egal, ich muss wieder zurück in den Thronsaal!

Meine Wertung 83

MARTIN DEPPE



Hin und her, das mag ich sehr!

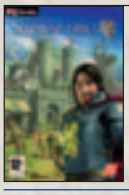
Draußen rückt der Feind an, aber ich muss noch eine Mauerlücke schließen – hoffentlich schafft's mein Karren noch vor den Angreifern durchs Tor, denn das sollte ich schleunigst zu machen ...

Solche Herzschlag-Momente gibt's bei Stronghold 2 zuhauf. Dazu kommen schön unterschiedliche Missionen (auch innerhalb einer Kampagne). Doch leider hatte ich auch andere Herzschlag-Momente: Bei der Steuerung etwa, die simpelste Standards ignoriert, was in der Hektik doppelt nervt. Unbedingt den Patch installieren!

Meine Wertung 82

STRONGHOLD 2

Video



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler), Netzwerk (8 Spieler), Internet (8 Spieler)
Ausstattung	2 CDs, Handbuch (82 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Aufbau-Strategie
Entwickler/Publisher	Firefly/Take 2
Webseite	www.stronghold2.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	6
Multiplayer	6

PRO

- abwechslungsreiche Missionen
- enorm hohe Spieldauer
- hoher Wuselfaktor
- größtenteils exzellente Animationen
- einfach zu lernen, schwer zu meistern
- für Aufbauspieler wie Strategen

KONTRA

- Bugs, Crashes, Balancing-Probleme
- KI-Macken, besonders bei Wegfindung
- fehlender Bedienungs-Komfort
- stellenweise lieblose Animationen
- etwas lahme Zwischensequenzen
- Ruckeln bei großen Schlachten

RÜDIGER STEIDLE	83
FLORIAN STANGL	84
GEORG VALTIN	73
MARTIN DEPPE	82
SUSANNE BRAUN	80
SIMON FISTRICH	78

Durchschnitts-Wertung der Tester

80

COLD FEAR

Das kann doch einen Seemann nicht erschüttern! **Cold Fear bedient sich ungeniert beim Horrorklassiker Resident Evil** und transferiert die blutige Zombie-Story kurzerhand auf die hohe See.



Zombievernichtung leicht gemacht. Links erlösen wir den Untoten per **Kopfschuss**, rechts sparen wir Munition und benutzen den **Stiefel**.

Durchgeknallte Wissenschaftler – was wären Filme und Computerspiele ohne sie? Egal ob sie die Welt beherrschen wollen oder im Kellerlabor groteske Experimente zum »Wohl der Menschheit« durchführen: In jedem Fall eignen sich diese Herren ausgezeichnet, um einer bleihaltigen Ballerorgie wie **Cold Fear** die dünne Story zu verpassen, die ein echter **Resident Evil**-Clone verdient. In diesem Fall lässt sich besagte Alibi-Story in einigen Schlagwörtern zusammenfassen: Wissenschaftler verwandelt Menschen in Zombies, einsamer, unfreiwilliger Held knallt Zombies ab (vorzugsweise per blutigem Kopfschuss) und rettet nebenher noch die kurvenreiche, weibliche Hauptperson.

Alleine in der Nacht

Cold Fear steht in der Tradition düsterer Horror-Shooter wie **Alone in the Dark** (aus seligen DOS-Zeiten) oder des Playstation-Klassikers **Resident Evil**. Das Spiel versucht erst gar nicht, das Genre des Survival-Horros neu zu erfinden, sondern verlässt sich auf klassische Zutaten wie Zombies, spärlich beleuchtete Level und mehr oder weniger gelungene Schockeffekte. Wir schlüpfen in die durchnässten Klamotten von Tom Hansen, seines Zeichens Lebensretter bei der US-Küstenwache. Hansen wird zu einem russischen Walfänger gelotst, der hilflos vor der Küste von Alaska treibt, und soll mit seinen Kameraden den Kahn vor dem sicheren Untergang bewahren. Natürlich werden Hansens Kollegen gleich zu Beginn des Spiels dahingemeuchelt, und nun hängt es an dem blonden Recken, den Walfänger zu erkunden und von den blinden (und zumeist untoten) Passagieren zu säubern.

Sie dirigieren Tom kreuz und quer durch das Schiff von Raum zu Raum, immer auf der Hut vor plötzlich hervorspringenden Zombies und dem



Hyper Olympics lässt grüssen. **Im Nahkampf** hämmern wir auf die Aktionstaste, um uns aus der Umklammerung des Gegners zu befreien.



Tom führt fragwürdige **Zombie-Experimente** durch. Fans von Sean »Bond« Connery wird diese Szene sicher bekannt vorkommen.

rauen Seegang. Das Schiff schwankt in der aufgewühlten See wild hin- und her, und Tom verliert daher so manches Mal den Boden unter den Füßen. Die schlingernden Levels wirken sich außerdem auf unsere Zielsicherheit aus: So hat Mr. Hansen zwar einen schicken Laserpointer an der Knarre, trotzdem fällt es relativ schwer, bei Windstärke 10 eine ruhige Hand für den finalen Rettungsschuss zu bewahren.

Im Auge des Betrachters

Wie in Survival-Horrorspielen üblich, betrachten wir das Geschehen zunächst aus der klassischen **Resident Evil**-Perspektive. Das Spiel präsentiert jeden Raum durch eine oder mehrere fest definierte Kameras. Bewegen wir uns in größeren Arealen, wird automatisch zwischen den Ansichten hin- und hergeschaltet, sobald sich Tom aus dem Bereich einer Kamera herausbewegt. Dummerweise dirigieren wir unseren Helden über eine relative Steuerung durch die düsteren Levels, das heißt: Die Steuerung ist abhängig von der momentanen Kameraperspektive und ändert sich dem aktuellen Blickwinkel entsprechend. Das ist normalerweise kein großes Problem, allerdings gibt es einige Stellen im Spiel, an denen die Kamera (und somit auch die Steuerung) hektisch zwischen zwei Einstellungen hin- und herschaltet. Das verwirrt nicht nur Grobmotoriker – so kann es dann schon mal passieren, dass wir an einer solchen Stelle mit Tom ziellos durch den Level torkeln.

Abhilfe schafft hier die Zielkamera. Jederzeit anwählbar und eigentlich für Feuergefechte gedacht, in der Praxis brauchbarer als die standardmäßige Ansicht. Per Tastendruck bringen wir Toms aktuelle Waffe in Anschlag, gleichzeitig schaltet das Spiel auf einen festen Blickwinkel hinter seiner rechten Schulter. Solange wir uns in dieser Ansicht befinden, ist zudem die Steuerung fixiert, Tom bewegt sich dann – wesentlich berechenbarer – wie ein Held aus einem klassischen Ego-Shooter. Steuern wir etwa nach rechts, macht unser Held einen Seitschritt in diese Richtung, im Standardmodus würde er sich stattdessen nach rechts drehen.

Enthüllt: So entstehen Zombies

Und berechenbar sollten Toms Bewegungen sein, wenn wir den heroischen Wasserpolizisten an Horden von Zombies und anderem unappetitlichen Geschmeiß vorbeimanövrieren wollen. Wer im Kino aufgepasst hat, weiß, dass ein respektabler Untoter nur dann endgültig den Geist aufgibt, wenn sein Schädel zerstört wird. Die Zombies aus **Cold Fear** machen hier keine Ausnahme: Schüsse in den Körper stoppen sie höchstens vorübergehend, erst eine Kugel ins Gehirn – oder was davon übrig ist – bringt die aggressiven mutierten Seeleute endgültig ins Jenseits.

Der Grund dafür wird im Laufe der Story übrigens nachgeliefert: Bei Probebohrungen auf einer Ölplattform wurden die bedauernswerten Arbeiter von merkwürdigen Tierchen namens »Exocels« attackiert. Diese possierlichen Krabbler – offensichtlich entfernte Verwandte der Facehugger aus **Alien** schlüpfen in die Körper ihrer Opfer, nisten sich im Kopf der bedauernswerten Gesellen ein und schalten deren Hirnfunktionen kurzerhand ab. Ein direkter Kopftreffer vernichtet den Parasiten und den Schädel des Wirts, allerdings kann Tom – ganz nervenstarker Pragmatiker – Munition sparen, indem er die Köpfe herumliegender Zombies mit einem Stiefeltritt zerquetscht.

Killing me softly

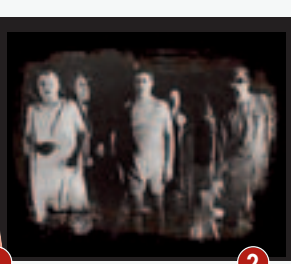
Freundlicherweise haben die Entwickler die Munition für Toms

DIE NACHT DER LEBENDEN TOTEN: UNSERE KLEINE ZOMBIEKUNDE

Egal ob in PC-Spielen, trashigen Horror-Filmen oder auf gepflegten Besäufnissen, längst ist der **Zombie** ein **Teil unserer Pop-Kultur**. Der Begriff stammt übrigens von der Karibikinsel Haiti, wo der Zombie-Kult fester Bestandteil des täglichen Lebens ist. Angeblich nutzen **Voodoo-Priester** pflanzliche Nervengifte, um Menschen zunächst in Scheintote und dann in willfährige Sklaven zu verwandeln. Gefährlich sind diese »echten« Zombies (1) eher nicht, da sie Sklaven ihrer Meister sind und somit wenig Zeit für die Jagd auf **vollbusige Teenies** haben. Ganz anders die Zombies aus Hollywood: Besonders **George Romeros** Zombie-Triologie machte die tumben Untoten weltweit populär und zum Synonym für die Splatter-Welle der 80er-Jahre. Die Zombies in **Night of the living Dead** (2) und **Dawn of the Dead** (3) waren langsam, dumm wie ein Damenstrumpf und nur in Gruppen wirklich gefährlich. Ganz anders im Dawn-Remake von 2004 (4), in dem die Untoten agile Sprinter waren. Wie alle Film-Zombies konnte man aber auch sie durch einen gezielten **Kopfschuss** zuverlässig töten. Besonders gefährlich ist der Zombie in flüssiger Form: Vier bis sechs Sorten Rum gemixt mit exotischen Fruchtsäften schmecken zwar lecker, knallen aber auch ziemlich heftig. Wer nicht aufpasst, verwandelt sich nach dem vierten oder fünften Gläschen selber in einen **lebenden Toten** (5).



1



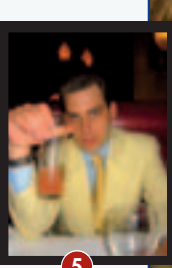
2



3



4



5



Viele Schusswaffen sind mit einem **Laservisier** ausgestattet. Der rote Punkt auf der Gegnerbrust zeigt, dass wir goldrichtig zielen.

zahlreiche Waffen recht großzügig im Spiel verteilt. An einigen Stellen finden wir sogar Waffenkammern, in denen beinahe unbegrenzte Vorräte an Kugeln, Harpunen und Schrotpatronen lagern. Hansens Taschen sind tief: Zwar bringt der Held zunächst nur eine bescheidene 45er mit an Bord, allerdings findet er später neue und mächtigere Wummen wie ein AK-47, eine MP-5 oder einen ausgewachsenen Flammenwerfer. Die sind für Hansens Überleben auch bitternötig, sobald wir mit ihm – nach etwa einem Drittel der Gesamtspielzeit – das Schiff verlassen und die Bohrinsel erkunden, von der das Übel stammt. Hier bekommt es Tom mit deutlich mächtigeren Gegnern zu tun und tritt schließlich auch zum finalen Showdown gegen den Urheber der Zombieplage an (wir erinnern uns – der durchgeknallte Wissenschaftler).

Wiederholungstäter

Vor den Kampf mit dem Endboss setzen die Götter bekanntlich die Arbeit. In **Cold Fear** bedeutet dies: rennen, ballern, ballern, ballern, äußerst simple Minirätsel (finde Schlüssel in Raum A, benutze ihn nebenan in Raum B) und – vor allem – häufiges Sterben. Da sich die Entwickler bei der Umsetzung von Playstation 2 auf PC nicht von ihrem geliebten Speicherpunktsystem trennen mochten, dürfen wir unseren Fortschritt nur dann auf Festplatte bannen, wenn es das Spiel für richtig hält. Das bedeutet auch, dass Sie viele Rätsel, Kämpfe und Rennereien mehr als einmal hinter sich bringen müssen, da die Speicherpunkte oft sehr weit auseinander liegen. Zum Teil liegen sie soweit auseinander, dass zwischen zwei Punkten schon mal fünf Minuten Nettospielzeit liegen können. Da die rettenden Speicherstellen zudem nicht weiter gekennzeichnet sind (das Spiel fordert zum Speichern auf, wenn Tom bestimmte Räume betritt oder verlässt), kann es vorkommen, dass wir schlichtweg an einem vorbeilatschen.

Sascha Gliss

COLD FEAR: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie George Romero und Tom Savini vergöttern

... wenn Sie sich im Dunkeln so richtig wohl fühlen

... wenn Sie im Fernsehen am liebsten Wiederholungen schauen

... wenn Sie nicht schnell seekrank werden

... wenn Sie Ihre Fritten lieber mit Ketchup als mit Majo essen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie einen Titel gerne zweimal oder öfter durchspielen

... wenn Sie ein ungeduldiger Grobmotoriker sind

... wenn Sie meinen, auch Zombies hätten ein Recht auf Leben

... wenn Sie ein Pazifist sind

... wenn Sie kein Blut sehen können



TEST-CENTER

DAVID BERGMANN



Gruseln wie gewohnt

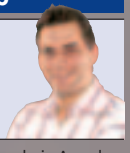
Das einzig herausragende an Cold Fear ist die Tatsache, dass es sich mit Tastatur und Maus tatsächlich besser steuert als mit Gamepad. Beim Spielablauf haben sich die Entwickler dagegen stur an den ersten Teilen der Resident Evil-Reihe orientiert. Hier einen Schlüssel aufsammeln, da einem Toten die dringend benötigte Codekarte aus der Tasche ziehen. Vorhersehbare Schockmomente und zerplatzende Schädel. Aber das stört mich wenig, denn die Atmosphäre auf dem wankenden Schiff und der Ölplattform finde ich grandios. Das liegt vor allem an der Grafik, die mit Licht- und Wettereffekten protzt und das Geschehen glaubwürdig inszeniert.

Orientierungslos

Nervig: Die mitunter absurden Kamerapositionen. Tom aus der Froschperspektive zuzuschauen mag cool aussehen, ist aber viel zu kompliziert zu steuern. Immerhin darf ich Cold Fear auch aus der Verfolgerperspektive spielen. Größter Kritikpunkt bleibt die fehlende Übersichtskarte. Auf einem Schiff mit derart vielen Räumen wäre sie Pflicht gewesen.

Meine Wertung 77

SASCHA GLISS



Tod den Speicherpunkten!

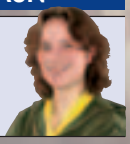
Zerbissene Tastaturen: drei. Aus dem Fenster geworfene Monitore: einer. Ausgeraufte Haare: ca. 5.000. Warum zum Geier wagt ein Spiel, im Zeitalter von 200-Gigabyte-Festplatten mit einem Speicherpunkt-System daherzukommen? Da die Punkte bisweilen sehr weit voneinander entfernt sind, werde ich zudem gezwungen, dieselben Abschnitte und Kämpfe wieder und wieder durchzuspielen.

Licht und Schatten

Ein Schelm, wer dabei denkt, dass Cold Fear mit den Speicherpunkten künstlich in die Länge gezogen wird. Doch genau das ist der Fall. Schade eigentlich, denn das Spiel selbst ist gar nicht mal schlecht für die schnelle Ballerei zwischendurch. Gut: Die »Rätsel« verdienen diese Bezeichnung nicht, die Story ist dünner als Kate Moss nach drei Wochen Diät und ich habe es oft mit denselben drei Gegnertypen tun. Trotzdem reizt es, durch die schaurig-schönen Levels zu schleichen, die düstere Atmosphäre zu genießen und den tumben Zombies das Lebenslicht auszublasen. Cold Fear ist somit der Big Mac der PC-Spiele: Sieht appetitlich aus und geht schnell runter – aber wer Gehaltvolles sucht, sollte sich woanders umsehen.

Meine Wertung 71

SUSANNE BRAUN



Seekrankheit inklusive

Der Bildschirm vor meinen Augen neigt sich sanft nach rechts, dann wieder nach links. Nein, mein Tisch wackelt nicht – der starke Seegang aus Cold Fear vernebelt immer noch meinen Blick. Zum Szenario passt das gut, auch wenn das Schwanken das Zielen mit der Waffe und das Zombiemeucheln erschwert.

Wenn ich einen Speicherpunkt erreiche, weiß ich, dass innerhalb der nächsten Minute Horden von Gegnern angreifen. Ein langweiliges Schema à la Doom 3, allerdings kann ich dort jederzeit speichern. Für den kurzen Ballerspaß ist Cold Fear geeignet, ich bleibe aber bei Half-Life 2, wenn ich Lust auf einen Shooter habe.

Meine Wertung 68

COLD FEAR

Video



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

Ausstattung
3 CDs, Handbuch (20 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Horror-Action
Entwickler/Publisher	Darkworks/Ubisoft
Webseite	www.ubisoft.de
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	keine Freigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

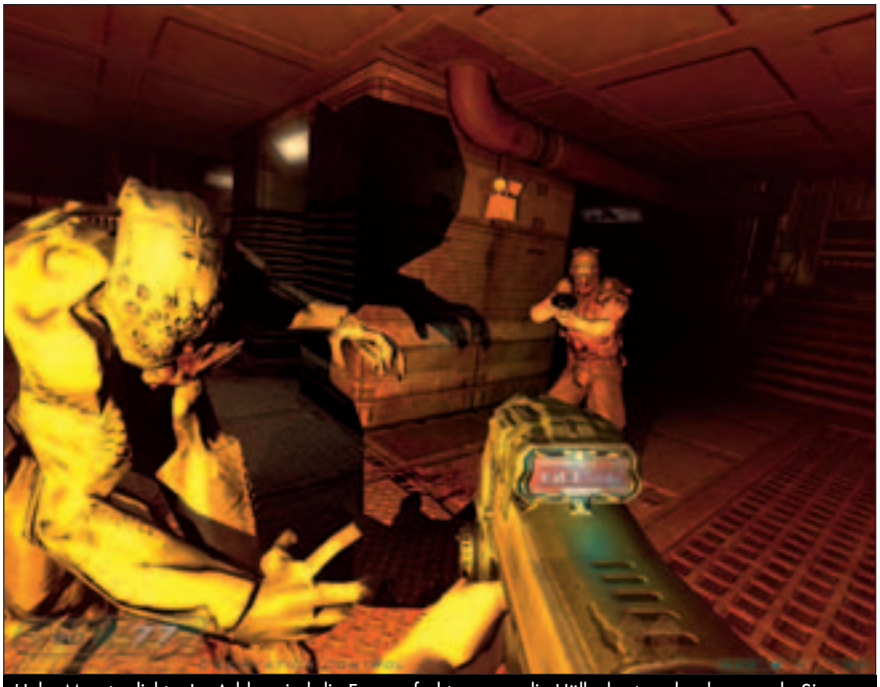
Grafik	7
Sound	8
Steuerung	4
Multiplayer	–

PRO
- düster-gruseliges Szenario
- prima Soundkulisse
- gradlinig und unkompliziert

KONTRA
- Speicherpunkt-System
- teils nervige Steuerung
- Dauermotivation gleich Null

SASCHA GLISS	71
DAVID BERGMANN	77
SUSANNE BRAUN	68

Durchschnitts-Wertung der Tester: **72**



Hohe Monsterdichte: Im Addon sind die Feuergefechte gegen die Höllenbrut noch schwerer, da Sie es stellenweise mit ganzen **Gegnermassen** zu tun bekommen. Gut, dass es neue Waffen gibt.



Der Grabber schleudert Feuerbälle der Imps auf den Gegner zurück.



Doktor McNeil ist die einzige **Verbündete**, die wir auf dem Monster-verseuchten Mars haben.

DOOM 3
RESURRECTION OF EVIL

Wer sich nach dunklen Doom-Nächten noch alleine in den Keller traut, kann sich auch zurück in die Hölle wagen: Mit einer doppelläufigen Schrotflinte und einem alten Artefakt **rücken Sie der Dämonenbrut erneut auf die Pelle**.

In den meisten Computerspielen schlüpfen Sie in die Rolle eines Helden, der in schillernder Rüstung und mit gezücktem Schwert die Welt rettet – oder zumindest so ähnlich. Im Addon zum Ego-Shooter **Doom 3** hingegen verkörpern Sie einen dusseligen Ingenieur. Der findet zusammen mit seinen Teamkameraden bei einer Spritztour auf dem Mars ein seltsames Artefakt und muss es vor lauter Neugierde natürlich anfassen. Blöd! Denn dadurch öffnet sich auf dem roten Planeten erneut die Hölle.

Back into Hell

Die Geschichte des Addons knüpft am Hauptprogramm an: Zwei Jahre nach der Katastrophe in **Doom 3** kehren Forschungsteams auf den Planeten zurück. Die Weißkittel haben keine drei Minuten ihren Fuß auf der Oberfläche, da empfangen sie ein merkwürdiges Signal. Ein Marine-Team soll dieser Sache auf den Grund gehen – der Held ist als Ingenieur mit dabei. Das Signal kommt von dem beschriebenen Artefakt, das unser Held aufsammelt. Wer hätte schon gedacht, dass dieses Relikt dem Teufel persönlich aus der Kommode gefallen ist? Doch nun steht die Hölle erneut offen, und der Held schnappt sich das Teufelsteil, um es dem Eigentümer zurückzubringen.

Kennen wir uns?

Wer **Doom 3** gespielt hat und die ersten Schritte in **Resurrection of Evil** macht, fühlt sich sofort zu Hause: dunkle Gänge, die nur von wenigen Lichtquellen erleuchtet sind. Seltsame Geräusche, die unheilvolle Dinge hinter der nächsten Ecke vermuten lassen – und das Gefühl, mutterseelenallein mit den Bewohnern der Hölle zu sein. Doch schon nach kurzer Zeit ist klar, das Addon geht einen anderen Weg: Es wirft Ihnen sofort haufenweise Gegner entgegen, statt zuerst eine Grusel-Spannung aufzubauen. Nur selten gibt es die aus dem Hauptprogramm berüchtigten Skript-Ereignisse mit Gänsehautgarantie. Die Frage lautet hier nicht mehr: Sind im nächsten Raum überhaupt Gegner? Sondern: Wie viele Gegner sind dort? Darunter leidet zwar nicht der Ballerspaß, wohl aber das **Doom**-typische Gruselgefühl. Statt plötzlich erlöschenden Lichtern und einer verzweifelten Taschenlampen-Suche nach dem Gegner, wissen Sie im Addon: Da vorne wird's dunkler, also schon mal die Schrotflinte nachladen. Dadurch sind die linearen Levels schnell erledigt, nach nur vier bis sechs Stunden stehen Sie vorm Endgegner.

Mehr Power!

Wie es sich für eine Erweiterung gehört, gibt es neue Waffen und Gegner. Zu den Knarren kommt die doppelläufige Schrotflinte, die bereits im zweiten Teil der **Doom**-Serie dabei war. Im Nahkampf ist diese Zimmerflak absolut unübertroffen. Zwar müssen Sie das gute Stück nach jedem Schuss mit zwei neuen Patronen bestücken, dafür erledigt ein Volltreffer aus nächster Nähe sogar einen kerngesunden Reaver-Dämon.

Der zweite Neuzugang ist der so genannte Grabber. Dieses Werkzeug ist eigentlich bei den Ingenieuren auf dem Mars beliebt, um schwere Lasten zu heben. Denn ähnlich wie die Gravity-Gun aus **Half-Life 2** kann der Grabber Objekte anziehen und wegschleudern. Das funktioniert zum Beispiel mit Steinen oder Bürostühlen, die durch den Strahler zur tödlichen Waffe werden. Der Clou: Die Wumme kann sogar Energiebündel auffangen. Der Held pflückt also im Kampf gegen Imps und Hell-Knights deren Geschosse aus der Luft und schickt sie zurück zum Absender.

Hölle im Taschenformat

Das Artefakt befindet sich ebenfalls in Ihrem Rucksack. Da die Höllenbrut nur dieses Stück haben will, sind drei Bossgegner hinter Ihnen her. Sobald einer von denen besiegt ist, überträgt sich dessen Energie auf das Artefakt. Den ersten der Schurken erledigen Sie bereits in den frühen Levelabschnitten. Danach entfaltet das Relikt die erste Spezialfähigkeit: eine Art Bullet-Time, bei der für kurze Zeit alles im Level in Zeitlupe abläuft – nur der Spieler bewegt sich weiterhin normal. Später kommt noch ein Berserker-Modus hinzu, mit dem jede Waffe und die Fäuste enormen Schaden ver-



Die dicken Bruiser (achten Sie auf die originelle Mundpartie!) erledigen Sie am besten im Nahkampf per doppelläufiger **Schrotflinte**.



Häufigste und nervigste Gegner sind die neuen **Vulgar-Dämonen**.

ursachen. Als dritte und letzte Stufe gibt's obendrauf noch Unverwundbarkeit. Das ist auch bitter nötig, denn in den letzten Levelabschnitten haben Sie es mit ganzen Horden von Gegnern zu tun. Das Artefakt kann bis zu drei Ladungen speichern, danach muss es mit neuen Seelen aufgetankt werden. Das passiert an den Körpern der Gefallenen in den Levels. Ein roter Lichtschein um einen Toten zeigt eine potenzielle Seele an.

Teufelskerle

Neben den Waffen gibt es nur wenig Neues. Am meisten lernen Sie sicherlich den so genannten Vulgar hassen. Diese Kreatur erinnert an die Imps aus dem Hauptprogramm. Der Unterschied: Die Vulgar halten mehr Treffer aus, springen schneller und werfen blaue statt rote Energiebälle nach dem Spieler. Auch die Bruiser sind zum ersten Mal dabei. Die riesigen Dämonen haben Raketenwerfer statt Armen und einen Monitor mit Gebissanimation anstelle eines Mauls.

Absolutes Highlight sind die Gefechte mit den Zwischengegnern. Die so genannten Hunter lassen sich nur mit einer Kombination aus Waffengewalt, geschicktem Einsatz mit dem Grabber und dem Artefakt besiegen. Der zweite Hunter ist zum Beispiel so schnell, dass Sie ihn nur mit Hilfe der Bullet-Time mehrfach treffen können. Ein weiterer ist elektrisch aufgeladen und wirft Energiebälle nach Ihnen. Nur wenn Sie genug Bälle zurückschleudern, öffnet er seinen wunden Punkt für weitere Attacken.

Multiplayer-Horror

Den absolut mangelhaften Mehrspieler-Modus aus dem Hauptprogramm haben die Entwickler mit der Erweiterung ordentlich aufgebohrt. Endlich können auch ohne eine Mod-Installation acht Spieler gleichzeitig in den Deathmatch-Arenen bolzen. Obendrein hat id Software das Flehen der Fans erhört und endlich dem Capture-the-Flag-Modus zu seinem verdienten Comeback verholfen. Allerdings sind nur vier Karten im Lieferumfang enthalten, doch die Mod-Szene sorgt sicher für Nachschub.

Patrick Hartmann

TEST-CENTER

FLORIAN STANGL



Meine Güte, wie einfallslos!

Doom 3 hat mich massiv enttäuscht: In den Alpha-Labs war ich noch gelangweilt, im Delta-Abschnitt bereits genervt. Das Addon reduziert das spielerisch bereits simple Hauptprogramm noch weiter, denn außer Ballern bietet es gar nichts.

Auf mich wirkt es, als hätten die Leveldesigner einfach keine Lust gehabt, sich eine spannende Spielwelt auszudenken. So gesehen ist es wenig Schade, dass die USK dem Spiel kein Prüfsiegel verleihen wollte und das Addon somit offiziell gar nicht in Deutschland zu haben ist. Spielen Sie lieber Half-Life 2 – das ist ein herausragender Ego-Shooter, der es richtig macht.

Meine Wertung **75**

SIMON FISTRICH



Gääähn!

Moment, spiele ich hier das Addon oder das Original? Nach dem spektakulären Beginn ist alles wie gehabt im Doom-Universum: Monster kommen, Monster erschrecken, Monster bekommen meine Schrotflinte zu kosten. Den Rest der kurzen Spielzeit irre ich durch düstere Gänge, die alle irgendwie gleich aussehen, suche Power Cells und Keypads und bekomme vom andauernden Gähnen fast eine Maulsperre.

Selten wird Schema F durch geskriptete Sequenzen und einer Spur Story durchbrochen – eine Derrick-Folge ist spannender aufgebaut. Trotzdem: Freunde des anspruchlosen Ballerns werden zufrieden sein. Mehr nicht.

Meine Wertung **79**

NAMENLOSER ZOMBIE



Wir sind alle verdammt!

Stundenlang muss ich in sauengen Schränken stehen. Da warte ich dann, bis der Spieler vorbei kommt und etwas aufsammeln will. Dann darf ich endlich raus und ihn erschrecken. Eigentlich wäre das ganz toll – aber im nächsten Moment pustet mir die Schrotflinte die Reste meines Gehirns quer durch den halben Level. Das war's dann auch schon wieder für mich. Meinen Kumpels, die noch in ihren Schränken stehen, macht das auch keinen Spaß. Ihnen etwa?

PATRICK HARTMANN



Ich hatte mich gerade erst warm geballert!

Als größter Doom-Fan in der Redaktion habe ich mich besonders auf das Addon gefreut. Doch nun zeigt sich, dass die genialen Gruselmomente des Hauptprogramms absolute Mangelware sind. Wenigstens bleibt der Ballerspaß ungebrochen, denn was die Entwickler alles an Monstern auf mich hetzen, bietet eine echte Herausforderung.

Durch die Kombination von Waffen und Artefakt-Kräften machen die Gefechte bis ins letzte Level Spaß. Vor allem die doppelläufige Schrotflinte hat es mit angetan. Wenn ich damit im Berserker-Modus unterwegs bin, können sich die Dämonen warm anziehen! Pluspunkt ist der überarbeitete Mehrspieler-Modus. Endlich kann ich mit mehr als vier Spielern pro Level ballern, und obendrein ist der Capture-the-Flag-Klassiker zurück!

Meine Wertung **83**

DOOM 3 ADDON



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (22 Seiten)
Sound 6.1-Surround

Genre	Ego-Shooter-Addon
Entwickler/Publisher	Nerve/Activision
Webseite	www.doom3.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel bis brutal
USK-Alterseinstufung	keine Freigabe
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	384 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Rad. X800XT	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- atmosphärische Sound-Kulisse
- geradlinige Shooter-Action
- exzellente Grafik

KONTRA
- kurze Spielzeit
- schwacher Multiplayer-Modus
- wiederkehrendes Leveldesign

PATRICK HARTMANN	83
FLORIAN STANGL	75
SIMON FISTRICH	79

Durchschnitts-Wertung der Tester **79**



Das **Schießen** aus der Verfolgerperspektive ist ein Graus.



Driver 3 wartet mit einem guten **Schadensmodell** auf.

DRIVER 3

Was als GTA-Vorbild begann, fristet jetzt als misslungene Konsolenumsetzung ein trauriges Dasein. Ohne seine gelungenen Fahrmissionen wäre der dritte Teil der Driver-Reihe **ein Totalausfall**.

Ein bisschen **The Fast and the Furious** und einen Hauch **Stirb Langsam**. Fertig ist die Storyline von **Driver 3**, das mit über einem halben Jahr Verspätung nun auch für den PC erschienen ist. In 25 streng linearen Missionen sind Sie als grimmiger Undercover-Cop Tanner zusammen mit einer Bande Autoschieber unterwegs. Die Jagd nach heißen Flitzern und der Kampf gegen konkurrierende Banden führen Sie dabei von Miami über Nizza bis nach Istanbul.

Zitterhand und Torkelschritt

In den Einsätzen sind wir sowohl per pedes als auch motorisiert unterwegs. Aufgrund der versaubeutelten Steuerung wird das Spiel allerdings zu einem Alptraum, sobald wir auf Tanners zwei linke Füße angewiesen sind. Der verdeckte Ermittler torkelt auch am PC wie angeheitert durch die Levels. Besonders haarig wird's, wenn wir schießen sollen. Das Fadenkreuz reagiert mit Verzögerung auf unsere Bewegungen und muss entsprechend behutsam gelenkt werden. Das Ergebnis: Wir postieren uns so weit entfernt, dass wir die Gegner gerade noch mit der Zielhilfe aufs Korn nehmen können. Auf große Entfernungen treffen die KI-Schützen nämlich fast nie ins Schwarze und bleiben meist wie angewurzelt stehen.

In manchen Levels kommt man allerdings nicht drum herum, aus nächster Nähe zu feuern. In solchen Situationen verkommt **Driver 3** zur Glückssache. Wer drückt zuerst ab? Macht das Fadenkreuz mal wieder, was es will? Hier zu sterben hat nichts mit spielerischem Unvermögen zu tun und zwingt zum Neustart der Mission, denn gespeichert wird nur zwischen den Einsätzen.

Glücklich hinterm Steuer

Dass die Fahrmissionen mehr Spaß machen, liegt unter anderem an der nachvollziehbaren Fahrphysik – vorrangig aber am abwechslungsreichen Missionsdesign. Da braust der Undercover-Cop über ein Fabrikgelände, lässt Fässer explodieren und Hütten einstürzen. Er klaut eine edle Luxuskarosse, die innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits auf die Ladefläche eines fahrenden Trucks bugsiert werden soll. Oder er stibitzt einen Lkw, jagt mit dem Ungetüm eine kurvenreiche Küstenstraße entlang und verarbeitet unzählige Straßensperren zu Kleinholz.

Außerdem gibt's natürlich jede Menge Verfolgungsjagden, in denen Sie sowohl Jäger als auch Gejagter sind. Spielen Sie die Rolle des Verfolgers, wird's in manchen Missionen bockschwer. Die KI-Fahrer legen mitunter ein irrsinniges Tempo vor und fahren derart sicher, dass ein Sechser im Lotto wahrscheinlicher ist als ein Patzer Ihrer Widersacher. Krachen Sie dann in den Gegenverkehr, müssen Sie meist von vorne anfangen.

Spaß ohne Story

Bezeichnend, dass **Driver 3** außerhalb der Kampagne die besten Ideen hat. Unter anderem können Sie sich als Regisseur betätigen und die besten Verfolgungsjagden nach jeder Mission in Szene setzen, abspeichern und mit Bekannten austauschen. Auf Grund der vielen Effekte, Überblenden und Kamerapositionen, die Ihnen dabei zur Verfügung stellen, ein ex-



Gute **Fahrphysik**: Dicke Brummer wie dieser Bus sind schwerfälliger.

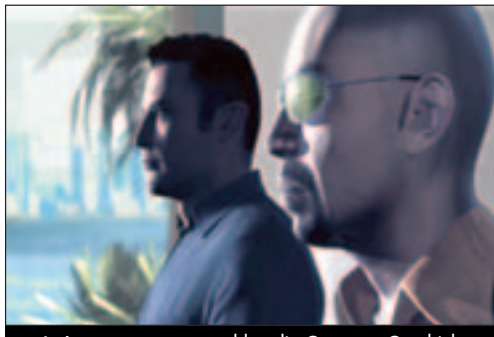


Als **Regisseur** setzen Sie Ihre Fahrten in Szene und speichern die Filme.



Die spannenden **Verfolgungsjagden** gehören zum Besten, was Driver 3 zu bieten hat.


Auf den **Straßen** herrscht nur wenig Betrieb.


Zwischensequenzen erzählen die Gangster-Geschichte.

trem netter Spaß für Zwischendurch. Hier können Sie einfach mal Ihrer Kreativität freien Lauf lassen.

Das Gleiche gilt für den Modus »Freie Fahrt«, in dem Sie ganz ohne nervtötende Pflicht-Laufereien durch die Städte fahren können. Oder Sie testen Ihr fahrerisches Können in verschiedenen »Fahrspielen« wie Checkpointrennen oder Verfolgungsjagden. Die Eckdaten dieser Events wie Tageszeit oder Rundenanzahl können Sie völlig frei wählen.

Von Augenärzten und Sprachbarrieren

Technisch versagt **Driver 3** im großen Stil. Die Fahrzeugmodelle, das Schadenssystem und die brillanten Rendersequenzen sind die einzigen optischen Elemente, die die Augen nicht beleidigen. Die gefühlten fünf Animationsphasen von Tanner, Texturen aus den Anfangszeiten von 3D-Beschleunigern und mehr Clippingfehler als Autos auf den Straßen tun hingegen genau das. Wer **Far Cry** und **Doom 3** als technischen Standard ansetzt, lässt die Finger von **Driver 3**.

Das Gleiche gilt, wenn Sie nicht auf die englische Sprachausgabe ausweichen wollen: Die Sprecher der deutschen Version sind nämlich so bemüht cool, dass es weh tut. Vor lauter tiefem Grauen haben die Damen und Herren scheinbar vollkommen die Betonung vergessen. Dass nur die wenigsten Stimmen zu den Figuren passen, ist da fast schon eine Nebensächlichkeit. Die englische Fassung, die sich ebenfalls auf der DVD befindet, ist wesentlich besser und wartet mit charismatischen Sprechern auf.

David Bergmann

DRIVER 3: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie partout nicht mehr auf GTA San Andreas warten können

... falls Ihnen die Kampagne nicht wichtig ist und Sie auch mit den zusammenhanglosen Fahrspielen leben können

... wenn Sie spannende Verfolgungsjagden mögen und sehr frustresistent sind

... wenn gute Grafik in Ihrer Wunschliste ganz weit unten steht

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Ihre Geduld nach dem ersten nicht selbst verschuldeten Tod bereits am Ende ist

... falls Ihnen schon GTA Vice City zu »konsolig« aussah

... wenn Sie auf eine gute deutsche Sprachausgabe Wert legen

... wenn Sie sündhaft teure Mauspads kaufen und wissen, was ein Low-Senser ist



MICHAEL GALUSCHKA

Nur hinter dem Steuer lässt es sich aushalten



Als Destruction-Derby-Fan der ersten Stunde frage ich mich seit jeher, warum Reflections nicht bei reinen Rennspielen geblieben ist. Denn von knackiger Action, das zeigt Driver 3 überdeutlich, haben die Jungs schlicht keine Ahnung. Ich will gar nicht aufzählen, was an den zu-Fuß-Parts alles gründlich in die Hose gegangen ist. Die ignoriert man am besten und erfreut sich lieber an den meist spaßigen Auto-Missionen und der tollen Fahrphysik. In Relation zu den Ansprüchen ist Driver 3 dennoch ein handfestes Desaster.

Meine Wertung **62**

DAVID BERGMANN

Gute Missionen, schlechte Missionen



Wenn ich mit einem Truck durch Straßensperren donnere, kommt Hollywood-Feeling auf. Dumm nur, dass ich den erstmal klauen muss – in einer nervtötenden Sequenz zu Fuß. Ich komme mir vor wie ein echter Hochklasse-Ganove, wenn ich mir eine Verfolgungsjagd mit der Konkurrenz liefere. Dumm nur, dass ich vorher durchs Parkhaus laufen und ballern muss. Und so weiter ...

Ich liebe die Fahrmissionen und hasse die Einsätze auf Schusters Rappen. Deren Anteil ist aber viel zu hoch, als dass ich sie hinnehmen könnte. Zusammen mit mieser Grafik und unterirdischen deutschen Sprechern ist Driver 3 eine Enttäuschung, die ich nur hin und wieder in den Fahrspielen starte.

Meine Wertung **60**

DRIVER 3



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (40 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Action-Rennspiel
Entwickler/Publisher	Reflections/Atari
Webseite	www.atari.com/driv3r
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; frustrierend
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	multilingual/deutsch

Video

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	6
Steuerung	4
Multiplayer	–

PRO
- abwechslungsreiche Fahrmissionen
- sehr gute Rendersequenzen

KONTRA
- miese Steuerung
- zahlreiche Clipping-Fehler
- Objekte poppen spät auf
- schlechte deutsche Sprecher

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	60
MICHAEL GALUSCHKA	62
	61



Die Lego-Jedis fuchteln wie die großen mit **Lichtschwertern** herum.



Klassische **Jump-and-Run**-Abschnitte bietet Lego Star Wars zuhauf.



LEGO STAR WARS

Dieses Spiel macht Kinder froh – und Erwachsene ebenso. Mit knuffigen Comic-Knirpsen, Star-Wars-Atmosphäre in jeder Ecke und vielen kleinen Gags straft es alle Lizenz-Klischees Lügen.

Sollten Sie es nicht schon getan haben, nehmen Sie sich ein paar Sekunden Zeit und schauen Sie sich die Screenshots auf diesen zwei Seiten an. Sieht alles putzig aus? Kindheitserinnerungen werden wach? Dann sind Sie dem Charme von **Lego Star Wars** jetzt bereits erlegen. Einem Charme, dem man sich nicht so leicht entziehen kann. Zu knuffig ist der Plastik-Obi-Wan, zu süß der Mini-Darth-Vader. Und selbst Jar-Jar Binks möchte man fast in sein Herz schließen, denn wie alle anderen Figuren hält auch er in **Lego Star Wars** seine vorlaute Klappe.

Die Kleinen ganz groß

Das Action-Adventure deckt die wichtigsten Ereignisse der Film-Episoden **Die dunkle Bedrohung**, **Angriff der Klonkrieger** und (auszugsweise) **Die Rache der Sith** ab. In welcher Reihenfolge Sie die Handlungen nachspielen, bleibt Ihnen überlassen. Sobald der erste Level aus **Die dunkle Bedrohung** abgeschlossen ist, sind alle drei Teile verfügbar. Innerhalb der Filme müssen Sie sich dann allerdings Level für Level durchspielen.

In den meisten Missionen sind Sie mit zwei Charakteren gleichzeitig unterwegs und tun, was man in Action-Adventures eben so tut: kämpfen, springen, Schalter umlegen. Anfangs fechten Sie sich beispielsweise Lichtschwert schwingend mit Qui-Gon Jinn und Obi-Wan durch Androidenhorden. Sie können jederzeit zwischen den Figuren umschalten oder einen Freund den Part des zweiten Charakters übernehmen lassen. Das Umschalten ist deshalb wichtig, weil nicht jede Aktion von jedem Helden durchgeführt werden kann. Manche Sicherheitstür öffnet sich beispielsweise nur, wenn R2-D2 Hand ans Schloss anlegt. Viele Rätsel erfordern richtiges Teamwork und eine gute Koordination der Helden.

Immer wieder lockern kleine Actioneinlagen das Spielgeschehen auf. Sie spielen das Pod-Rennen aus **Episode 1** nach oder machen im All fast wie in den Klassikern **X-Wing** und **TIE Fighter** dem Imperium die Hölle heiß. Ansonsten ist das Leveldesign strikt geradlinig und der Weg vorgegeben. Allenfalls das Aufstöbern versteckter Extras befriedigt den Entdeckerdrang.

Die Macht, stark sie ist

Die putzigen Plastik-Heroen stehen ihren realen Vorbildern wie Liam Neeson oder virtuellen Vorgängern wie Kyle Katarn in nichts nach. Jedi-Ritter verarbeiten ihre Gegner zu recyclebaren Lego-Einzelteilen oder wehren Laserschüsse ab, Prinzessin Amidala schießt mit ihrem Blaster auf alles, was nach Imperium aussieht. Spezialcharaktere wie Jar-Jar Binks sind zwar keine geborenen Nahkämpfer, haben aber andere Talente – das Schlappohr springt etwa besonders hoch und ermöglicht seinen Begleitern so an manch scheinbar unzugänglicher Stelle das Weiterkommen.

Außerdem ist die Macht stark in den Legomännchen. Gegenstände



Yodas Lichtschwert-Duell aus Episode II, die Befreiung von Anakin und Amidala ... alle wichtigen **Filmszenen** sind im Spiel umgesetzt.



Zu Beginn der Levels zu **Episode III** sind wir im All unterwegs. Die Flugbahn ist dabei allerdings vorgegeen. Wir kümmern uns ums Ballern.



Über diese **Bar** springen Sie die einzelnen Levels an.

schweben lassen, Feinde durch die Luft wirbeln – alles kein Problem für die daumengroßen Jedi-Ritter mit ihren Grapschehändchen. Sobald die Knirpse mit einem Objekt interagieren können, erscheint ein leuchtender Kreis auf der Kiste, dem Stuhl, der Tür oder was sich eben gerade manipulieren lässt. Manchmal wird dadurch ein kleiner Gag ausgelöst: Im ersten Level lässt Qui-Gon Jinn etwa Stühle zum legendären Disko-Cantina-Theme tanzen. Manchmal hilft es weiter: Vielerorts bauen die Helden aus herumliegenden Legoteilchen Treppen, um an versteckte Extras heranzukommen.

Konsolig

Das Verwenden der Machtfähigkeiten legt eine große Schwachstelle von **Lego Star Wars** offen: die Steuerung. Stehen mehrere interaktive Objekte nebeneinander, müssen Sie Ihre Figur oftmals mit Drehungen und Trippelschritten erstmal ausrichten, damit auch der richtige Gegenstand aktiviert wird. Mit einem Gamepad kein allzu großes Problem, mit der schwammigen Tastatursteuerung ein frustgefährliches Unterfangen. Auch aufgrund der Kameraführung raten wir Ihnen dringend zu einem Pad mit Analogsticks. Das Geschehen wird nämlich mit festgelegten Blickwinkeln in Szene gesetzt und folgt nur in langen Gängen Ihren Bewegungen. Gerade in kleineren Räumen ist die Kamera oftmals weit von den Figuren entfernt platziert, was präzise Bewegungen erschwert.

Die Lizenz mit der Gänsehaut

Schauplätze und Charaktermodelle sind sehr nah an den Filmvorlagen, aber auch am Lego-Merchandise. Die Objekte bestehen tatsächlich aus einzelnen Bauteilen – in die sie sich auch zerlegen lassen – und sehen aus, als wären Sie direkt aus dem Kinderzimmer ins Spiel gehüpft.

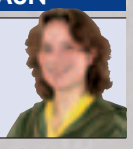
Lego Star Wars erzählt die **Star Wars**-Geschichte mit einem gesunden Augenzwinkern. Die Zwischensequenzen sind vollgestopft mit comichaft überzogenem Slapstick. Da wird Obi-Wan etwa zum Jedi-Tollpatsch, der offenbar die Gebrauchsanleitung für sein Lichtschwert verlegt hat. Nicht ganz originalgetreu zwar, aber wer könnte es den kleinen gelben Knaben schon übel nehmen?

Ob Sie mit Obi-Wans Lichtschwert herumfuchteln oder mit Anakin und seinem Podracer durch die Wüste brettern – alles wirkt wie zum Leben erwachtes Spielzeug. Zusammen mit der **Star Wars**-Atmosphäre ergibt das einen faszinierenden Mix, der das simple Spielprinzip vergessen lässt.

David Bergmann


Hier ballern wir uns durch eine Hommage an Action-Titeln vergangener Zeiten. Solche Szenen bringen **Abwechslung** vom Lichtschwert-Alltag.

SUSANNE BRAUN



Nostalgie-Alarm!

Neuerdings verspüre ich den Drang, meine alten Lego-Werke aus dem Keller hervorzuholen. Gleichzeitig zieht es mich aber auch zur DVD-Sammlung.

Knuddelgrafik und Filmumsetzung sind in Lego Star Wars sehr gelungen. Kameraführung und Steuerung allerdings treiben mich manchmal in den Wahnsinn. Mich stört, dass ich fünf Mal in den Tod springe, bevor ich einen Balkon erreiche. Die Zwischensequenzen sind klasse – wenn zum Beispiel Qui-Gon Jinn die Miene verzieht, weil Obi-Wans Lichtschwert klemmt.

Meine Wertung **87**

DAVID BERGMANN



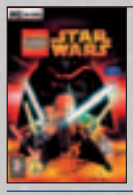
So müssen Lizenzspiele aussehen!

Star Wars ist nicht nur putzig, sondern ein waschechtes Action-Adventure. Die kleinen Männchen haben es faustdick hinter den Ohren, wirbeln mit dem Lichtschwer herum wie die Großen und lassen's in Panzern oder Raumgleitern so richtig krachen. Mich stören eigentlich nur die stellenweise sehr frickelige Steuerung und manch unausgegorene Kameraposition. Im Jahr 2005 will ich bei Sprungeinlagen einfach nicht mehr in den Abgrund stürzen, weil mir der Bildausschnitt das Abschätzen von Entfernungen nahezu unmöglich macht.

Aber sobald der nächste Gänsehaut-Moment aus den Filmen auf dem Bildschirm erscheint oder die Lego-Männchen ihre Grimassen schneiden, ist jeder Frust vergessen.

Meine Wertung **85**

LEGO STAR WARS



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (28 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Traveller's Tales/Eidos
Webseite	www.eidos.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittelschwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	6
Multiplayer	7

PRO
- abwechslungsreiche Levels
- Star-Wars-Atmosphäre
- Lego-Lizenz sehr gut umgesetzt
- viele versteckte Extras/Gags

KONTRA
- unglückliche Kameraführung
- schwammige Tastatur-Steuerung

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	85
SUSANNE BRAUN	87
	86

Video

Tipps



STOLEN

Stolen klaut ... Verzeihung, **borgt das Spielkonzept von Thief und Splinter Cell** – ohne allerdings die Klasse der Vorbilder zu erreichen. Die verkorkste Steuerung macht die guten Ansätze zunichte.

Garret und Sam Fisher bekommen Gesellschaft. Anya Romanov heißt die Dame. Ein Langfinger, genau wie Garret. Ihr Hightech-Equipment würde allerdings auch Kollege Fisher zur Ehre gereichen. Mit Schallbrille, Multifunktionspistole und akrobatischen Kunststückchen geht Anya in schwer bewachten Museen und Villen auf die Jagd nach Reichtümern.

Ein Schleich-Shooter also, allerdings einer, der vor allem ersteres verlangt. Anyas Hüftholster füllt zwar eine hypermoderne Zimmerflak, die ist allerdings nur mit Betäubungspfeilen geladen. Was bedeutet, dass getroffene Gegner nach ein paar Sekunden schon wieder auf den Beinen sind – und dann mehr als sauer! Auf leisen Sohlen anpirschen, ausweichen, verstecken – das sind wahren Waffen der Frau.

Kreuz mit dem Steuerkreuz

Das Problem an der ganzen Geschichte sind weniger die Gegner. Anyas Erzfeind ist die Steuerung. Wer weiß, dass **Stolen** auch für Xbox und PlayStation 2 erscheint, und deshalb ein Gamepad wählt, wird enttäuscht. Die meisten Exemplare haben schlicht zu wenig Knöpfe, um alle Befehle aufzunehmen. Darüber hinaus lassen sich Analogsticks nicht richtig belegen, obwohl die für einige Aktionen geradezu prädestiniert wären. Beispielsweise für den dynamischen Übergang zwischen Schleichen, Gehen und Laufen. Bleibt eine Kombination aus Tastatur und Maus. Doch auch das klappt mehr schlecht als recht.

Zum einen reagiert Madame Romanov oft verzögert auf Anweisungen. Fatal, wenn etwa nur wenige Sekunden bleiben, um durch den Sichtbereich einer Überwachungskamera zu sprinten. Zum anderen ändert sich die Steuerung je nach Perspektive. Will heißen: Schaut man der Diebin über die Schulter, ist die W-Taste ein Schritt nach vorne, A einer nach links und so weiter. Zeigt das Spiel die Heldin von links, ist A vorne, und ein Druck auf W dirigiert sie nach rechts. Was nicht weiter ungewöhnlich wäre, wenn das Programm an manchen Stellen nicht darauf bestehen würde, dem Spieler die Kamerakontrolle zu entreißen. Da entkommt Anya ihren Häschern um Haaresbreite, schlüpft durch eine Tür – und plötzlich ist hinten vorne, oben unten und der Spieler selbst hoffnungslos verloren.

Aller guten Dinge sind ... 50!?

Sie lesen noch? Es kommt noch besser: Die Steuerung ist nicht nur von der Kamera abhängig, sondern auch von der Spielsituation. Die gleiche Taste, mit der wir Anya über Abgründe springen oder Mauern erklimmen lassen, bringt sie bei anderen Gelegenheiten dazu, sich abzurollen. Und jetzt raten Sie, für welche der beiden Möglichkeiten sich Anya entscheidet, wenn wir sie zum Beispiel mit einem Klimmzug dem suchenden Lichtkegel einer Taschenlampe entziehen wollen. Da ist es nur ein unbedeutendes Ärgernis, dass für die Menüs schon wieder andere Buttons benötigt werden. Alles in allem sind fast 50 Tasten belegt – mehr als bei so mancher Flugsimulation. **Splinter Cell** kommt mit einem Bruchteil davon aus.

Schwund ist immer

Nach so viel Gemecker die gute Nachricht: Man kann sich an die Steuerung gewöhnen. Einigermaßen. Es dauert mindestens einen Abend, auch weil man dank Speicherpunktsystem nicht jederzeit den Fortschritt sichern kann. Man verliert dabei die Nerven und ein bis zwei Finger, aber es geht. Dann trippelt man mit Anya auf Zehenspitzen in ein Museum auf der Suche nach einem Riesenrubin.

Im Weg stehen Kameras, Bewegungsmelder, Laserschranken, zahlreiche andere Sicherheitssysteme und natürlich eine Horde von Wachmännern. Letztere lassen sich am einfachsten austricksen. So lange sich die Einbrecherin auf leisen Sohlen fortbewegt und im Schatten bleibt (worüber eine Anzeige Auskunft gibt), kann ihr nichts passieren. Gewöhnlich folgen die Posten festen Routen, so dass sich leicht der richtige Moment abpassen lässt, um vorbeizuschlüpfen. Die Levels sind so angelegt, dass sich fast immer eine Umgehungsmöglichkeit findet. Mal hangelt sich Anya an einem Wandvorsprung einfach über die Köpfe ihrer Häscher hinweg, mal knipst sie mit der Pistole selbst ein paar Lampen aus, mal bieten Nischen oder Kistenstapel Deckung.

Hacker und Schweißer

Schon etwas schwieriger sind die automatischen Alarmsysteme zu überlisten. Kameras können Sie per Elektroschock für einige Sekunden deak-



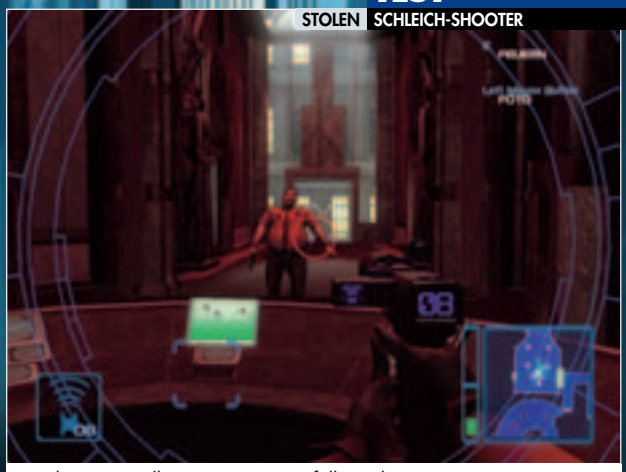
Türen knacken ist eines der Mini-Spielchen. Dabei sucht man die Gegenstücke (unteres Symbol im Kreis) zu den Schlosszylindern (drüber).



Mit einer **Schallbrille** kann Anya schemenhaft durch Türen sehen – allerdings nur, wenn sich auf der anderen Seite etwas bewegt.



Im **Zweikampf** kommt's nur darauf an, möglichst schnell auf die Angriffstaste zu hämmern. Von hinten genügt dagegen nur ein Schlag.



Wachmänner sollte man nur im Notfall mit der **Betäubungspistole** ins Reich der Träume schicken. Wenn die wieder aufwachen, gibt's Alarm.

tivieren. Allerdings sollten Sie sich diese Methode für besonders knifflige Stellen aufsparen, denn der Vorrat an Elektropfeilen ist begrenzt. Laserschranken lassen sich meistens umgehen. Oder besser: umturnen. Anya ist noch gelenkiger als Sam Fisher, balanciert leichtfüßig auf dünnen Balken, hechtet über Zäune oder rennt senkrecht die Wand hoch, um dann mit einem Salto rückwärts die gegenüberliegende Mauer zu erklimmen. Mit solchen Geschicklichkeitseinlagen erinnert **Stolen** stellenweise eher an **Prince of Persia** als an **Splinter Cell**.

Um Türschlösser zu deaktivieren, Computer zu hacken, Stahl zu schneiden oder Tresore aufzubrechen, absolvieren Sie Minispiele. Hacken geht am leichtesten. Sie malen binnen eines knappen Zeitlimits ein Muster nach. Schweißen funktioniert ähnlich. Beim Schlösserknacken müssen Sie schon etwas mehr Fingerspitzengefühl beweisen. Hier gilt es, das passende Gegenstück zu den Schlosszylindern zu finden und die dann durch behutsames Tastengepfriemel so lange in der Waage zu halten, bis sie einrasten. Das Aufbrechen von Safes läuft fast genauso ab.

The Stolen Textures

Wenn Anya panisch am Türschloss fummelt, weil hinter ihr eine Wache näher kommt, wenn sie in letzter Sekunde durchs Tor flutscht, nur um sich einer Kamera gegenüber zu sehen, wenn sie dann mit einer Vorwärtsrolle blitzschnell aus dem Gefahrenbereich verschwindet, dann hat **Stolen** seine spannendsten Momente. Das liegt auch am Sound: Das Klacken von Kampfstiefeln hallt durch die Gänge, wenn Anyas Jäger ihr mal wieder auf der Spur sind, das bedrohliche Surren der Laserschranken und Kameras, dazu der Soundtrack im Bond-Stil – das sorgt für Gänsehaut.

Die Optik kann da nicht ganz mithalten. Zwar ist das Leveldesign gelungen, und die Engine beherrscht moderne Effekte wie Bumpmapping. Die Konsolenabstammung merkt man **Stolen** aber an allerhand eintönigen, verwaschenen Texturen und eckigen 3D-Objekten an. Seltsamerweise beansprucht die Engine zudem in höheren Auflösungen enorm viel Rechenleistung. Und Ruckeln ist bei der ohnehin schon unpräzisen Steuerung wirklich tödlich.



Ein **Restlichtverstärker** darf in Anyas Gepäck natürlich nicht fehlen. Schließlich ist die Gute meistens im Dunkeln unterwegs.

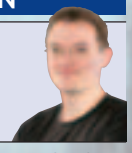
Eine kurze Vorstellung

Wer sich trotz allem durch **Stolen** kämpft, erlebt nach rund sechs Stunden schon den Abspann – die Zeit für die anfängliche Steuerprüfung nicht mit eingerechnet. Die begleitende Geschichte, in der sich Anya als verkappte Freiheitskämferin entpuppt, macht dabei durchaus Lust auf eine Fortsetzung. Für einen eventuellen zweiten Auftritt wünschen wir unserer Heldin aber eine bessere Bedienung.

Rüdiger Steidle

GEORG VALTIN

Gutes Konzept in den Sand gesetzt



Wenn ich etwas nicht ausstehen kann, dann sind es gute Spielkonzepte, die durch eine verkorkste Steuerung zunichte gemacht werden. Stolen ist da ein Paradebeispiel: Während ich bei vergleichbaren Titeln gerne durch die Levels schleiche, verliere ich hier schon nach kurzer Zeit die Lust – weil die Heldin Zicken macht, als hätte sie sich einen Fingernagel abgebrochen. Schade drum, denn die Missionen an sich sind durchaus spannend und herausfordernd. So aber bleiben Schleich-Experten bei Thief und Splinter Cell.

Meine Wertung **53**

RÜDIGER STEIDLE

Dafür habe ich keinen Nerv



Liebe Anya, eigentlich bist du mir ganz sympathisch. Du bist durchaus attraktiv, wenngleich dir dein Freund Sam Fisher in einem Model-Wettbewerb die Schau stehlen würde. Mit dir könnte man Nagelschwund-verursachende Abenteuer erleben, du wärst eine Frau zum Pferde ... sorry, Diamanten stehlen – wenn du nur umgänglicher wärst. Aber du bockst und zickst, lässt einen im Stich, wenn man dich grade am dringendsten braucht. Liebe Anya, so wird das nichts mit uns beiden.

Klartext: Ich habe bei Stolen so oft ins Gras gebissen, weil in kritischen Momenten die Steuerung versagt hat, dass ich schon nach dem ersten Akt die Maus geworfen habe.

Meine Wertung **49**

STOLEN



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (16 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Schleich-Shooter
Entwickler/Publisher	Blue 52/Hip Games
Webseite	www.stolen-game.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	drei Stufen (mittel bis schwer)
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x786	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	7
Steuerung	2
Multiplayer	–

PRO
- spaßige Mini-Spiele
- knifflige Turn-Einlagen
- genretypisch spannend

KONTRA
- katastrophale Steuerung
- mäßige Grafik
- doofe Wächter

		Durchschnitts-Wertung der Tester
RÜDIGER STEIDLE	49	51
GEORG VALTIN	53	

Video



Die neuen **Wüstenkarten** bieten nur in den Städten richtige Deckung.



Taktisches Vorrücken ist dank Commander-Modus kein Problem.

SÖLDNER **MARINE CORPS**

Neue Fahrzeuge, Boote und ein neues Klassen-Kit bringen **Nachschub für alle ausgefuchsten Online-Taktiker**. Allerdings behebt das Addon viele bekannte Macken des Hauptprogramms immer noch nicht.

Als **Söldner** 2004 in den Handel kam, war es noch stark verbugt, und es brauchte mehrere Patches, um den Multiplayer-Shooter halbwegs spielbar zu machen. Viele große Kritikpunkte haben die Entwickler des deutschen Studios Wings Simulations bereits ausgemerzt. Doch manche traten immer wieder auf oder konnten nicht vollständig behoben werden, etwa Schwächen in der Fahrphysik oder Probleme mit den Netzwerkverbindungen (Send Challenge-Bug). Nun steht das Addon in den Läden und bringt zwar einige Neuerungen, behebt aber trotzdem nicht alle der bekannten Schwächen.

Stadt, Land, Fluss

Der Addon-Name **Marine Corps** deutet schon an, dass die Söldner sich diesmal auch Gefechte zu Wasser liefern. Dazu gibt es ab sofort sieben Neuzugänge im Fuhrpark, vom harmlosen Jetski bis hin zum Patrouillenboot reicht die Auswahl. Auf klobige Riesenpötte wie Flugzeugträger haben die Entwickler verzichtet. Ähnlich wie in **Joint Operations** ermöglichen die Boote neue Taktiken. Allerdings benötigen Sie eine mehrköpfige Crew, um ein bewaffnetes Patrouillenboot effektiv zu nutzen. Denn die Geschütze an Bord haben jeweils nur einen sehr kleinen Feuerwinkel.

Passend zum Kampf zur See gibt es ein neues Soldatenklassen-Kit: Der Kampftaucher kann mit seinem Unterwasser-Scooter schneller schwimmen und darf dank Sauerstoffflaschen sehr lange untertauchen. Dadurch kann er exzellent feindliche Uferstellungen umgehen und überraschend angreifen. Im Wasser kann der Taucher sich allerdings nicht wehren und ist deshalb leichte Beute.

Zusätzlich zu den Wasservehikeln kommen vier Helikopter, vier Flugzeuge und 22 fahrbare Untersätze hinzu. Darunter der deutsche Leopard-Panzer und ein Lastwagen, der als mobiler Einstiegspunkt dient.

Neues Addon, alte Probleme

Die bestehenden Klassen hat Wings nur behutsam verändert: Pionier und Sanitäter etwa versorgen ab sofort alle Teammitglieder in einem markierten Feld um sich herum. Scharfschützen dürfen ab sofort noch weiter feuern, und Späher markieren per Laser Ziele. Nahe Fahrzeugpiloten können dann per Klick eine Rakete oder Bombe punktgenau ins Ziel lenken. Ähnliches kann der Kommandant eines Teams seit neustem auch: Per Luftschlag lässt er ein beliebiges Gebiet bombardieren. Dieser Beschuss ist ein KI-Skript und kostet eine schöne Stange Geld vom Teamkonto. Dafür wächst im Zielgebiet nach dem Einschlag kein Gras mehr.

Ärgerlich: Wings hat versäumt, zum Update einige bereits bekannte Fehler zu beheben. So ist etwa die Fahrzeugsteuerung immer noch gewöhnungsbedürftig und das Fahrverhalten der Vehikel mitunter unfreiwillig komisch. Da bremst zum Beispiel ein Panzer ab und das Heck schleudert so hoch in die Luft, dass er fast einen Purzelbaum macht. Außerdem sausen Geschosse oder Raketen manchmal einfach durch das anvisierte Ziel hindurch.

Patrick Hartmann

RÜDIGER STEIDLE



Hat durchaus noch seine Daseinsberechtigung

Marine Corps macht aus Söldner das, was es schon vor einem Jahr hätte sein können: einen soliden Multiplayer-Shooter mit vielen guten Ideen. Das Problem ist nur, dass die Konkurrenz mittlerweile die meisten der Einfälle gemopst hat. Die punktet außerdem in Kategorien, die nicht zu den Stärken von Söldner gehören: Einstieg (Battlefield Vietnam), Grafik (Joint Operations) oder Szenario (Star Wars Battlefront). Warum Söldner spielen? Wegen der Community, der taktischen Vielfalt und des Waffenarsenals!

Meine Wertung **73**

PATRICK HARTMANN



Zu viele Spaßbremsen

Das Söldner-Addon besitzt wie das Hauptprogramm viel Potenzial. Der Commander-Modus taucht nicht umsonst mittlerweile in Battlefield 2 auf. Dennoch hemmen für mich zu viele Faktoren den Spielspaß. Von der schlechten Fahrphysik über Geschosse, die durch Ziele fliegen, bis hin zu kleinen Verbindungsproblemen im Netz.

Diese Ärgernisse treiben mich dann doch wieder zurück zu Joint Operations. Das läuft wenigstens, ohne dass ich mir den Kopf zerbrechen muss, ob die nächste Granate sitzt oder mein Panzer an der nächsten Baumwurzel zerschellt. Ein hohes Potenzial in allen Ehren, aber mittlerweile gibt es einfach bessere Alternativen im Genre der Multiplayer-Shooter.

Meine Wertung **68**

SÖLDNER: MARINE CORPS



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler), Netzwerk (32 Spieler), Internet (32 Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (32 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Taktik-Shooter-Addon
Entwickler/Publisher	Wings Simulations/Jowood
Webseite	soldner.jowood.com
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	384 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4Ti	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Rad. X800XT	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO
- Commander-Modus
- große Fahrzeugauswahl
- Söldner-Baukasten

KONTRA
- schlechte Fahrphysik
- lange Laufwege
- überfordert Neueinsteiger schnell

		Durchschnitts-Wertung der Tester
PATRICK HARTMANN	68	71
RÜDIGER STEIDLE	73	



Gegen unseren **Bradley-Spähpanzer** haben die Pickups der Terroristen keine Chance. Hier erhalten wir zudem von Kameraden Feuerschutz.



Der Apache trägt als einzige Einheit **mehr als eine Waffe**. Seine Raketen sind zielsuchend und stürzen sich automatisch auf den Feind.

TERRORIST TAKEDOWN – PAYBACK

Sie müssen jetzt ganz tapfer sein! Die Moorhuhn-Kloner von City Interactive haben nämlich wieder zugeschlagen und schicken Sie als **Terroristen-Jäger** in den nahen Osten.

Golfkrieg Nummer zwei wäre sicher längst beendet, hätten die Amerikaner den Protagonisten aus **Terrorist Takedown** in ihren Reihen. Genau wie sein namenloser Kamerad aus **Battlestrike** zieht dieser Recke – nennen wir ihn nach PC PowerPlay-Tradition »Jack« – im Alleingang gegen den bösen Feind zu Felde.

Allerdings dezimieren wir mit Jack diesmal nicht die Reihen der deutschen Wehrmacht, sondern zeigen bitterbösen (und vermutlich arabischen) Terroristen, wo George W das Öl holt. Die Vorgehensweise ist ebenso simpel wie effektiv: Wir ballern, bis die Rohre glühen, Fragen werden erst gar keine gestellt, auch nicht hinterher.

Moorhühner am Golf?

Wie in unzähligen **Moorhuhn**-Klonen zuvor bedienen wir unser Arsenal des Schreckens ganz banal mit der Maus. Das simple Prinzip – Cursor auf Gegner, schießen, Gegner stirbt – wird nur teilweise durchbrochen, wenn wir in einigen der zehn Missionen in unseren Apache-Kampfhubschrauber klettern und relativ frei durch die Wüste choppern dürfen. Dann können wir sogar die Tastatur einsetzen, um die Flughöhe des Helis zu verändern. Wirklich nötig ist das zwar nicht, um die Aufträge abzuschließen, aber immerhin sorgt es für willkommene Abwechslung. Die übrigen Aufträge laufen wesentlich stationärer ab. In simplen Artillerie-Missionen bedienen wir eine feststehende Kanone und müssen Horden bewaffneter Pickups, die sich bereitwillig in den Feuerbereich unserer Haubitze wagen, zu Altmetall verarbeiten. Im dritten und letzten Einsatztyp schließlich sind wir als Bordschütze in einem Bodenfahrzeug oder Hubschrauber unterwegs. Hier werden wir auf einer festgelegten Route durch die Levels kutschiert und müssen feindliche Flaks, Soldaten oder Hubschrauber plätten, die das Pech haben, uns vor den Lauf zu geraten.

Bodenloses Magazin

Knauseriger Umgang mit der Munition ist übrigens fehl am Platz, da sämtliche Einheiten über unbegrenzte Vorräte verfügen. Allerdings müssen wir ab und zu eine erzwungene Feuerpause einlegen, da die meisten Waffen nach einigen Sekunden Dauerfeuer anfangen zu überhitzen.

Spielerisch also alles wie gewohnt, auch die Technik ist dieselbe wie im Quasi-Vorgänger **Battlestrike**. Allerdings leidet die Optik unter dem neuen Szenario: In der kargen Wüstenlandschaft stehen zwar immer wieder Objekte wie Palmen oder Ölbohrtürme herum, insgesamt aber macht eine Fahrt durch ein ödes Sandmeer weniger her, als die recht schmucken Dörfchen aus **Battlestrike**.

Sascha Gliss

GEORG VALTIN



Öde Ballerei inklusive unfreiwilliger Komik

Terrorist Takedown schafft auf Anhieb den Sprung in die Liste der Spiele, die die Welt nicht braucht. Im Moorhuhn-Stil auf die ach so bösen arabischen Weltfriedensstörer ballern ist einfach nur peinlich und langweilig, zumal die »KI«-Gegner so gefährlich sind wie eine Horde Teddybären.

Allerdings gebe ich zu, dass mich das Spiel stellenweise doch unterhalten hat: Wenn Terroristen in den öden Wüstenlevels hinter explosiven Fässern Deckung suchen, muss ich einfach grinsend den Kopf schütteln.

Meine Wertung **21**

SASCHA GLISS



Dröges Déjà Vu im Wüstensand

Ich bekenne: Simpel-Shooter wie Terrorist Takedown machen mir einen Heidenspaß, wenn sie gut gemacht sind. Die Betonung liegt auf gut, denn Terrorist Takedown ist genauso mittelmäßig gestrickt und ebenso schnell durchgespielt wie Battlestrike. Wenn wenigstens Optik und Sound einen Tick bombastischer ausgefallen wären, ließen sich die 10 Euro für gerade mal 60 Minuten Spielerlebnis noch verschmerzen, so sind sie schlichtweg indiskutabel.

Das mehr als fragwürdige »Schieß' die miesen Araber zu Klump«-Szenario ist zudem unter aller Kanone (Titelsong: »We don't negotiate with Terrorists«) und hat in einem Computerspiel absolut nichts verloren. Finger weg!

Meine Wertung **25**

TERRORIST TAKEDOWN 2



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (4 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	City Interactive/DTP
Webseite	www.city-interactive.com
ca. Preis	10 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe, leicht
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	128 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	3
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- simple Bedienung
- niedriger Schwierigkeitsgrad
- läuft auch auf schwachen Rechnern

KONTRA
- nur zehn Missionen
- eintöniger Spielablauf
- keine versteckten Features/Belohnungen

SASCHA GLISS	25
GEORG VALTIN	21

Durchschnitts-Wertung der Tester **23**



Raptor bei seiner Hauptbeschäftigung: Terroristen-verseuchtes Gebiet mit der **Maschinenpistole** im Anschlag säubern. Die dümmlichen Computergegner machen es ihm meistens auch sehr leicht.



In vielen Missionen steuern Sie Vehikel wie dieses bewaffnete, wendige **Schlauchboot.**



Owl kämpft sogar im **freien Fall** aus dem Flugzeug gegen ballerwütige Terroristen.

FIRE FOR EFFECT

Im Kampf gegen den Terrorismus ballern Sie sich mit zwei unterschiedlichen Heldentypen **durch einen mittelmäßigen Shooter** und treffen ab und zu sogar Spielspaß.

In einer fiktiven Zukunft hat sich die Bedrohung des Friedens durch Terroristen zu einem ernsten, weltweiten Problem entwickelt. Um den Bösewichten das Handwerk zu legen, schlüpfen Sie im Actionspiel **Fire for Effect** abwechslend in die Kampfanzüge der beiden Anti-Terror-Spezialisten Raptor und Owl. In insgesamt 26 Missionen vereiteln Sie Anschläge, retten Zivilisten und erledigen dabei zahlreiche Schurken.

Die Einsätze sind dem Profil des jeweiligen Helden angepasst: Ballermann Raptor schießt sich mit Maschinengewehren und Granaten geradewegs durch die Gegnerhorden. Dagegen gehen Sie mit Schleichexperte Owl subtiler vor: Mithilfe von Gimmicks wie einer Tarnvorrichtung sowie Thermal- und Nachtsicht erspähen Sie Feinde schon aus der Ferne und erledigen sie mit schallgedämpften Präzisionswaffen. Klingt eigentlich ganz spannend, entpuppt sich aber als technisch schwacher, innovationsloser Durchschnitts-Shooter.

Vielfältiger Anti-Terror

Die Missionen und Schauplätze sind abwechslungsreich: Mal säubern Sie ein Schiff von Terroristen, mal kämpfen Sie sich durch eine überflutete Stadt und müssen einen Zivilisten retten. In vielen Einsätzen klemmen Sie sich auch hinter das Steuer diverser Vehikel wie Jeeps und Schlauchbooten. Die steuern Sie genau wie Ihre Helden aus einer festen, sehr nahen Verfolgerperspektive, bei der Ihre Spielfigur blöderweise einen Großteil des Bildes einnimmt. Die Ego-Perspektive, in die Sie per Knopfdruck wechseln können, hilft lediglich beim Zielen – spielen können Sie so nicht.

Hässlich und dumm

Technisch erreicht **Fire for Effect** nur Mittelmaß. Vor allem die polygonarmen Figuren, groben Texturen und billigen Effekte (etwa Explosionen und Regen) können in keiner Weise mit aktuellen Shootern mithalten. Die KI ist insofern vorhanden, dass die Gegner zurückschießen und teilweise Deckung suchen. Größtenteils beschränkt sich die Rolle der Terroristen aber auf die des Kanonenfutters. Ernste Probleme bekommen Sie nur bei starken Endgegnern wie Hubschraubern oder wenn Sie von Scharfschützen attackiert werden, die Sie aufgrund der geringen Sichtweite noch nicht bemerkt haben. Wenn Sie sterben, setzen Sie das Spiel ab dem letzten Speicherpunkt fort – eine freie Save-Funktion fehlt.

Georg Valtin

DAVID BERGMANN

Falsche Ansicht



Als Ego-Shooter hätte mir Fire for Effect wesentlich besser gefallen, so aber verdeckt die Verfolgerperspektive zu viel vom Geschehen. Auch der unausgewogene Schwierigkeitsgrad schmeckt mir nicht: Über weite Strecken ist das Spiel zu leicht, doch an Endgegnern beiße ich mir die Zähne aus.

Dass ich dann ganze Passagen aufgrund der fehlenden freien Speicherfunktion wiederholt bewältigen muss, lässt den ohnehin nur stellenweise aufkommenden Spielspaß immer wieder in Frust umschwenken.

Meine Wertung **58**

GEORG VALTIN

Zwischen belanglos und unterhaltsam



In Zeiten von Half-Life 2 und Far Cry muss ich Entwicklern schon einen gewissen Mut bescheinigen, sich mit einer so schwachen Grafik unter die Leute zu trauen. Doch obwohl es auch keine spielerischen Innovationen gibt, kommt bei Fire for Effect der Durchschnittlichkeit zum Trotz doch irgendwie dieser gewisse Moorhuhn-Ballerspaß auf: Aus überlegender Position heraus auf minderbemittelte KI-Gegner feuern, das beschert eben Erfolgserlebnisse am laufenden Band.

Immerhin sind die Missionen recht abwechslungsreich. Da es aber selbst im Budgetbereich weitaus schmackhaftere Actionkost gibt, geht hier nicht einmal der Kampfpreis von 30 Euro als Kaufargument durch.

Meine Wertung **60**

FIRE FOR EFFECT



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (10 Seiten)
Sound Stereo

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Asobo/Hip Games
Webseite	www.fireforeffect.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- abwechslungsreiche Missionen
- zwei Helden mit eigenen Spielweisen
- stimmiges Leveldesign

KONTRA
- dümmliche Computergegner
- schwache Grafik
- ungünstige Verfolgerperspektive

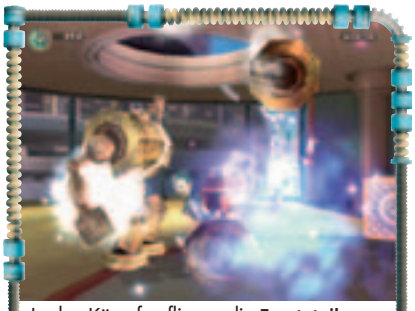
Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	60
DAVID BERGMANN	58

59



Genau wie Titelheld Rodney ist das gesamte Spiel auf **knuffig** getrimmt.



In den Kämpfen fliegen die **Ersatzteile**.



So sieht es auf **Robo-Autobahnen** aus.

ROBOTS

Die Filmumsetzung zu Robots ist tatsächlich ein Kinderspiel: Mit niedrigem Schwierigkeitsgrad und knuffigen Robotern haben nur alle unter zwölf ihren Spaß.

In **Scrapland** haben Sie als tollpatschiger Robo-Journalist einen Mordfall aufgedeckt. In **Robots** befreien Sie als putziger Schrauben-Junior eine Fabrik voll nicht minder putziger Roboter aus den Klauen eines grimmigen Sklaventreibers. Die Fronten sind klar verteilt – so ist das eben in Trickfilmen und den dazugehörigen Lizenzspielen.

Alles altbekannt im Roboland

Das Action-Adventure **Robots** ist ebenso simpel wie die Hintergrundgeschichte. Sie spielen Filmheld Rodney und kommen sich in den Levels des klassischen Jump-and-Runs vor wie Hänsel und Gretel: Damit Sie nicht die Orientierung verlieren, sind überall Spuren aus Metallschrott ausgelegt, denen Sie folgen müssen. Die führen Sie dann zu Charakteren, die kleine Aufträge verteilen. Da sollen Sie innerhalb eines Zeitlimits die Einzelteile einer explodierten Uhr aufstöbern. Oder mit einem kugelrunden Gefährt über den Robo-Freeway brettern und ein Wettrennen gewinnen.

Zur Belohnung gibt's Blaupausen, von denen Sie in jedem Level 16 Stück aufklauben. Einige erhalten Sie über eben beschriebene Aufträge, andere ergattern Sie in genre-typischen Geschicklichkeitseinlagen. Über Dächer hopsen, auf Laufbändern balancieren, Fallen ausweichen, hin und wieder einen Gegner niederknüppeln oder Schalter umlegen. **Robots** bietet im wahrsten Sinne solide Standardkost ohne neue Ideen. Allerdings auch ohne große Macken.

Ausgenommen einer: Scheinbar hat den Entwicklern niemand erzählt, dass sich Mäuse nicht nur zum Doppelklicken, sondern auch zum Spielen eignen. Der PC-Nager wird standardmäßig nicht verwendet und lässt sich auch nachträglich nicht konfigurieren. Sprünge richtig timen, Gegner verdreschen, Kamera drehen – all das müssen Sie also via Tastatur ausführen. Die Folge: Ohne Gamepad ist **Robots** gerade in späteren Levels fast unspielbar.

Junior vor

Wegen des simplen Spielablaufs und des niedrigen Schwierigkeitsgrades eignet sich **Robots** vorrangig für junge Spieler. Dazu passt die auf niedlich getrimmte Grafik. Die Roboter bewegen sich schlaksig durch die bunten Areale. Statt subtiler Mimik gibt's Holzhammergrimassen – weit aufgerissene Augen und breites Grinsen bestimmen die **Robots**-Gefühlswelt. Erwachsenen Spielern dürfte diese Überdosis Zuckerguss kaum schmecken.

David Bergmann

PATRICK HARTMANN



Für einen echten Jump-and-Run-Kick zu wenig drin.

Ich kann dem Kollegen Bergmann nur zustimmen: Robots taugt bei mir nur als Nostalgie-Spritze. Außerdem fühle ich mich irgendwie als Spielverderber und alter Sack, denn der Humor ist mir zu sehr mit dem Holzhammer erzwungen, die Welt zu sehr drogenrauschbunt, und das Aussehen der Roboter ist für mich ähnlich charismatisch wie ein Teller Entenleberpastete. Am meisten nervt mich aber die verkorkste Steuerung. Ausschließlich mit Tastatur hole ich mir einen Krampf, und ein Gamepad zusätzlich ist mir zu teuer!

Meine Wertung **63**

DAVID BERGMANN



Zu süß und zu simpel

Robots weckt Erinnerungen. Erinnerungen an all die Stunden, die ich mit Nintendos Kult-Klempner Mario auf Pilzen herumgehopst bin. Das tue ich heute nur noch selten – Echtzeit-Schlachten, Raketenwerfer oder die Welt von Azeroth reizen mich einfach mehr als kunterbunte Hüpfereien. Deshalb haut mich Robots nicht vom Hocker. Der Spielablauf ist einfach zu sehr nach Schema F aufgebaut.

Zocker bis 12 Jahre wird das freilich nur wenig kümmern. Deshalb empfehle ich Ihnen Robots, wenn Sie ein Spiel für die Kleinen suchen. Denken Sie aber unbedingt daran, das passende Gamepad einzupacken. Die fehlende Maussteuerung geht ansonsten nämlich zu Lasten des Spielspaßes.

Meine Wertung **68**

ROBOTS



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (18 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Jump-and-Run
Entwickler/Publisher	Eurocom/Vivendi
Webseite	www.vup-interactive.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	256 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 5900	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- unterschiedlichste Schauplätze
- detailverliebte Gestaltung
- sehr einsteigerfreundlich

KONTRA
- erfahrene Spieler werden unterfordert
- fehlende Maussteuerung
- kaum spielerische Abwechslung

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	68
PATRICK HARTMANN	63
	66



Ihre Missionen beginnen regelmäßig mit einem Start vom **Flugzeugträger**.



Die Tastaturbelegung ist nicht so riesig, wie das **Cockpit** Glauben macht.

F/A-18 OPERATION DESERT STORM

Flugsimulationen haben sich seit Ewigkeiten nicht weiter entwickelt? Die Operation Wüstensturm liefert den Gegenbeweis: Indem sie vor Augen führt, **wie's im Genre vor zehn Jahren aussah**.

Manche Entwickler leben vor allem von einer Serie: Blue Byte von den **Siedlern**, Maxis von den **Sims**, Team 17 von den **Worms**. Die Jungs von Graphsim leben seit über zehn Jahren von ein und demselben Spiel: Von **F/A-18 Hornet**, der Flugsimulation zum gleichnamigen amerikanischen Navy-Jagdbomber. Die erschien im Laufe der Zeit mit immer wieder neuen Untertiteln, mehr oder weniger erweitertem Funktionsumfang und aufgehübschter Grafik. Jüngster Spross der Familie ist **Operation Desert Storm**, das in den USA unter dem Namen **Operation Iraqi Freedom** schon länger erhältlich ist (kein Wunder, dass es umbenannt wurde). Lediglich die Missionen unterscheiden sich etwas vom Original.

Grau in grau

Seit den seligen Tagen des vorherigen Ablegers **Precision Strike Fighter** (der wiederum nur ein Aufguss von **F/A-18 Korea** war – aber lassen Sie sich nicht verwirren!) hat sich nicht viel verändert. Augenscheinlichste Neuerung ist das überarbeitete Terrain: Das basiert auf Satellitenfotos der persischen Golfregion und sieht so ab 6.000 Fuß Höhe gar nicht mal so übel aus – darunter vermanscht es allerdings zu einem potthässlichen Pixelbrei. Ebenso wenig attraktiv präsentieren sich Bauwerke (graue Kuben mit schwarzen Löchern), Fahrzeuge (graue Kuben mit schwarzen Markierungen) und Flugzeuge (gelegentlich auch grün!), abgesehen vom Star des Spiels, der Hornet. **Operation Desert Storm** sieht aus wie aus den 90ern – und spielt sich auch so.

Flugschule Fehlanzeige

Flugschüler lässt **Operation Desert Storm** im Regen stehen. Das deutsche Handbuch erklärt die Grundlagen nur unzureichend, die Originalanleitung gibt's lediglich in digitaler Form auf Englisch. Immerhin warten eine Reihe ausführlicher Trainingsvideos auf CD, die vom Urahn **F/A-18 Korea** stammen. Allzu schlimm ist das freilich nicht, denn verglichen mit Schwergewichten wie **Falcon 4.0** gestaltet sich die Steuerung nicht übermäßig kompliziert. Starten, per Radar Ziele aufspüren, dann die Punkte aus 20 Kilometern Entfernung in winzige Explosionen verwandeln – so laufen Luftkämpfe ab. Einzig Bodenangriffe verlangen etwas Übung.

Langeweile allein und zu zweit

Statt einer richtigen Kampagne gibt es 27 Einzelmissionen, deren einzige Verbindung das Golfkriegs-Szenario ist. Mal fliegen Sie Geleitschutz für ein paar B-52 Bomber über Bagdad, dann wieder verteidigen Sie Kuweit City gegen anfliegende Feindverbände oder säubern eine Einflugroute von Luftabwehrbatterien. Sonderlich aufregend ist das alles nicht, vor allem, weil in den Einsatzgebieten recht wenig los ist. Schon **Falcon 4.0** war da wesentlich dynamischer. Ebenso wenig überzeugt der Mehrspielermodus: Mangels Serverbrowser fällt das Finden von Mitspieler schwer. Viele wird es davon ohnehin nicht geben: Selbst eingefleischten Simulanten entlockt **Operation Desert Storm** nur ein müdes Gähnen.

Rüdiger Steidle

FLORIAN STANGL



Zurück in die Zukunft – aber ganz schnell, bitte!

Meine Güte, das war ja ein Reinfall! Angelockt von den viel versprechend klingenden Missionstiteln habe ich mich in die Lüfte gewagt. Kurz darauf erlitt der Spielspaß Bruchlandung: mäßiges Flugmodell, trostlose Grafik, langweiliger Sound, dröges Abklappern von Wegpunkten. So ziemlich alles, was gute Genrevertreter ausmacht, fehlt diesem Machwerk.

Gäbe es wenigstens eine dynamische Kampagne, könnte man F/A 18 noch beinharten Fans empfehlen. So aber: Finger weg!

Meine Wertung **21**

RÜDIGER STEIDLE



Das will nun wirklich keiner mehr spielen

Einen gewissen nostalgischen Charme kann ich Operation Desert Storm nicht absprechen. So etwas habe ich früher tatsächlich freiwillig gespielt. Allerdings schreiben wir das Jahr 2005, nicht 1995! Nicht einmal die niedrigen Systemanforderungen sprechen für den Graphsim-Flieger: Die Oldies Falcon 4.0 oder Jane's F/A-18 stellen auch keine großen Ansprüche an die Hardware – und sind in allen Belangen besser!

Das Beste am Wüstensturm im Wasserglas sind noch die Trainingsvideos für die einzelnen Steuerungs- und Waffensysteme – und die stammen aus den Vorgängern. F/A-18 sollten Sie wirklich nur kaufen, wenn Sie als Simulationsveteran noch einmal Ihrer Jugend hinterher trauern wollen.

Meine Wertung **22**

F/A-18 ODS



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (66 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Flugsimulation
Entwickler/Publisher	Graphsim/App. Systems
Webseite	www.graphsim.de/ods
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	2
Sound	3
Steuerung	6
Multiplayer	4

PRO
- gewisser Nostalgiewert
- gute Trainingsvideos
- vergleichsweise einfache Steuerung

KONTRA
- richtiges Handbuch nur als PDF
- Missionen ohne Zusammenhang
- keine wirklich dynamischen Schlachten

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	22
FLORIAN STANGL	21

22

EMPIRE EARTH 2

Vom Keulenschwinger zum Battlemech mit Langstreckenraketen: Hier kämpfen Sie mit Waffen, Diplomatie, Handel, Wirtschaft – und unverschämt vielen Gegnern.

Fleißig schwingt Pavel seine Axt. Immer wieder saust sie in den Stamm, bis der Baum endlich umpoltert. Eine frische Ladung Holz für seine polnische Heimatstadt! Pavel schultert das Baumaterial und trottet los. Ein ganz normaler Tag bisher ...

Bisher. Denn plötzlich bebt die Erde, als ein Reitertrupp in Linienformation mit angelegten Lanzen heransprengt. »Teutonische Kreuzfahrer – ich bin tot!«, denkt Pavel, und macht sich fast in seine grünen Arbeitshosen. Doch statt im vollen Galopp in den Holzfäller zu pieksen, legen die Ritter eine Vollbremsung hin, wedeln mit den Lanzen in der Luft herum und murmeln merkwürdige Gesänge. Sekunden später ist Pavel zwei Dinge los: seine grünen Klamotten. Die sind jetzt blau. Und seine Angst vor den Rittern. Die findet er jetzt richtig nett. So nett, dass er sein Holz zu der netten Stadt im Osten bringt, wo die netten Ritter herkamen ...

Eisbein süß-sauer mit Cola

Im Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth 2** lenken Sie die Geschicke dreier Nationen, jede in einer Kampagne mit acht Missionen. Im koreanischen Feldzug (2333 vor Christus bis 676 nach Christus) vereinen Sie die zerstrittenen Kleinstämme der Halbinsel zu einer großen Nation. Als Deutscher beginnen Sie 1220 mit Kreuzrittern, bis Sie in der letzten Mission die Schlachten von 1870/71 nachspielen. Die US-Kampagne schließlich umfasst die Zeit von 1898 bis 2070, beide Weltkriege inklusive.

Trotz des weit gespannten historischen Bogens treten Sie in den Kampagnen aber nicht mit Panzern gegen Speerwerfer an, sondern immer gegen Gegner der gleichen Epoche. Lediglich leichte Entwicklungs-Vorteile können Sie durch Forschung herausholen, etwa Armbrust- statt Bogenschützen oder Ackerbau statt Beerenpflücken – ganz wie in **Age of Empires 2**.

Anders hingegen die Skirmish-Partien mit bis zu elf Spielern: Hier legen Sie die erlaubten Zeitalter einer Partie fest, von Epoche 1 (Keulenträger) bis 15 (Battlemechs). Und hier können Sie auch die elf Nationen spielen, die in den Kampagnen nur als Feinde, Neutrale oder Verbündete auftreten, etwa Griechen, Japaner und Azteken. Jedes Volk hat seine Spezialitäten: Die Deutschen anfangs ihre Kreuzritter, die feindliche Einheiten konvertieren können – wie Holzfäller Pavel. Die Inka bauen Gold schneller ab, und sobald sie die Klontechnologie entwickelt haben, gibt's bei jeder von Inka-Geistlichen konvertierten Einheit ein Gratis-Duplikat dazu.

An Pfeilen feilen

Für ein Echtzeit-Strategiespiel ist **Empire Earth 2** ordentlich komplex; nicht umsonst gibt's vier Tutorials. Bis



Unsere US-Truppen überfallen 1898 Kuba – mit **modernen Waffen**.



Rotes Leuchten verrät: Gegnermassen erobern unser Stadtzentrum!





D-Day! In dieser Einzelmission müssen wir 1944 mit zu wenigen Truppen zu viele Strandabschnitte verteidigen. Da helfen nur die bereits vorhandenen **Bunker, Geschütze und Flakkanonen**.



Mittels Tab-Taste wechseln Sie auf die übersichtliche **strategische Karte**.



Wie in Civilization 3 verrät eine **Enzyklopädie** Details zu Spielregeln und Einheiten.

aufs erste sollten Sie die auch unbedingt bestreiten, um einige Besonderheiten aus dem Effeff zu beherrschen. Beispielsweise können Sie mit Verbündeten nicht nur Rohstoffe handeln, sondern auch so genannte Kriegspläne austauschen: In einer Art Malprogramm skizzieren Sie mit Pfeilen, wo Ihre Truppen jeweils den gemeinsamen Feind am besten angreifen sollen. Wenn Ihr Mitstreiter den Plan akzeptiert, schickt er fortan seine Armeen diese Strecke entlang. Wir haben das mehrfach mit unseren (Computer-)Partnern ausprobiert – klappt gut, allerdings schickt die KI manchmal nur tröpfchenweise Kampfeinheiten, die dann natürlich als Kanonenfutter enden.

Bockschwere Zeiten

Furchtbar daneben ist allerdings das Balancing vieler Kampagnenmissionen: Vor allem in Szenarios, in denen wir zwischen mehreren Gegnern hockten oder verteilte Siedlungen hatten, machten uns wahre Feindhorden das Leben bockschwer. Etwa in der zweiten deutschen Mission, wo wir mit Hansestädten Landhandel treiben sollen. Allerdings müssen wir dazu durchs verfeindete Polen. Sobald wir dessen Boden betreten, fallen Gegnermassen über unsere drei Städte her. Also müssen wir ständig zwischen drei Abwehrschlachten und unseren eigenen Angreifern hin- und her springen. Ganz nebenbei revoltieren noch unsere Untertanen, wenn wir ihnen nicht schleunigst Tempel und Universität bauen – und zwar in jeder der drei Städte.

Ach ja, Goldvorkommen haben wir übrigens nicht; das Glitzerzeug müssen wir bei den Schweden erhandeln, die uns auch nicht wirklich mögen, seit wir ihre Handelsblockade-Schiffe versenkt haben ...

Hektisches Civilization

Trotz der sieben Schwierigkeitsstufen, die sich angeblich auf Rekrutierungstempo der Computergegner auswirken, mussten wir einige Missionen immer wieder von vorn beginnen. Zumal sich das (zu schnelle) Spieltempo



Die starken **Teutonischen Kreuzritter** können Gegner konvertieren.



In Epoche 15 (der höchsten) kämpfen Sie auch mit **Battlemechs**.





Wir packen unsere schweren **Belagerungsgeschütze** aus.

merkwürdigerweise nur in einigen Missionen senken lässt. Pausieren und Befehle geben? Fehlanzeige. Da helfen auch Komfortfunktionen wie »Arbeiter per Rohstoffliste auf Ressourcen ansetzen« wenig.

In Sachen Komplexität kommt **Empire Earth 2** fast an **Civilization 3** heran. Beispiel Forschung: Pro Epoche gibt's drei Disziplinen (Militär, Wirtschaft, Regierung) mit je vier Bereichen – etwa Infanterieboni, schnellerer Ressourcenabbau oder höhere Loyalität der Einheiten (erschwert das Konvertieren durch den Gegner). Wenn Sie in einer Disziplin besonders schnell forschen, bekommen Sie eine »Krone«: einen einmaligen oder für wenige Minuten geltenden Bonus, etwa Extra-Arbeiter oder schnelleres Truppen-Rekrutieren. Da die Zeit aber immer weiterläuft, endet das eher in Schnellklickerei als in überlegtem Vorgehen.

Gut gemacht!

Richtig Spaß kam allerdings auf, wenn wir ein Haupt- oder Nebenziel erfüllt haben. Als die geforderten Universitäten und Tempel für unsere Teutonenstädte endlich stehen, bekommen wir Verstärkung; in einer anderen Mission trudeln Einwanderer ein, weil wir einen Verbündeten gewonnen haben. Diese Primär- und Sekundärziele sind schön abwechslungsreich; statt stumpfer »Mach X platt«-Aufträge müssen Sie verbündete Städte schützen, gezielt feindliche Anführer (bringen Boni für nahe Einheiten) ausschalten, Karawanen eskortieren und und und.

So viele Bäume unser Holzfäller Pavel auch ausreißen mag – die 3D-Engine tut's nicht. Etwas besser als sein über drei Jahre alter Vorgänger sieht **Empire Earth 2** zwar aus, aber die detailarmen Polygon-Einheiten mit ihren wenigen Animationsstufen hinken heutigen Standards arg hinterher. Übertrieben hingegen die Wettereffekte: Bei starken Schneefällen verdecken Wolken die Sicht komplett, was schon mal zwei Minuten dauern kann. Toll, wenn da gerade eine Schlacht tobt ...

Martin Deppe

EMPIRE EARTH 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie locker an fünf Fronten gleichzeitig kämpfen können

... wenn Sie nach dem Motto »viel Feind, viel Ehr'« leben

... wenn Sie nicht nur kämpfen, sondern auch ver(handeln) und forschen wollen

... wenn Ihnen Civilization 3 zu langsam ist

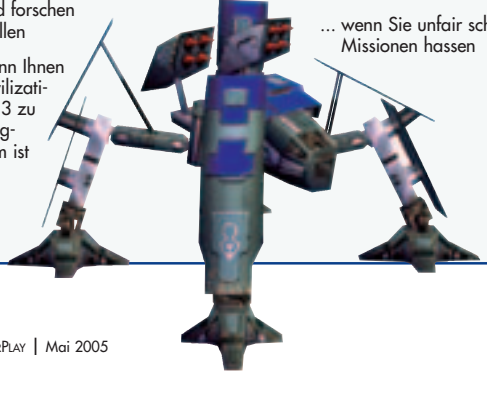
Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie beim Wort »Hektik« hektische Flecken kriegen

... wenn Sie lieber in Ruhe planen und spielen

... wenn Ihnen moderne Grafik wichtig ist

... wenn Sie unfair schwere Missionen hassen



TEST-CENTER

PATRICK HARTMANN



Empire Episch 2

Dieses Spiel hat schon mal einen ganz dicken Pluspunkt bei mir gesammelt. Und zwar für den exzellenten Wirtschafts-Manager. Diese Übersicht, in der ich meine Untertanen auf die Rohstoffvorkommen verteile, möchte ich ab sofort in jedem Strategiespiel. Endlich keine fummeligen Klickorgien mehr, die nur von den Schlachten ablenken.

Der Nachteil von Empire Earth 2 ist, dass mir die Partien trotzdem noch zu lang sind. Statt einer halben Stunde auf dem Schlachtfeld, artet es meistens in längere Arbeit aus. Vor allem in Mehrspielergefechten greife ich deshalb lieber zu schnelleren Konkurrenten wie WarCraft 3.

Meine Wertung **78**

SUSANNE BRAUN



Auch abseits der Schlachtfelder spannend

Das Spiel gefällt mir wegen der übersichtlichen Vorgänge in der Wirtschaft. Vor allem die umfangreichen Technologieentwicklungen haben es mir angetan. Da stecke ich gerne Punkte in die Wissenschaft, um Boni für meine Einheiten zu verdienen – weil die sich auch wirklich sichtbar auswirken.

Weniger nachvollziehbar hingegen eines der Missionsziele. Warum ich nach Erledigung immer noch meine Basis halten soll, und nicht einfach gewonnen habe, ist mir ein Rätsel. Trotzdem machen mir die Schlachten Spaß, auch wenn sie etwas lang geraten sind. Da tut's zwischendurch gut, den Bauern beim Ackern zuzuschauen.

Meine Wertung **77**

FRIEDRICH, HELD



Lasst mich durch, ich bin König!

Was für eine Sauerei! Da tobt vorne die dickste Schlacht, und ich darf nicht mit. Nur, weil ich nicht sterben darf, da dann die Mission verloren ist. Dabei bin ich doch voll wichtig, stärke die Kampfwerte meiner Männer und so.

Aber eigentlich hat der Strategengott über mir schon recht. Ist ja wirklich gefährlich, mitten in diesem Durcheinander rumzurennen, sobald meine schönen Formationen in den Nahkampf übergehen. Da fliegt mir schnell mal eine Kanonenkugel auf den Dreispitz ...

MARTIN DEPPE



Gute, aber schwere Strategenkost

Bei diesem Test habe ich eins gelernt: So muss es sich anfühlen, in Shorts und T-Shirt gegen ein Hornissennest zu laufen. Das Spiel schaufelt mir in vielen Missionen solche Gegnerschwärme entgegen, dass mir Hören und Sehen vergeht. Allerdings zerlegen Hornissen keine kompletten Siedlungen. Bei solchen Szenarios ist der Frustfaktor verdammt groß, in anderen wiederum könnte ich die Entwickler umarmen, weil sie einfach vielfältige und gute Missionsziele eingebaut haben – gleich mit Belohnungen fürs Erfüllen.

Schade, dass das Geschehen so trocken präsentiert wird. Die Zwischensequenzen in Spielgrafik waren nämlich eine der Stärken des Vorgängers, jetzt gibt's nur noch Textmeldungen. Alles in allem: ein komplexes Spiel für stress- und frustresistente Strategen.

Meine Wertung **76**

EMPIRE EARTH 2



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (10 Spieler)
Internet (10 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (50 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Mad Doc/Vivendi
Webseite	www.empireearth2.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	28. April 2005
Schwierigkeit	7 Stufen; schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO

- angenehm komplex
- Missionen mit viel Abwechslung
- komfortable Steuerung
- viele Bonusziele samt Belohnung

KONTRA

- teils unfair schwer
- optisch veraltet

MARTIN DEPPE	76
PATRICK HARTMANN	78
SUSANNE BRAUN	77

Durchschnitts-Wertung der Tester **77**

Demo Video



FREEDOM FORCE 2

Kaum haben die Helden der Freedom Force die Welt vor den bösen Russen bewahrt, bekommen sie es in Teil zwei mit den Nazis zu tun. Wir haben das Sternenbanner gehisst und uns für die Freiheit **ins Echtzeit-Getümmel gestürzt**.

Was macht einen Superhelden aus? Klassische Zutaten sind natürlich hanebüchene Kräfte, ein hautenges, knallbuntes Outfit und ein Astralkörper, der Arnold Schwarzenegger vor Neid erblassen lassen würde. Ebenfalls gern genommen: eine tragische Vergangenheit (der Mord an Batmans Eltern), eine Achillesferse (siehe Supermans Kryptonit) oder identische Initialen (Peter Parker, Bruce Banner, Reed Richards ...).

Die wahre Weltpolizei

Fast noch wichtiger jedoch sind die bitterbösen Gegner, mit denen sich der durchschnittliche Superheld tagein, tagaus herumzuschlagen hat. Was wäre ein Spider-Man ohne den Grünen Kobold, was Batman ohne den Joker? So gesehen sind die Recken der Freedom Force Superhelden allererster Güte, haben sie doch bereits in Teil eins die Welt vor der Geißel des Kommunismus gerettet – ganz ohne päpstliche Unterstützung. Zugegeben: Das ist schwer zu toppen, aber glücklicherweise befindet sich Patriot City, Heimatstadt der Freedom Force, ja in einem Comic-Universum. Und somit bekommen es die Helden um Über-Patriot Minuteman diesmal mit Zeit reisenden Nazi-Supermännern zu tun. Die völlig verquere Story hier wiederzugeben, würde den Rahmen des Artikels sprengen, also versuchen wir es erst gar nicht. Nur soviel: Die Geschichte um Super-Nazi »Blitzkrieg« ist dermaßen an den Haaren herbeigezogen, dass sie millimetergenau zum knallbunten Comic-Stil des Spiels passt.

Alles so schön bunt hier ...

Auf dem Schlachtfeld erwartet den Superhelden-General eine leicht verbesserte Version der Engine aus Teil eins. Wir dirigieren unsere furchtlosen



For Freedom! Vorzeige-Ami Minuteman gegen die Achse des Bösen. Die **»Rauchkringel«** zeigen an, dass die Gegener gerade blind sind.



Mein Leben! Die französische Kollaborateuse ... äähh ... Freiheitskämpferin Tricolore lässt einen **Nazi-General** ihre Klinge schmecken.



Der Nazi vom Dach. Fliegende und springende Charaktere können auf Dächern platziert werden, und sich so einen **Höhenvorteil** verschaffen.



El Diablo beim Grillen. Gut zu erkennen: Während der Hitzkopf **über dem Geschehen schwebt,** muss Kollege Tombstone am Boden bleiben.

Freiheitskämpfer durch quietschbunte 3D-Levels, und verfolgen das Geschehen per zoom- und schwenkbarer Kamera aus allen möglichen und unmöglichen Perspektiven. Auch in punkto Spielablauf geht **Freedom Force 2** ganz ähnliche Wege wie der Vorgänger: Bevor es ans Verprügeln von Blitzkriegs Schergen geht, stellen wir zunächst ein Team von maximal vier Kämpfern zusammen. Zu Beginn sind die Reihen der Freedom Force recht dünn besetzt, im Verlauf der Kampagne werden nach und nach neue Helden verfügbar, die sich im Tausch gegen Prestigepunkte in unsere Dienste begeben. Je mächtiger der Held, desto höher sein Preis. Normalerweise können wir alle vier Slots im Heldenteam nach Gutdünken besetzen, in einigen Aufträgen schreibt uns das Spiel aber einen oder mehrere Charaktere vor, die wir zwingend mitnehmen müssen.

Eine weitere »Währung« in **Freedom Force 2** sind Erfahrungspunkte, die jedem Kämpfer für abgeschlossene Missionen gutgeschrieben werden. Zwischen den Missionen können wir mit diesen Punkten im Trainings-Modus die Fähigkeiten unserer Recken erweitern und verbessern.

Mach mal Pause...

Die Kämpfe laufen zwar in Echtzeit ab, allerdings können wir die Action jederzeit anhalten, um in Ruhe den Level zu erkunden oder unseren Helden Befehle zu erteilen. Zudem gönnen uns die Entwickler diesmal eine automatische Pausenfunktion, die den Spielfluss unterbricht, sobald wir per Rechtsklick das Befehlsmenü eines Charakters öffnen.

In der Praxis wird die Pause so zum zentralen Spielelement: Wären wir gezwungen, die Missionen ausschließlich in Echtzeit zu bewältigen, hätten unsere Helden den Kampf gegen Blitzkrieg wohl schon vor dem ersten Einsatz verloren. Sobald unsere Truppe einen Gegner in die Mangel nimmt, spielen wir im »Stop and Go«-Verfahren: Zunächst erteilen wir unseren Mannen im gestoppten Modus Befehle, lassen dann das Spiel weiterlaufen und beobachten in Echtzeit, wie sich unsere Anweisungen auf den Kampf auswirken. So lassen sich die Helden koordiniert einsetzen, ohne dass wir im hektischen Geschehen die Übersicht verlieren würden.

I've got the Power!

Apropos Übersicht: Die kann beim Editieren der Superkräfte leicht verloren gehen, da wir diese im Baukasten-Prinzip aus dutzenden vorgegebener Angriffe und Verteidigungen zusammenbasteln können. Zunächst unterscheiden sich die Fähigkeiten nach Kategorien wie Nahkampfangriff, Fernangriff oder Verteidigung. Darüber hinaus wählen wir aus einer Vielzahl von Schadensarten, um die genau Wirkung eines Angriffs zu definieren. Unter Anderem mit dabei: Schläge, Feuerschaden, Frostschaden oder mentale Attacken. Je nach Ziel sorgen unterschiedliche Angriffsarten für unterschiedlich starke Verletzungen. So ist etwa ein Charakter, der aus Flammen besteht, relativ unempfindlich gegen Feuerangriffe, während er gegen Frost- oder Wasserattacken so gut wie schutzlos dasteht.

Das alles klingt allerdings komplizierter, als es ist. Die intuitive Steuerung ist rasch erlernt, dank kontextsensitiver Popup-Menüs geht das Schurken-Verprügeln locker von der Hand. Per Rechtsklick auf einen Feind oder ein Objekt öffnet sich das Befehlsmenü des derzeit gewählten Charakters. Je nachdem, auf wen oder was wir klicken, sind mehr oder weniger Befehle im Menü anwählbar oder ausgegraut. Fliegende Ziele können nicht mit Nahkampfangriffen attackiert werden, Heilkräfte sind nur auf Personen anwendbar.

Kraft und Verantwortung

Unsere Superkräfte sind nicht nur gegen Blitzkriegs Finsterlinge wirksam, sondern können auch zur kreativen Umgestaltung der Level eingesetzt werden. Fast jedes Objekt im Spiel hat eine »Gesundheitsanzeige« und kann mit einigen beherzten Schlägen zu Klump gehauen werden. Häuser etwa brechen spektakulär zusammen, wenn



Superhelden-Trainingslager: Hier verbessern wir für sauer erkämpfte Erfahrungspunkte die Kräfte der Helden oder kaufen neue hinzu.



Pathos pur. Die Story strotzt vor **Klischees** und markigen Sprüchen und wird hauptsächlich in Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt.

FREEDOM FORCE 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie mit den Namen Stan Lee und Jack Kirby etwas anfangen können

... wenn Sie schon als Kind Ihre eigenen Superhelden entwerfen wollten

... wenn Sie ein Fan von Andy Warhol sind

... wenn Sie Kinofilme lieber mit Originalton schauen



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Action-Rollenspiele ohne Elben, Orcs und Co. für Sie undenkbar sind

... wenn Sie ein Rollenspiel reinsten Wassers erwarten

... wenn Sie allergisch auf grelle Farben reagieren

... wenn Sie meinen, dass Nazis in Computerspielen nichts zu suchen haben

ein schwerer Charakter in sie hineingeprügelt wird. Netter Nebeneffekt: Hämmern wir heftig genug auf einen Gegner ein, nimmt der nicht nur Schaden durch den Angriff, sondern fliegt auch noch spektakulär durch die Gegend und büßt beim Aufprall zusätzliche Energie ein. Starke Helden können sogar Autos oder Telefonzellen aufheben und ihren Feinden um die Ohren pfeffern.

Als Superheld liebt man natürlich die heimische Architektur, und so müssen wir in einigen Missionen die Gebäude von Patriot City vor dem zerstörerischen Treiben der Superschurken bewahren. Überhaupt hat sich bei den Einsatzzielen seit Teil eins einiges getan: Die wenigsten Aufträge laufen nach dem simplen »Finde und verprügle den Bösewicht«-Prinzip ab. So sind etwa in einer Mission Atomraketen gen Patriot City unterwegs, und unsere Helden müssen unter Zeitdruck herausfinden, wie man sie entschärft. Ein anderes Mal steht Held Sky King unbeweglich in der Gegend herum und frickelt an seinem Raketenrucksack. Der Rest des Teams muss ihm nun genügend Zeit für seine Bastelstunde verschaffen und Horden von mutierten Killer-Affen davon abhalten, ihm eins auf die Blech-Mütze zu geben.

Heldenbaukasten

Neben der filmreif inszenierten Kampagne mit 24 Missionen bietet **Freedom Force 2** einen Editor für schnelle Gefechte (»Rumble Room«) und einen Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler per LAN oder Internet. Hier prügeln wir uns ähnlich wie in Einzelspieler-Partien. Allerdings steht dabei keine Pausenfunktion zur Verfügung, wodurch Kämpfe mit mehr als einem Charakter schon mal in hektische Klick-Orgien ausarten können.

Für Mehrspieler-Partien generieren wir mit einigen Mausklicks ein schnelles Gefecht, oder basteln im »Story-Editor« eine komplette Mission inklusive Comic-Titelbild. Kreativität ist im Helden-Editor gefragt: Hier verändern wir Aussehen, Stimme und Kräfte der Recken oder ersetzen sie durch Eigenkreationen. Wer will, kann sich so seine Lieblings-Comichelden naturgetreu nachbauen oder von einer der zahllosen Fansites herunterladen.

Sascha Gliss



Besonders **schwere Treffer** werden stilecht per lautmalerischer Textmeldung angezeigt. Bite! Sh-ing! Krak! Fooosh!

TEST-CENTER

RÜDIGER STEIDLE

Ich will mehr Zeichentrick!



Freedom Force war seinerzeit herrlich originell, auf Dauer wegen der immer gleich ablaufenden Missionen etwas eintönig. Teil 2 kann den Neuheitenbonus nicht mehr für sich beanspruchen, bringt aber zum Glück abwechslungsreichere Aufträge mit. Die hätten die Entwickler aber etwas schöner in Szene setzen können. Die Story ist so herrlich schräg, da drängen sich Cartoonsequenzen förmlich auf. Leider gibt's bewegte Bilder fast nur bei der Vorstellung neuer Charaktere. Die übrigen Filmchen laufen in Spielgrafik ab. Die ist zwar schön bunt, erreicht aber nicht ganz das Flair »echter« 2D-Tricks.

Mehr Missionsfutter bitte!

Ansonsten stehen auf meiner Wunschliste für einen potenziellen dritten Teil ganz oben eine längere Kampagne und mehr taktische Vielfalt.

Ein Extralob geht an Publisher DTP dafür, dass die originalen englischen Sprecher beibehalten wurden. Es wäre schier unmöglich gewesen, die herrlich klischeehaften deutschen Akzente der Nazi-Obermotze zu lokalisieren.

Meine Wertung **82**

SASCHA GLISS

Wham! Biff! Sh-Ing!



Wenn die ultra-heroische Freedom Force zur Hatz auf bitterböse Nazis bläst, lache ich mich schlapp und erinnere mich an meine seligen Tage als treuer Marvel-Fan. Schwer zu glauben, dass diese Truppe von Superhelden »nur« für ein PC-Spiel entwickelt wurde und nicht schon seit Jahrzehnten als eigenständige Comic-Serie an den amerikanischen Kiosken zu haben ist.

Trotz zahlreicher Detailverbesserungen und neuer Charaktere hat sich seit Teil eins spielerisch nicht wirklich viel getan. Sobald ich genug Prestige auf dem Konto habe kann ich noch immer mit meinem übermächtigen Custom-Charakter »Elvis« durch Horden von Gegnern marschieren und so die (ohnehin recht kurze) Kampagne in der Rekordzeit von etwa 9 Stunden beenden.

Leben nach der Kampagne

Abhilfe schafft hier wohl nur der Verzicht auf allzu potente Kreationen aus dem Superhelden-Genlabor. Macht aber nix, denn als Comic-Fan vertiefe ich mich dann halt in den megakomplexen Editor. Hier wage mich daran, meinen eigenen Astralkörper als Freedom-Force-Held zu erschaffen und für den LAN-Showdown gegen Herrn Steidle zu trainieren.

Meine Wertung **80**

GEORG VALTIN

Überzeugendes Kampfsystem



Obwohl ich Superhelden bis auf wenige Ausnahmen total albern finde, mag ich Freedom Force 2 – wegen seiner Spielmechanik. Für mich ist es nämlich mehr ein Rollenspiel als Echtzeit-Taktik. Ich verbringe viel Zeit damit, die optimalen Fähigkeiten für meine Heldentruppe zu finden und die Charaktere ideal zu entwickeln.

Dank der Pausenfunktion ähneln die Gefechte in Freedom Force 2 stark denen klassischer Rollenspiele wie Baldur's Gate 2 und Knights of the Old Republic. Wer bei diesen Titeln vor allem die Kämpfe mag, sollte sich Freedom Force 2 trotz der schrägen Story ruhig mal näher anschauen.

Meine Wertung **81**

FREEDOM FORCE 2



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (40 Seiten)

Sound: Surround

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	Irrational Games/dtp
Webseite	www.freedomforce-game.de
ca. Preis	35 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	6 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	733 MHz
Grafikkarte	Geforce 1	RAM	128 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- stimmiges, unverbrauchtes Szenario
- eingängige Steuerung
- geniale Soundkulisse

KONTRA
- Balancing-Probleme in der Kampagne
- wenig Neues seit Teil eins
- Kampagne etwas zu kurz

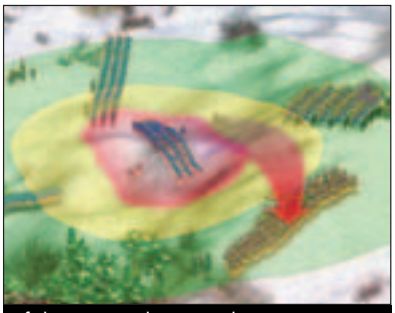
SASCHA GLISS	80
RÜDIGER STEIDLE	82
GEORG VALTIN	81

Durchschnitts-Wertung der Tester: **81**

Video



Im **Nahkampf** lösen sich die scheinbar so festen Formationen schnell in ihre Einzelteile auf. Hier nehmen britische Rotröcke (links) eine Gruppe österreichischer Grenzsoldaten in die Zange.



Pfeile zeigen Ziele, Kreise die **Feuerreichweite** an. Im roten Bereich sitzt jeder Schuss.



Solche **Siedlungen** sind meist heiß umkämpft, da sie wichtige Ressourcen liefern.

COSSACKS 2

Wie der Vorgänger punktet Cossacks 2 durch schiere Masse. Über die **Schlachtfelder aus Napoleons Zeiten** wuseln zigtausend Füsiliere, Dragoner und Grenadiere. Den Überblick zu behalten, ist der größte Spaßfaktor des Echtzeit-Epos.

»Hinwerfen!«, möchte man den Soldaten in **Cossacks 2** zurufen. Tun sie nicht. Wie ihre historischen Vorbilder marschieren die Männer aufrecht in geschlossener Formation ins Gefecht. Fällt die erste Reihe im Kugelhagel, rückt die zweite nach. Erfahrene Taktiker nehmen solche Verluste gerne in Kauf. Es kann es durchaus von Vorteil sein, eine Abteilung Musketiere zu opfern. Denn hat der Gegner sein Pulver erst verschossen, ist er praktisch wehrlos – Nachladen dauerte anno dazumal noch Minuten. Der Clou an **Cossacks 2** ist weniger der eigentliche Kampf. Sind zwei Verbände erst im Clinch, kann man nur noch zusehen. Vielmehr gilt es, schon vor der ersten Feindberührung die Truppen so zu manövrieren, dass man im entscheidenden Moment die Oberhand gewinnt. Etwa durch einen Kavallerieangriff in die gegnerische Flanke. Oder dadurch, die Abteilungen rechtzeitig zurückzuziehen, so dass die gegnerische Salve ins Leere geht – nur um dann aus nächster Nähe den Schießbefehl zu erteilen.

Andere Aufgabe, selbe Strategie

Neben einer Reihe von Schlachten der Napoleonischen Ära (Austerlitz, Aspern) und zehn Skirmish-Einsätzen lädt eine Kampagne mit sechs Missionen ein. Zwar sind die Aufgaben recht vielfältig. Mal gilt es Brücken zu sichern, mal eine Festung unter Beschuss zu nehmen, mal eine Feindarmee einzukreisen. Der Ablauf ist allerdings viel zu oft derselbe, weil es nur selten spannende Skript-Ereignisse wie plötzliche Gegenangriffe gibt.

Zuerst wird in typischer Echtzeit-Manier eine Basis gezimmert. Bauern fällen Bäume, klopfen Steine und errichten damit nach und nach Kaserne, Offiziersschule, Artilleriedepot und Stallungen für die Kavallerie. Weiteres Material wird in umliegenden Dörfern requiriert. Um beispielsweise Kanonen zu gießen, »überredet« ein Stoßtrupp die Minenarbeiter in einer nahen Siedlung zur Zusammenarbeit. Die schicken ihren Ertrag fortan per Eselskarren ins Hauptquartier. Um solche Ressourcenquellen entbrennt im Lauf der Zeit ein heftiger Zwist. Denn ohne Pulverfabrik schweigen die Geschütze, ohne Goldmine keine Offiziere. Währenddessen spuckt die Militärbaracke im Sekundentakt Rekruten aus, die im Vorhof zu Abteilungen formiert werden.

Langsaaaaaam!

Zwar setzen sich auch einzelne Soldaten zur Wehr, aber bei weitem nicht so effektiv wie im Verband. Bei langen Märschen querfeldein sinkt der Korpsgeist. Dann genügt eine gegnerische Salve, und sie rennen wie die Hasen. Nur Offiziere, Trommler und Standartenträger steigern das Durchhaltevermögen. Das System könnte theoretisch für mehr taktische Tiefe sorgen, weil es keine »schnellen Eingreiftruppen« gibt und Attacken wie Verteidigungsoperationen von langer Hand vorbereitet werden müssen. Praktisch hingegen verlangsamt das Ganze den Spielablauf, weil man beim Vorrücken oft Pausen einlegen muss. Zusammen mit der ohnehin eher gemächlichen Gangart der Truppen zieht das so manche Schlacht unnötig in die Länge. Vor allem Kanonen an die Front zu rollen, ist eine echte Qual, solange kein Pferdekarren zum Transport bereit steht. Wer sich mit dem Kampfgeist nicht herumschlagen will, kann glücklicherweise in den so genannten Arcade-Modus wechseln, wo die Moral weniger kampfentscheidend ist.

Erobere Europa

Mehr Laune als der Solo-Feldzug macht die Kampagne »Schlacht um Europa«, die Erinnerungen an **Rome – Total War** weckt. Hier übernehmen wir den Oberbefehl über Großbritannien, Frankreich, Österreich, Preußen, Russland oder Ägypten. Als Operationszentrale dient eine Europakarte, über die wir Verträge mit anderen Oberhäuptern aushandeln, Provinzen befestigen und unsere Armee verschieben. Kommt es zum Kampf, blendet das Programm in die bekannte Schlachtfeld-Ansicht über. Hier läuft alles wie gewohnt. Allerdings führen wir nur die zuvor ausgebildeten Truppen ins Feld. Um Basisbau und Ressourcengewinnung müssen wir uns nicht kümmern. Ausnahme: Schießpulver. Da das recht schnell zur Neige geht, lohnt es sich, ein paar Manufakturen unter Kontrolle zu bringen. In den meisten Konflikten haben wir die Wahl: Entweder wir besetzen eine Reihe von Schlüsselpunkten, nehmen eine Festung ein oder schlagen schlicht die Streitkräfte unseres Kontrahenten in die Flucht. Daneben warten oft Sekundäraufgaben, die diverse Vorteile versprechen. So gewinnen unsere Dragoner wertvolle Erfahrung (höhere Moral!), wenn sie ein paar Banditen verjagen. Auch unser General verdient in jedem Scharmützel Erfahrungspunkte und kann so im Lauf der Zeit immer mehr und bessere Verbände kommandieren (erst Infanterie, dann Kavallerie, schließlich Artillerie).

Mehr Soldaten = mehr Spaß

Je größer die Konflikte werden, je mehr Formationen Aufstellung nehmen, desto mehr Spaß macht das Ganze. Denn so vergleichsweise gemächlich der Spielablauf sonst auch



Im **Strategiemodus** kehrt Österreichs Franz I. siegreich vom Russland-Feldzug heim.



Oft verschwinden Truppen hinter den **riesigen Gebäuden** auf Nimmerwiedersehen.



Für epische Schlachten mit vielen Kompanien empfiehlt sich eine zoomte Vogelperspektive. Das **Videofenster** rechts unten illustriert den aktuellen Einheitenbefehl, etwa Marsch oder Laden.

ist: Wenn es an drei, vier Fronten gleichzeitig kracht, kommen selbst abgeklärte Echtzeit-Strategen gehörig ins Schwitzen. Im Süden durchbricht eine Kossacken-Abteilung die Flanken, im Norden beharken schwere Geschütze die Reihen, in der Mitte brechen Highlander unter dem konzentrierten Ansturm zweier französischer Grenadierkompanien auseinander. Allerdings agiert der Computergegner nur selten so aggressiv. Das und die mangelnde Aktionsvielfalt im Strategiepart sorgt dafür, dass versierte Spieler die Schlacht um Europa schon an einem Abend gewinnen. Bei **Rome** oder **Knights of Honor** haben Heerführer weit mehr Möglichkeiten.

Hauptsache Multiplayer

Bleibt der Multiplayer-Part. Hier läuft **Cossacks 2** zur Höchstform auf. Wer sich nicht mit dem langwierigen Aufbauteil herumschlagen will, wählt einfach eins von zehn Szenarios mit vorgefertigten Armeen und kann sofort loslegen. Statt eines passiven Computergegners steht man bis zu sieben menschlichen Feldmarschällen gegenüber. Hier zahlt sich Taktieren endlich aus. Lohnt sich der Gewaltmarsch, um als erster auf dem Hügel zu stehen und den Reichweitenvorteil zu genießen? Was, wenn Reiterei die Flanken umgeht? Den Kontrahenten herankommen lassen oder aus der Distanz feuern, was die Trefferwahrscheinlichkeit verringert? Zwar ist **Cossacks 2** auch im Mehrspielermodus nichts für Schnellklicker und Ungeduldige, geruhsame Taktiker können aber durchaus ihren Spaß an der Sache haben.

Grafik-Mischmasch

Wie schon das Spiel zum Film **Alexander**, das auf der gleichen Engine aufbaut, setzt **Cossacks 2** auf einen Mix aus 2D- und 3D-Grafik. Ersteres für Einheiten und Gebäude, letzteres fürs Terrain. Das hat den Vorteil, dass die Objekte vor allem in Auflösungen jenseits von 1.024x768 eine überragende Detailfülle zeigen. Andererseits lässt sich die Perspektive nicht drehen oder neigen, und es gibt nur zwei Zoomstufen. Vor allem die Animationen der Pixelsoldaten können dem Vergleich mit der 3D-Konkurrenz nicht Stand halten. Ein zweischneidiges Schwert auch der Sound. Relativ gute Effekte und Sprecher werden von einer Musik untermalt, die wir beim Test nach fünf Minuten komplett abgedreht haben. Unverständlich außerdem, dass **Cossacks 2** auch auf flotten Kisten ruckelt, sobald sich Effekte wie Rauchschwaden von Kanonen und Musketen auf dem Bildschirm breit machen.

Rüdiger Steidle

DAVID BERGMANN

Verschlimmbessert



Cossacks 2 ist eintönig und zäh. Schuld daran ist vor allem das Moralsystem. Das hat keinen spielerischen Nutzen -- davon abgesehen, dass es mich zum ständigen Pausieren zwingt. Auch der Aufbaumodus ist unrund: Nach wie vor setze ich nach und nach alle Gebäude in die Landschaft und lasse dann Truppen am Fließband produzieren.

Wenigstens die Szenarien machen Spaß. Ohne Aufbau-Ballast kann ich mich auf die Schlachtenführung konzentrieren. Allerdings bleibt die Langzeitmotivation auf der Strecke.

Meine Wertung **58**

RÜDIGER STEIDLE

Zu träge, zu gleichförmig



Die Entwickler von GSC sollten sich dringend nach neuen Leveldesignern umsehen. Schon die Aufträge bei Alexander waren eintönig. Die Solo-Kampagne von Cossacks 2 leidet unter den gleichen immer wiederkehrenden Missionen. Die Schlacht um Europa ist fesselnder, aber mangels Aktionsmöglichkeiten viel zu schnell vorbei.

Im Mehrspielermodus zeigt das Spielsystem, was es kann: Ohne den lahmen Aufbaupart und die Spielflussbremse Moral hatte ich im Clinch mit General Bergmann einige aufregende Stunden. Allerdings müssen schleunigst ein paar Bugs und Designmängel beseitigt werden: Ich habe ganze Schwadronen verloren, weil ich keine Meldung über Davids Attacken erhalten hatte.

Meine Wertung **68**

COSSACKS 2



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (76 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	GSC/CDV
Webseite	www.cossacks2.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,1 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO
- historische Gefechte
- epische Schlachten
- spaßiger Mehrspielermodus

KONTRA
- zäher Spielablauf
- lahme Kampagne
- kleine Bugs

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	68
DAVID BERGMANN	58

63

Video



Vom **Dach** aus hat Ihre Mannschaft freie Schussbahn und ist geschützt.



Henning ist einer der neuen Auftragskiller. Teuer, aber **treffsicher**.

JAGGED ALLIANCE 2 **WILDFIRE**

Satte sechs Jahre ist der Klassiker nun schon alt, Entwickler Sirtech längst Geschichte. Doch übertroffen wurde das **Runden-Taktik-Spektakel** seitdem nicht. Das will nun eine überarbeitete Neuauflage des Originals schaffen.

Das Wichtigste gleich vorweg: Wer **Jagged Alliance 2** bereits auf einen Ehrensockel im heimischen Spieleregal gehievt hat, muss keinen weiteren Platz frei räumen. Bei **Wildfire** handelt es sich um keinen Nachfolger, sondern um eine er aufgetakelte Variante, die den Oldie in einigen Punkten ver(schlimm-)bessert. Welche das sind, erklärt der untenstehende Kasten. Wer das Original aber noch nicht kennt, liest auf jeden Fall weiter!

Detailverliebte Entwickler

Was **Jagged Alliance 2** zur Legende macht, darüber ist sich der Freundeskreis nicht einig. »Natürlich das rundenbasierte Kampfsystem«, sagen die einen. Und haben Recht. »Die Söldner sind es«, meinen die anderen, »weil sie alle Persönlichkeit haben und fast zu guten Freunden werden.« Auch diese Fraktion liegt nicht falsch. Wieder andere führen die Detailverliebtheit der Entwickler an. Dass es überall Mini-Aufgaben zu erledigen gibt und interessante Charaktere zu treffen. Sie alle haben Recht. In **Jagged Alliance 2** steckt einfach unglaublich viel drin. Und damit auch in **Wildfire**.

Dirty Harry oder Jackie Chan?

Die Grundlagen sind die gleichen: Bei **Wildfire** befreien Sie wie im Original als Anführer einer Söldnertruppe die fiktive Bananenrepublik Arulco von der übellaunigen Diktateuse Deidranna. Dazu erschaffen Sie zunächst in einer Art Psychotest Ihr Alter Ego. Antworten Sie auf die Frage nach Ihrem früheren Vorbild etwa »Dirty Harry«, wird Ihr Held später mit hoher Wahrscheinlichkeit eine Vorliebe für großkalibrige Geschütze entwickeln. Und wer angibt, sich im Supermarkt am liebsten mit Waffengewalt an der Schlange vorbeizudrängeln, braucht sich nicht zu wundern, wenn seine Spielfigur öfter mal austickt und einem Gegner sein komplettes Magazin um die Ohren pustet.

Abschließend werden noch wie im Rollenspiel Punkte auf zehn Charakterwerte verteilt. Kräftige Jungs können sich ein Dutzend Handgranaten an den Gürtel hängen ohne umzukippen. Mädels mit hohen Technik- und Geschicklichkeits-Werten knacken jedes Schloss und setzen defekte Knarren wieder instand.

Ein Käfig voller Helden

Weil Einzelkämpfer nicht weit kommen, wird Unterstützung angeheuert – im virtuellen Internet. Ein Laptop listet über 50 Mietkrieger für jeden Geldbeutel. Da gibt's kampferprobte Ex-Soldaten genauso wie unerfahrene, dafür aber billige Feldärzte. Hier fällt Kennern von **Jagged Alliance 2** auch die erste große Neuerung ins Auge: Es gibt acht frische Fighter. Etwa Henning von Branitz, der nicht nur erstaunliche Ähnlichkeiten mit einem Redakteur einer deutschen Spielezeitschrift aufweist, sondern auch ganz vortrefflich mit einem Granatwerfer umzugehen weiß. Oder der Belgier Luc »Lucky« Fabre, der Gegner am liebsten mit der Faust zu Boden schickt. Manche alten Bekannten sind dafür nicht mehr von der Partie, darunter Opi Gus Tarballs.

Was **Jagged Alliance 2** auszeichnet: Alle Söldner wirken menschlich, mit Stärken und Schwächen. Immer wieder melden sie sich zu Wort, zeigen sich mal witzig, mal nachdenklich. Zwischen den Kämpfern entstehen Freundschaften und Abneigungen, sogar für kleine Liebesgeschichten ist Platz. Mit der Zeit wachsen sie einem richtig ans Herz. Selbst **Baldur's Gate 2** konnte das nicht besser.

Gold und Silber lieb' ich sehr

Teure Experten können Sie sich anfangs nicht leisten. Selbst im niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade (reichen von »hart, aber machbar« bis »nur für Masochisten«) hat zunächst eines Priorität: Moneten machen. Quasi als netter Nebeneffekt Ihres Befreiungsfeldzugs entreißen Sie nach und nach nicht nur die Städte und Dörfer Arulcos Deidrannas Kontrolle, sondern auch die verstreuten Edelmetallminen. Je mehr Sie sich unter den Nagel reißen, desto mehr Geld wandert auf Ihr Konto, desto bessere Söldner können Sie mieten und desto bessere Wummen einkaufen.

Ist Ihre Truppe anfangs noch mit Pistolen und der ein oder anderen MP ausgerüstet, finden sich später leichte MGs, Sturmgewehre und sogar Panzerfäuste im Rucksack. Die meisten Waffen nehmen Sie ausgeknipsten Gegnern ab, andere finden sich beim Durchsuchen von Häusern, wieder andere werden im »Internet« bestellt. Tatsächlich ist das Sammeln immer größerer Kaliber und das Ausbilden der Jungs und Mädels (für jede Schlacht gibt's Erfahrungspunkte) einer der größten Spaßfaktoren.

Runder Runden-Modus

Am spannendsten sind allerdings immer noch die Feuergefechte selbst. Das Spiel verwendet eine seinerzeit neuartige, mittlerweile oft kopierte Mischung aus Echtzeit-Bewegung und rundenbasierten Kämpfen. Auf einer Übersichtskarte Arulcos schickt man bis zu drei Teams mit jeweils maximal zehn Mitgliedern (früher waren's maximal sechs) von Sektor zu Sektor. Lokalisiert ein Trupp Feindbewegungen, wechselt die Kamera in die Nahansicht und präsentiert den betreffenden Abschnitt in gezeichneter Iso-Grafik. Dort werden die Schützlinge ganz ähnlich wie in einem Echtzeit-Strategiespiel gesteuert – bis es zum Kampf kommt. Dann wechselt

WAS IST NEU?

Wir listen die wichtigsten Veränderungen auf und sagen Ihnen, was es bringt.

Neuerung	Resultat
höhere Auflösung	feinere Grafik, bessere Übersicht – für große Monitore
überarbeitete Sektoren	größtenteils aufwändige Designs, anderes eher lieblos
verbesserte KI	war in der Praxis kaum einmal festzustellen
neue Waffen	sehr gut ausbalanciert, Sounds schlechter als früher
frische Söldner	fügen sich perfekt in die vorhandene Truppe ein
höhere Schwierigkeit	für Profis herausfordernd, für Neulinge frustrierend



Gegen Spielende müssen Sie sich mit **Panzern** anlegen. Am besten mit LAW-Raketen.



Deidranna zeigt gelegentlich in Engine-Zwischensequenzen ihre guten Manieren.



Auf dieser **Übersichtskarte** kämpfen Sie Sektor um Sektor frei. Eingenommene Gebiete werden mit Milizen gesichert (grüne und blaue Punkte). Noch nicht besuchte Areale sind abgedunkelt.

Wildfire in den Runden-Modus. Nun hat jeder Söldner eine bestimmte Anzahl Bewegungspunkte, mit denen er rennen, kriechen, klettern, seine Waffe abfeuern, nachladen und andere Aktionen ausführen kann.

Kreuzfeuer-Schach

Ist alles erledigt, kommt der KI-Gegner an die Reihe. Dabei entwickeln sich die Scharmützel zu regelrechten Puzzlespielen: Wenn Hitman über die linke Flanke zu den Baum da drüben schleicht, dann kann er dem Schlimmfinger hinter dem Felsen dort in die Seite fallen. Oder soll Grizzly versuchen, eine Granate zu werfen? Aber dann muss er seine Deckung verlassen, und vielleicht lauert da hinten im Wald ja noch ein Feindsoldat ... Am besten, Scope klettert aufs Dach und versucht ihr Glück von oben.

Fast wie Schach: Welcher Zug verspricht Erfolg, was könnte der Gegenspieler unternehmen? Wer gewinnen will, muss voraus denken. Oder ausgiebig Gebrauch von der Quicksave-Funktion machen und alle möglichen Kombinationen ausprobieren. Davon bleiben auch **Jagged Alliance**-Profis nicht verschont, denn **Wildfire** ist noch einmal ein ganzes Stück schwieriger als das ohnehin schon nicht ganz einfache Hauptprogramm.

Nebenjob: Wohltäter

Arulco von Deidranna zu befreien, ist unsere Hauptaufgabe. Aber bei weitem nicht die einzige. Überall im Land finden wir Menschen, die unsere Hilfe benötigen oder uns selbst Unterstützung anbieten. Da gibt es die skrupellose Unternehmerin, die in ihrer Fabrik Kinder schuften lässt, zwei verirrte Touristen, die unbedingt wieder nach Hause wollen, und eine gramerfüllte Mutter, die ihren Sohnemann vermisst. Zeigen wir uns von unserer guten Seite und stehen den Bedürftigen zur Seite, bringt uns das nicht nur die Sympathie der Bevölkerung (und höhere Erträge aus den Minen), sondern oft auch Erfahrungspunkte oder zusätzliche Ausrüstung – und nicht zuletzt jede Menge Spaß.

Technik Anno '95

Technisch war **Jagged Alliance 2** schon zum Erscheinungszeitpunkt nicht mehr up-to-date. Mickrige Auflösung von 640x480 Bildpunkten, altbackene, wenn auch liebevoll gezeichnete 2D-Grafik ... das riss schon damals niemanden vom Hocker. **Wildfire** wirkt zwar mit 1024x786 nicht mehr so grobkörnig wie das Original, das bringt aber auch Nachteile. So sind kleine Gegenstände nun auf Monitoren unterhalb von 19 Zoll nur noch schwer erkennbar.

Der Sound ist dafür nach wie vor klasse: Die ursprünglichen Sprecher der Söldner und NPCs sind ohnehin zum Großteil erste Sahne, die Synchronisation der neuen ist ebenfalls gelungen. Allerdings reden einige Kämpfer ein seltsames deutsch-englisches Kauderwelsch. Da wurden wohl aus Versehen teilweise die englischen Originalstimmen auf CD gebrannt. Die neuen Waffeneffekte können die Qualität der alten allerdings nicht erreichen. Auch dass neue Bugs ins Spiel gekommen sind (und alte immer noch da), ist schade.

Rüdiger Steidle

SASCHA GLISS

Überteuertes JA2-Mod



Ich liebe Jagged Alliance 2 und stürze mich begierig auf Mods und Konvertierungen aller Art. Leider bietet Wildfire dem Veteranen zu wenig Neues, um den saftigen Preis zu rechtfertigen. Auf die höhere Auflösung kann ich gerne verzichten (sie verschlechtert die Übersicht auf dem Schlachtfeld), und die neuen Söldner können den AIM-Originalen nicht die Feldflasche reichen. Eine neue Story und professionellere Sprecher wären zudem das Mindeste gewesen, was ich von einem 30-Euro-Titel erwarte.

Meine Wertung **75**

RÜDIGER STEIDLE

Noch immer genial



Jagged Alliance 2 habe ich in den letzten Jahren immer wieder herausgekramt, vor allem auch wegen der zahlreichen kostenlosen Mods (Anlaufstelle: http://ja.gamigo.de). Und das werde ich auch weiterhin. Denn trotz sinnvoller Verbesserungen wie der höheren Auflösung erreicht Wildfire für mich nicht die Klasse des Originals.

Das liegt vor allem am Balancing. Die ersten Spielstunden hat man gegen die erheblich stärkeren Feindsoldaten seine liebe Not, im Lauf der Zeit wird's immer einfacher. Wer Jagged noch nicht kennt und sich 640x480 nicht antun möchte, für den ist Wildfire aber eine Überlegung Wert. Denn die Spielmechanik ist unverändert genial.

Meine Wertung **81**

WILDFIRE



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

Ausstattung
CD/DVD, Handbuch (74 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Runden-Taktik
Entwickler/Publisher	Ideal Games/Zuxxez
Webseite	www.ja2.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; schwer bis brutal
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	233 MHz
Grafikkarte	TNT	RAM	64 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	333 MHz
Grafikkarte	TNT	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	500 MHz
Grafikkarte	TNT	RAM	256 MB

EINZELNOTEN

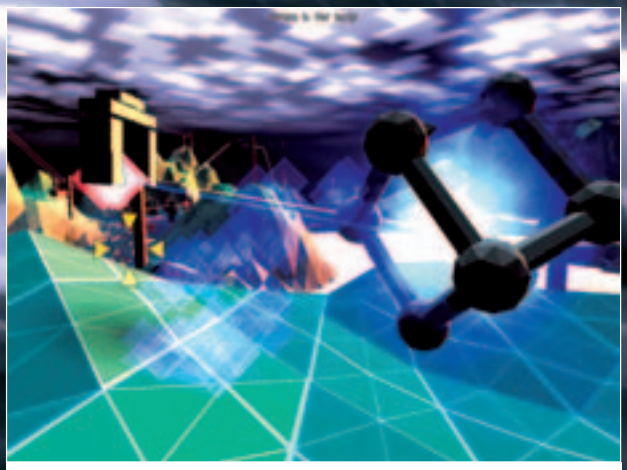
Grafik	4
Sound	7
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- gelungener Rollenspiel-Taktik-Mix
- knifflige Feuergefechte
- große spielerische Freiheit

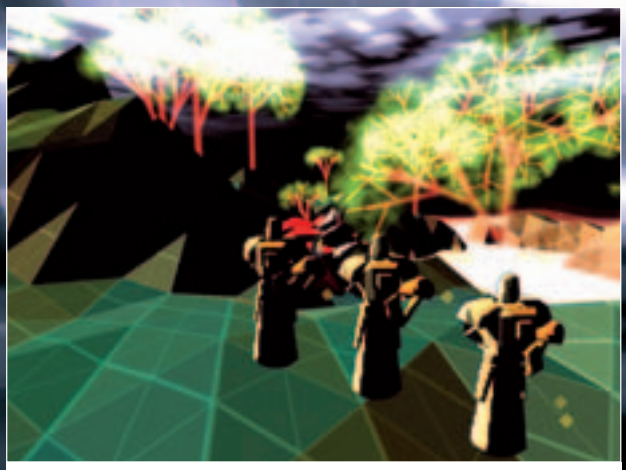
KONTRA
- veraltete Technik
- hoher Schwierigkeitsgrad
- Original als Budget billiger

		Durchschnitts-Wertung der Tester
RÜDIGER STEIDLE	81	78
SASCHA GLISS	75	

?! Tipps



Solche versteckten **Kisten** halten neue Programme bereit.



Farbkleckse wie diese Bäume gibt's in Darwinia nur selten.

DARWINIA

Darwinia wäre gerne: ein innovatives Strategiespiel im Retro-Look, das dem x-ten Schleich-Schooter die Stirn bietet. Darwinia ist: **ein äußerst durchschnittliches Spiel mit gewöhnungsbedürftiger Grafik.**

Doktor Sepulveda – ein seltsamer Name, aber der Mann dahinter ist ein schlaues Köpfchen. Immerhin hat er virtuelles Leben erschaffen. Auf der Bits-und-Bytes-Welt Darwinia schweben kleine grüne Pixelmännchen über grob texturierte Inseln und führen seit Generationen ein erfülltes Leben. Da das nicht nur Eierköpfe wie er spannend finden, will der Doktor sein Darwinia in einen Vergnügungspark umbauen. Die ganze Welt soll den so genannten Darwinians beim Siedeln und Arbeiten zuschauen können.

Kurz vor der Eröffnung kommt ihm aber ein fieser Virus in die Quere, der die Population der kleinen grünen Kerlchen bedroht. Jetzt sind Sie an der Reihe, den **Big Brother**-Park für die feierliche Eröffnung vom Virenfeind zu befreien.

Das waren noch Zeiten

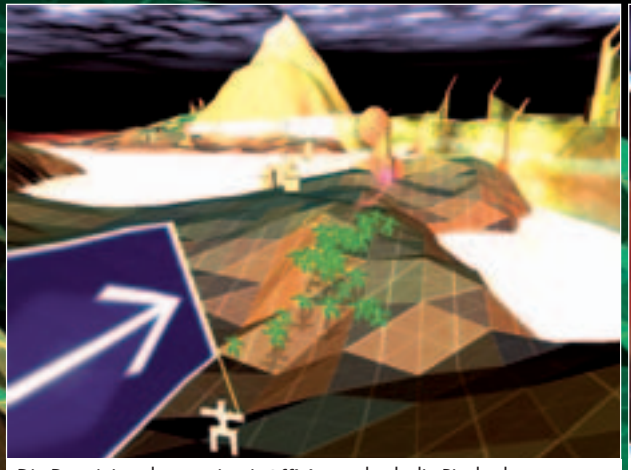
Darwinia ist vor allem eines: durchgestylt. Das beginnt schon bei den verschiedenen Intro-Filmchen: Da sausen zigtausend Darwinians im **Matrix**-Stil über den Monitor, oder ein Ladebildschirm aus vergangenen C64-Zeiten sorgt für nostalgisches Flair. Auch im Spiel selbst ändert sich nichts an der eigenwilligen Aufmachung. Auf kantigen, einfarbigen Landschaften schweben die zweidimensionalen Darwinians durch die Gegend. Zoomt man ans Geschehen heran, pixeln alle Figuren bis zur Unkenntlichkeit auf. Die Gegner sind inspiriert von Videospiel-Klassikern. Der Hundertfüßler Centipede beispielsweise schlängelt sich wie im gleichnamigen Spiel durch die Gegend und muss mit Laserfeuer in seine Einzelteile zerlegt werden.

Das erledigen Sie mit Programmen, die wie in einem Echtzeit-Strategiespiel kommandiert werden. Mit einer Ausnahme: Sie dürfen keine Befehle erteilen. Entweder, Sie verlassen sich darauf, dass die Programme ihre Aufgabe alleine meistern. Oder Sie übernehmen die direkte Kontrolle, zielen und schießen selbst.

Auf Virenjagd

Darwinia kommt fast vollständig ohne Bildschirmeinblendungen oder Menüs aus. Lediglich durch Druck auf die Alt-Taste öffnen Sie den so genannten Task-Manager – Ihre Schaltzentrale. Die maximale Anzahl der kontrollierbaren Programme wird durch dieses Tool begrenzt; mehr als fünf dürfen nicht gleichzeitig aktiv sein. Statt also Rohstoffe zu sammeln und in Fabriken auf putzige Icons zu klicken, aktivieren Sie die vier Programmtypen mit **Black & White**-ähnlichen Mausgesten. Für Squads malen Sie etwa ein Dreieck nach und platzieren danach einen dreiköpfigen Einsatztrupp in der Welt, der den Viren mit Lasern zu Leibe rückt. Diese Squads sind neben Geschütztürmen Ihre einzige Offensivwaffe.

Im Spielverlauf finden Sie neue Ausrüstung für die Truppen. Dann machen Sie etwa der virtuellen Bedrohung mit Granaten oder Raketen den Garaus und ordern Luftschläge an. Recht schnell müssen Sie sich spezielle Taktiken für die acht Gegnertypen bereitlegen. Die flinken Spinnen etwa hüpfen unberechenbar durch



Die Darwinians lotsen wir mit **Offizieren** durch die Pixelwelt.



Sie entscheiden, welche Programme **verbessert** werden sollen.

die Landschaft und sind nur durch Explosionen zu knacken. Härtere Brocken also als die Virii – wurmartige Kreaturen, die sich mit einem gezielten Schuss ausschalten lassen.

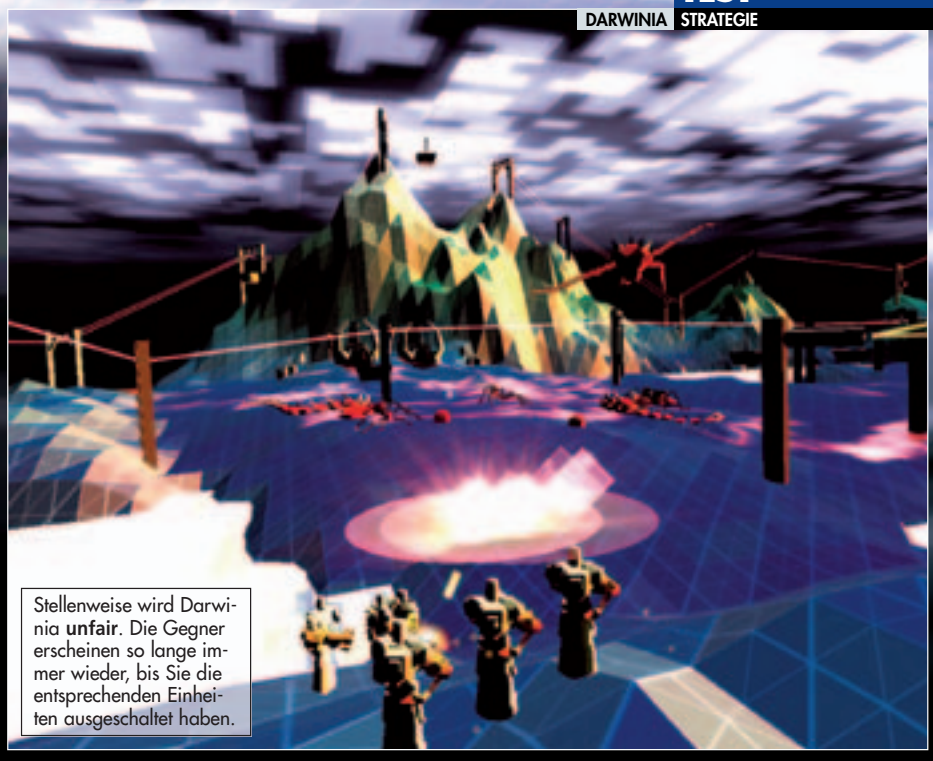
Actionstrategietaktik

Das alles klingt nach einem spannenden Echtzeit-Strategiespiel? Tatsächlich hat **Darwinia** schwere Action-Schlagseite. Eine KI ist quasi nicht vorhanden; die Wegfindung beschränkt sich darauf, die Einheiten schnurgerade von A nach B laufen zu lassen – haben die Jungs eben Pech gehabt, wenn dazwischen ein tödliches Hindernis wartet. Wir scheitern kläglich, als wir **Darwinia** wie **Act of War** spielen. Kaum lassen wir ein Squad unbeaufsichtigt, steht es wehr- und regungslos in der Gegend herum und wird überrannt.

Stattdessen erschaffen wir ein Team, übernehmen selbst die Kontrolle und räumen im Alleingang auf. Mit der linken Maustaste geben wir Bewegungsorder und spielen mit dem Dauerfeuer der rechten Maustaste das Antivirenprogramm. Hin und wieder ein paar zusätzliche Granaten – schon haben wir die Oberhand.

Darwinistisches Recycling

Getötete Feinde hinterlassen Energiebläschen, die Sie einsammeln können. Das erledigen die Ingenieurs-Programme, die außerdem auf den Karten verstreute Gebäude in Ihren Besitz bringen. Am wichtigsten sind die Inkubatoren: Hier werden aus Energie nämlich Darwinians. Die benötigen Sie dann für bestimmte Missionsziele. Meistens sollen Sie Maschinen in Gang setzen und müssen die planlos umherwuselnden grünen Männchen erst einmal an die richtige Stelle lotsen. Das erledigen Offiziere, die alle im Umkreis befindlichen Darwinians an einen Zielpunkt schicken.



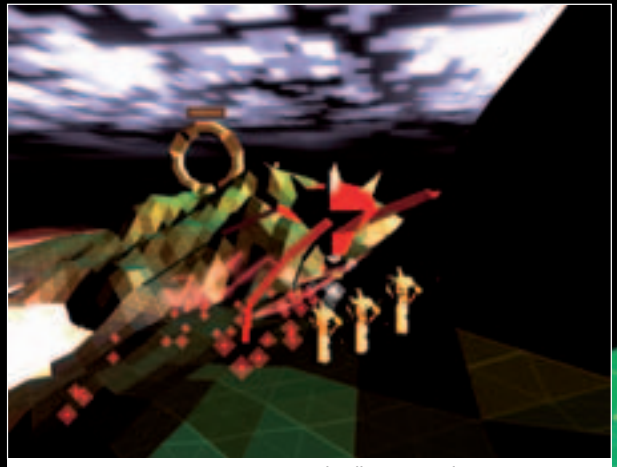
Stellenweise wird Darwinia **unfair**. Die Gegner erscheinen so lange immer wieder, bis Sie die entsprechenden Einheiten ausgeschaltet haben.

Importierter Retro-Look

Zehn Missionen lang spulen Sie dieses Standardprogramm ab: Gegner ausschalten, Energie sammeln, Darwinians ans Ziel bringen. Taktische Manöver lässt die fehlende KI gar nicht erst zu, die Forschung wirkt halbherzig: Während Sie kämpfen, arbeitet Doktor Sepulveda an Upgrades für die Programme. Die Darwinians bewaffnen, größere Squads, stärkere Laser ... was Sie zuerst erforschen, hat kaum Auswirkungen.

Hinter der hippen Retro-Optik steckt somit erschreckend wenig Spiel. Wollen Sie **Darwinia** trotzdem haben, müssen Sie es importieren: Entwickler Introversion hat keinen deutschen Publisher gefunden. Deshalb müssen Sie unter www.darwinia.co.uk/store/index.html bestellen.

David Bergmann



Die **Energiekügelchen** müssen Sie schnell einsammeln.

RÜDIGER STEIDLE



Retro-Grafik und Retro-Spielprinzip

Ich liebe den Retro-Look, die Intros im 8-Bit-Stil, das C64-Gepiepse aus den Lautsprechern. Aber muss denn auch das Spielprinzip so altbacken sein? Im Prinzip mache ich nichts weiter, als ständig Wächter zu erschaffen und mit ihnen auf Virenjagd zu gehen. Oder eine Horde Darwinians zum Levelausgang lotsen, was auch nur deshalb fordert, weil sich die Blödbubies sofort von der erstbesten Klippe stürzen, wenn man mal eine Minute nicht aufpasst. Sagen wir 20 Punkte Spielspaß und 20 für den coolen Look.

Meine Wertung **40**

DAVID BERGMANN



Außen hui, innen naja ...

Ich mag die Grafik von Darwinia, und ich mag den Genremix aus Action und Strategie, aus Centipede und Lemmings. Leider sind die einzeln betrachtet sehr guten Ideen unzureichend miteinander verknüpft. Die Missionen spielen sich zu ähnlich. Lediglich in den letzten Einsätzen wird's spannend. In den finalen Gefechten kracht's so richtig, und selbst die Darwinians muss ich in den Krieg schicken.

Trotz aller Mängel spiele ich Darwinia immer noch hin und wieder. Introversion hat dem Spiel einen ureigenen Anstrich verpasst, der sich vom Hochglanz-Einerlei all der Schleicher und Shooter abhebt. Mehr als eine nette Abwechslung sollten Sie von Darwinia aber auch nicht erwarten.

Meine Wertung **65**

DARWINIA



Video

Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler), Netzwerk (– Spieler), Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (16 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Strategie
Entwickler	Introversion Software
Webseite	www.darwinia.co.uk
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittelschwer
USK-Alterseinstufung	keine Freigabe
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	600 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO

- gutes Tutorial
- eigenständiger Grafikstil
- grundsätzlich eine nette Idee ...

KONTRA

- ... aber schlecht umgesetzt
- eintöniges Leveldesign
- fehlende KI

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	65
RÜDIGER STEIDLE	40
	53



Zusammen mit vier Kameraden erledigt unser **Zwerg** einen Ork im »Freien Spiel«. Kampagne-Partien finden Sie auf Internet-Servern kaum.



Dieses neue **Portal** im Westen der Startinsel führt in die neuen Gebiete von Underworld. Bis Level 28 sollten Sie aber in bekannten Gefilden bleiben.

SACRED **UNDERWORLD** MULTIPLAYER

Gemeinsam mit anderen Helden im Mehrspielermodus auf Monsterjagd gehen, macht normalerweise Laune. Doch beim Sacred-Addon **bremsen viele alte Mängel den Spaß.**

Während Tausende **Sacred**-Abenteurer die Fantasy-Welt Ancaria in der Singleplayer-Kampagne von Dämonen befreit haben, fand der Mehrspielermodus weniger Freunde: Zahlreiche Ungereimtheiten bei der Spielmechanik, fehlendes Balancing und etliche Bugs erwiesen sich als Spielspaßbremsen. Das Addon **Underworld** bleibt zwar von der Käferplage verschont, doch andere Probleme sind nach wie vor aktuell: Der Quest-Fortschritt der Kampagne wird nur beim Host einer Partie gespeichert, Gold nicht zwischen den Gruppenmitgliedern geteilt, und die Klassen sowie deren Fähigkeiten sind nicht für Duelle gegeneinander, Player-versus-Player (PvP), ausbalanciert.

Offen oder geschlossen?

Die Multiplayer-Modi (Kampagne, Freies Spiel, PvP) haben sich im Vergleich zum Hauptspiel nicht verändert. **Sacred: Underworld** unterstützt das Spiel über LAN, wobei sich mit der mitgelieferten Datei »Gameserver.exe« bequem ein eigener Server aufsetzen und konfigurieren lässt. Außerdem können Sie entweder im »offenen« oder »geschlossenen« Internet spielen. Bei letzterer Variante werden die Charaktere zum Schutz vor Hackern und Cheatern auf den Ascaron-Servern gespeichert, also ähnlich wie in Blizzards »geschlossenem Battlenet«. Bei »offenen« Partien dürfen Sie mit den Charakteren aus dem Singleplayer-Modus antreten.

Einzelkämpfer statt Party

Sacred: Underworld ist wie das Hauptprogramm von der Spielmechanik her nur bedingt für kooperativen Multiplayer geeignet. Zwar funktioniert auch in den freien Spielen die Kampagne des Addons, doch der Quest-Fortschritt wird nicht auf dem Server gespeichert. Sie können also nur mitten in die Story springen oder müssen im »offenen« Internet eine eigene Partie als Host eröffnen.

Viele Spieler nutzen den Mehrspielermodus aber ohnehin nur, um ihre Helden hochzuzüchten und anschließend wieder in das Solo-Abenteuer zu importieren. Die Gruppenbildung gestaltet sich meist zäh, da jeder eine andere Quests erledigt und dementsprechend in unterschiedlichen Winkeln der Welt unterwegs ist. Oft klinken sich Leute auch nur in Partien ein, um Gegenstände zu tauschen und verschwinden dann wieder. Kämpfe gegen andere Spieler verlieren auf den PvP-Servern mangels Balancing schnell den Reiz – sei es nun, weil man zu stark ist oder zu schwach. Insgesamt drückt der schwache Multiplayerpart unsere Gesamtwertung um 4 Prozent.

Georg Valtin

FLORIAN STANGL



Aus alten Fehlern nichts gelernt

Meine Vorfreude auf das Addon war riesig. Der Solomodus mit dem coolen Kampfzwerg hat meine Erwartungen auch erfüllt, doch der Multiplayer-Modus ist eine Enttäuschung. Ich fühlte mich glatt ein Jahr zurück versetzt: Schon zur Veröffentlichung des Hauptprogramms machte die Mehrspieler-Variante mehr Ärger als Freude – peinlicherweise aus den gleichen Gründen wie im Addon.

Wer Hack&Slay im Internet spielen will, muss bei Diablo 2 bleiben. Solisten dürfen auch Sacred zocken.

Meine Wertung **78**

GEORG VALTIN



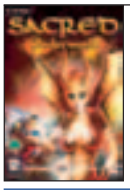
Im Multiplayer nicht mein Fall

So viel Spaß Underworld im Singleplayer auch macht: Mit dem Mehrspielermodus kann ich nichts anfangen. Irgendwie kommt kein »Zusammenspiel-Gefühl« auf, zumal die meisten Leute selbst im Team lieber ihr eigenes Ding durchziehen statt gemeinsam zu kämpfen. Außerdem nerven mich viele Designmängel: Warum wird beispielsweise das Gold nicht gleichmäßig zwischen den Gruppenmitgliedern geteilt? Warum bekommt nur der Spieler die Quest-Belohnung, der nach erfüllter Aufgabe zuerst mit dem NPC spricht?

Unter dem Strich ist der Mehrspielermodus eine nette Möglichkeit, seine Charaktere aus der Solo-Kampagne aufzupeppen. Ein Multiplayer-Dauerbrenner wird es aber nie.

Meine Wertung **75**

SACRED: UNDERWORLD



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (24 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Action-Rollenspiel-Addon
Entwickler/Publisher	Ascaron/Take 2
Webseite	www.sacred-game.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 1	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	4

PRO
- Solo-Held in Multiplayer verwendbar
- bequemes Erstellen eigener Server
- Handelsfenster zum Objekttausch

KONTRA
- nur Host kann bei Koop speichern
- Gold wird nicht geteilt
- PvP nicht ausbalanciert

GEORG VALTIN	75
FLORIAN STANGL	78

Durchschnitts-Wertung der Tester: **77**



Die rundenbasierten **Kampfeinlagen** sind unausgereift und enden bereits bei kleinsten Fehlern in der Niederlage. Hier müssen wir unser Schiff zu dritt gegen üble Piratenweiber verteidigen.



Selbst ablaufende **Gespräche** treiben die dünne Hintergrundgeschichte voran.



Rätsel wie das richtige Brauen von Tränken machen noch am meisten Spaß.

GOOKA

In einer **Mischung aus Adventure und Rollenspiel** suchen Sie nach Ihrem Kind und einem Heilmittel für Ihre Frau. Spielspaß finden Sie dabei allerdings kaum.

Schlimme Zeiten für Richter Gooka: Als er von einer Reise nach Hause kommt, ist sein Haus zerstört, sein Sohn entführt, und seine Frau liegt vergiftet im Koma. Sie begeben sich in der Rolle von Gooka auf die Suche nach dem Kind und einem Heilmittel. **Gooka** ist eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel. Sie lösen Rätsel, indem Sie Gegenstände einsammeln und an der richtigen Stelle benutzen. Beispielsweise müssen Sie ein Rezept finden, die Zutaten besorgen und schließlich einen Trank brauen. Originelle oder neue Rätselarten fehlen zwar, doch trotz einiger Logikschwächen und typischer Reihenfolgezwänge aufgrund der Linearität macht das Knobeln sogar ansatzweise Laune.

Krampf beim Kampf

Die Laune vergeht Ihnen aber wieder, wenn die unausgereiften Rundenkämpfe auf dem Programm stehen. Wenn Sie am Zug sind, wählen Sie eine Aktion, darunter Spezialangriffe, offensive und defensive Zauber oder die Benutzung eines Trankes aus dem Inventar. Vor jedem Kampf sollten Sie unbedingt speichern, denn oft bedeutet eine falsche Aktion die Niederlage. Viele Gegner verursachen gar so viel Schaden, dass Ihr Held beim ersten Treffer umfällt. Da können Sie nur neu laden und hoffen, dass der Feind weniger heftig trifft, damit Sie selbst zum Zug kommen und reagieren können. Nach erfolgreichen Kämpfen steigen die Charakterwerte des Helden; regelmäßig erhalten Sie auch neue Spezialangriffe oder Zauber – so viel zum Rollenspielteil von **Gooka**.

Rückstand durch Technik

Unpräzise oder falsche Angaben hemmen an vielen Stellen den Spielfluss. Beispielsweise schickt Sie ein Hinweis in das Casino der Stadt, obwohl Sie dort angekommen merken, dass Sie erst zum Hafen müssen. An einer Stelle des Spiels kommen Sie nur dann weiter, wenn Sie einem NPC bei einem Poker-ähnlichen Würfelspiel (dessen Regeln nicht erklärt werden) das gesamte Geld abnehmen. Da die Würfel zufallsgesteuert fallen und Sie auch verlieren können, vergeuden Sie damit viel Zeit.

Technisch enttäuscht **Gooka** auf der ganzen Linie: Auf die klobigen, polygonarmen Umgebungen und Objekte klebten die Grafiker grob ausgeschnittene Texturen. Die schwache Kollisionsabfrage, teils unübersichtliche Kameraperspektiven und unpräzise Steuerung passen in das schwache Gesamtbild. Wenigstens lässt sich die nervige Musik ausschalten.

Georg Valtin

DAVID BERGMANN

Es geht schlechter, aber auch sehr viel besser

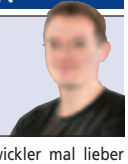


Gooka ist ein halbwegs passables Spiel, das niemand braucht. Die Rätsel sind gelungen, und die Kampfeinlagen finde ich nicht so schlimm wie Georg. So kommt wenigstens ein bisschen Abwechslung in den Knobel-Alltag. Allerdings steuert sich das alles furchtbar umständlich. Der Mix aus Tastatur und Maus bringt mich nur selten sofort ans Ziel. Meistens laufe ich in den unansehnlichen Standbildern erstmal gegen mehrere Wände. Somit bleibt Gooka so lange im Schrank stehen, bis keine besseren Adventures mehr erscheinen.

Meine Wertung **42**

GEORG VALTIN

Nichts Halbes und nichts Ganzes



Hätten sich die Entwickler mal lieber auf ein Genre konzentriert, anstatt zwei zu diesem unausgegorenen Mix zu kombinieren. Die aufgesetzte Charakterentwicklung und die Rundenkämpfe wirken irgendwie unfertig und überflüssig. Als reines Adventure hätte Gooka sicher eine bessere Figur gemacht, denn die ganz guten Rätsel sind noch das Beste am Spiel.

Das ändert aber nichts daran, dass der Titel technisch auf einem überholten Stand ist. Hätte ich mir Gooka privat gekauft, wäre es schon aufgrund der ungenauen Steuerung gleich wieder von der Festplatte verschwunden. Da es bei Adventures und Rollenspielen deutlich bessere Produkte gibt, kann ich Gooka keinem empfehlen.

Meine Wertung **31**

GOOKA



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (20 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Adventure
Entwickler/Publisher	Rebel/Bhv
Webseite	www.gooka.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	640x480	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

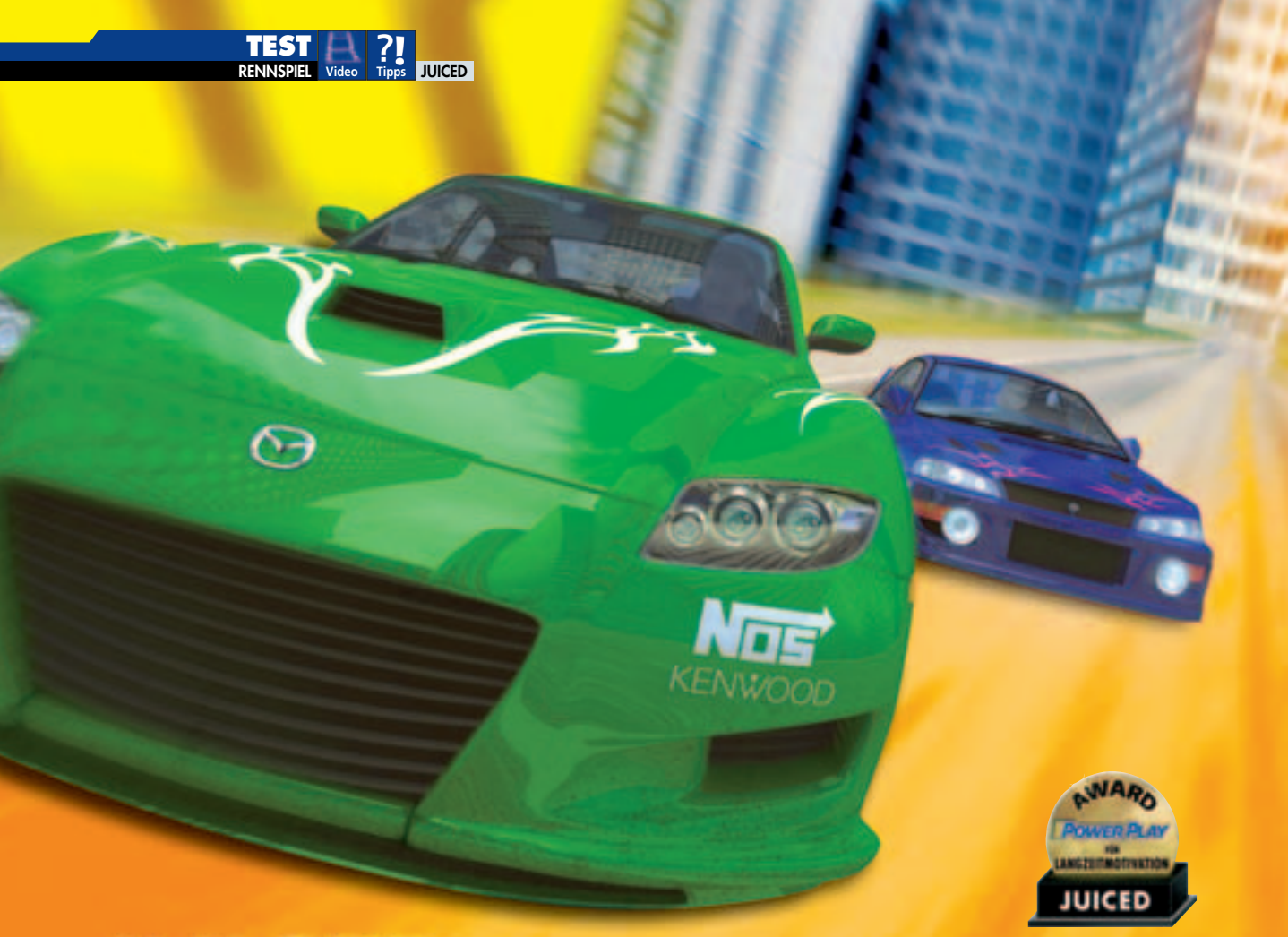
Grafik	4
Sound	3
Steuerung	3
Multiplayer	–

PRO
- gute Rätsel
- abwechslungsreiche Schauplätze

KONTRA
- müde Story
- unausgereiftes Kampfsystem
- technisch sehr schwach
- nervige Musik

GEORG VALTIN	31
DAVID BERGMANN	42

Durchschnitts-Wertung der Tester: **37**



JUICED

Juiced wischt mit Need for Speed den Boden: Besseres Fahrgefühl, viel schlauere Computergegner und die ausgefeilteste Spielmechanik aller Rennspiele. Glauben Sie nicht? Wie beweisen es Ihnen auf den folgenden Seiten!

Machen Sie bloß nicht den Fehler, diesen Test zu überblättern! Ja, **Juiced** ist ein weiteres Tuning-Rennspiel à la **Need for Speed Underground**. Aber es ist vor allem eins: viel besser. Vor allem in punkto Langzeitmotivation lässt es die Konkurrenz uralt aussehen. Wenn Sie sich also nur ein Funken für Autos interessieren, lesen Sie bitte weiter. Sie werden es nicht bereuen!

Respekt ist die halbe Miete

In **Juiced** geht es um Respekt. Das ist nicht einfach nur so dahin gesagt, oder eine halbgare Erfindung der Marketing-Abteilung eines Spieleherstellers. Nein, den Respekt müssen Sie sich erfahren – klingt bekannt, funktioniert in **Juiced** aber außerordentlich gut. Zum einen sehen Sie während des Rennens, ob Ihr Respekt-Konto sich füllt oder leert. Nach der Raserei erhalten Sie von den Anführern der acht Straßenrennen-Gangs von Angel City knallhartes Feedback: »Die Wild Cats mögen es nicht, wenn du ihre Autos beschädigst«, mosert zum Beispiel Maria. »Gut gemacht«, lobt nach dem gleichen Rennen Poppa, der von unserer geschickten Wette beeindruckt ist. Wir haben nämlich



Den getunten Beetle lenkt unser **Teamkollege** Vito, wir feuern ihn an.



Das Ausrufungszeichen zeigt: Der Fahrer hat **Stress**, ist fehleranfällig.



In der Kurve einmal zu viel Gas geben und schon ist das Heck weg. Schön zu sehen: die durchdrehenden Hinterreifen. (1.600x1.200)

vor dem Start satte 3.000 Dollar gegen AWB-Boss Biggi gewettet, dass wir ihn schlagen. Der Gewinn füllt ebenso das Konto wie die Siegprämie aus dem Event.

Obwohl die deutsche Sprachausgabe nur Mittelmaß ist, bauen sich zu den acht Gangs schnell Beziehungen auf, die sich im Verlauf des Spiels wandeln. Während der schnöselige Carlos anfangs eher unsympathisch wirkt, wird er nach vielen Rennstunden einer unserer wichtigsten Ansprechpartner. Tatsächlich können wir die Konkurrenten mit unserem Handy jederzeit anrufen und herausfordern – vorausgesetzt, sie haben genug Respekt vor uns. Was sich wie aus Rollenspielen entlehnt anhört, verläuft in der Praxis unterschwellig. Juiced schafft es durch die gekonnte Mischung aus Sprachausgabe und Info-Tabellen, Sie jederzeit über Ihren Status zu informieren.

Stressige Angelegenheit

Die acht Gangs haben Angel City in Territorien aufgeteilt, in denen jeweils mehrere Kurse abgesperrt sind. Richtig gelesen: Sie rasen weder durch offene Städte oder auf regulären Straßen, sondern nur auf speziellen Pisten. Dadurch gibt es weder Gegenverkehr noch andere Hindernisse – einzig Sie und Ihre Kontrahenten. Was spontan wie ein Manko klingen mag, hat für ambitionierte Piloten einen großen Vorteil: Nur so ist es möglich, die komplexe künstliche Intelligenz der Computerfahrer auf die Straße zu bringen. Ihre Gegner haben nämlich unterschiedlich viel Talent und Nervenstärke. Wenn Sie zum Beispiel T.K. 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 der Computergegner – fantastisch!

Besonders auffällig wird dieses Verhalten bei den so genannten Pink-Slip-Rennen. Pink Slip heißt in den USA der Kfz-Brief – in diesen Rennen setzen also beide Fahrer ihr Auto aufs Spiel, der Verlierer geht zu Fuß heim. Das erhöht den Druck mächtig. Die KI-Gegner fahren dann deutlich aggressiver, und wenn Sie die Nerven behalten (was schwierig ist!) können Sie den Kontrahenten bald in einen Fehler hetzen.

Gemeinsam sind wir stark

Es wird noch besser: Sie fahren nicht nur allein gegen die anderen Crews, sondern gründen zu Beginn ein eigenes Team, in unserem Fall PC PowerPlay genannt. Sobald Sie sich genug Respekt erfahren haben, klopfen andere Fahrer an und wollen in Ihre Crew. Die Jungs und Mädel sind keinesfalls Augenwischerei, sondern ermöglichen erst die Teilnahme an bestimmten Rennen, für die Sie zwei oder gar drei Autos in der gleichen von acht Klassen brauchen. Dann treten Sie zu dritt gegen ein anderes Team an; wer zuerst alle Wagen im Ziel hat, gewinnt. Damit das klappt, geben Sie den Kumpels über zwei Tasten Anweisungen, wie aggressiv sie fahren sollen. Klar, eigentlich wäre es optimal, wenn alle immer ihr bestes gäben. Doch Vorsicht: Der bereits erwähnte Stresslevel gilt auch für Ihre Crew! Wenn Sie nicht wollen, dass sich Kamerad Vito kurz vor der Ziellinie dreht, dann bremsen Sie ihn immer wieder rechtzeitig, damit er sich erholen kann. Aber nicht zu lange, sonst wird er vielleicht noch überholt ...

Da das ein wenig kompliziert ist, sollten Sie das Kommandieren üben, indem Sie Ihre Leute in Einzelrennen antreten lassen. Auch das ist möglich: Sie fahren gar nicht selbst, sondern beobachten die Künste Ihrer Crew. Dadurch gewinnen Sie das nötige Gefühl für Ihre Anweisungen, und die Piloten Erfahrung sowie Sicherheit – wie in einem Rollenspiel! Da es immer um Preisgelder geht, haben wir bei den Rennen unserer Crew-Mitglieder noch mehr mitgefiebert als bei unseren eigenen Fahrten. Nie zuvor war Nicht-Fahren in einem Rennspiel spannender als in **Juiced**! Auch toll: Im Tuning-Menü können Sie allen Ihren Autos die gleiche Optik verpassen, um in den Crew-Rennen als Einheit aufzutreten. Ist zwar spielerisch nutzlos, stärkt aber das Wir-Gefühl.



Nachbrenner: Beim **Nitro-Boost** simulieren massive Schlieren den Geschwindigkeitseffekt.



Rennen, bei denen jeder Fahrer seinen **Wagen verwettet**, sind besonders schweißtreibend.



Teamkollegin Amber im roten Celica hat Mist gebaut: Sie rammt zwei Gegner in der Kurve. Wahrscheinlich war unsere Vorgabe, mit maximaler **Aggression** zu fahren, etwas übertrieben …

Vorwärts, rückwärts, Tag und Nacht

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.

Da Sie wie jede andere Crew Ihre eigene Strecke haben, können Sie dort eigene Rennen veranstalten. Schauplatz ist ein großes Stadion, in dem Sie mehrere Streckenführungen wählen können. Vor allem mit dem simplen Oval können Sie schnell die Kasse aufbessern: Sie wählen eine Rennklasse, in der Ihr Auto das stärkste ist und sichern sich so fast garantiert den Sieg. Zusammen mit einer Wette füllt sich das Konto schön flott.

Klassentreffen für 1.000 Pferdchen

Wie wichtig Rennerfolge sind, machen die acht Rennklassen deutlich: Alle 100 PS beginnt eine neue Klasse, Stufe 8 reicht von 100 bis 199 PS. Wer also zu gierig ist und seinen aktuellen Wagen mit allen gerade verfügbaren Tuning-Teilen aufmotzt, landet schnell mit 210 PS in Klasse 7. Und ist damit der Loser, da die anderen Flitzer eher 280 als 220 PS unter der Haube haben. Clevere Spieler nutzen daher das automatische Tuning, das anbietet, den Wagen bis Oberkante Unterlippe der aktuellen Klasse auszureizen. Damit sind Sie in dieser Klasse der King und können so Kohle scheffeln, die dann in ein neues Auto investiert wird. Das kann entweder den Fuhrpark in einer niedrigen Klasse aufstocken (für Team-Rennen) oder gleich in einer höheren starten. Je nach Kontostand können Sie auch mehrere 100 PS überspringen und sich statt eines feschen Mittelklasseautos gleich einen Sportwagen à la Corvette Z06 oder Honda NSX zulegen. Doch Vorsicht: Je schneller und aggressiver die Wagen, desto empfindlicher die Lenkung! Tasten Sie sich besser langsam vor.

Es geht auch ohne Handbremse

In der von uns im März gespielten Beta-Version war die Steuerung mit



Mit dem Können der Gegner steigen die lukrativen **Wetteinsätze**.



Per **Handy** bewerben sich Fahrer oder fordern Sie Gegner heraus.

JUICED: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie sich auch nur ein bisschen für Autos interessieren

... wenn Sie gegen richtig gute KI-Gegner antreten wollen

... wenn Sie lieber Auto fahren als Mädels anglotzen wollen

... wenn Sie auf dünne Pseudo-Storys völlig verzichten können

... wenn Ihnen in Rennspielen guter Motorensound wichtiger ist als lizenzierte Musikstücke

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie noch nie in Ihrem Leben an ein Rennspiel dachten

... wenn Sie von Autofahren Null Ahnung haben

... wenn Sie die »Viper« ausschließlich als Schlange kennen

... wenn Sie bislang Rennspiele wegen der Atmosphäre gekauft haben

... wenn Ihnen Spiele ohne bekannte Musiker nicht mehr auf die Festplatte kommen



Tastatur und Gamepad der mit Lenkrad noch unterlegen und vor allem bei starken PS-Geschossen zu gefühllos. Daran hat Entwickler Juice Games kräftig gefeilt, so dass wir mit allen Eingabegeräten problemlos zu Recht kamen. Besonders lobenswert finden wir, dass die in vielen Action-Rennspielen nötige Brachialmethode mit der Handbremse für Kurvenfahrten in **Juiced** nicht unterstützt wird. Stattdessen müssen Sie wie bei echten Autos mit gezielten Lastwechseln durch plötzliche Gaswegnahme und reguläres Bremsen arbeiten. Auch das künstliche, völlig übertriebene Dauerquietschen der Reifen fehlt bei **Juiced** – danke, liebe Entwickler!

Da wir schon beim Sound sind: Die Motorengeräusche sind rau, aggressiv und wirken über das gesamte Drehzahlband natürlich statt synthetisch. Bravo! Die Musiklautstärke sollten Sie dagegen im Optionsmenü nach unten regeln, das Hippohoppel-Gedudel ist weder gut noch passend. Die deutsche Sprachausgabe ist wie bereits erwähnt solides Mittelmaß, da die Sprecher etwas emotionsarm rüber kommen. Außerdem hätten die Sprüche der Fahrer speziell während der Rennen etwas mehr Abwechslung vertragen können.

Gehen Sie mit Freunden ins Netz

Bis zu sechs menschliche Fahrer duellieren sich im Mehrspielermodus im LAN oder per Internet. Computerpiloten dürfen Sie nicht zuschalten, um das Feld aufzufüllen, außerdem benötigt jeder Fahrer eine eigene **Juiced**-Version. Gut ist, dass Sie mit vielen Optionen die Partien maßschneidern können: Anzahl der Fahrer, Minimal- und Maximalstärke der Autos, Rennmodus, Kollisionsabfrage an/aus (um Lags zu vermeiden) und so weiter. Entwickler Juice Games will über alle per Gamespy ausgerichteten Rennen sogar eine weltweite Online-Rangliste führen. Zum Zeitpunkt war dieses Ranking allerdings noch nicht online und fließt daher nicht in unsere Wertung ein.

Florian Stangl



Beim **Autohändler** finden Sie Schnäppchen und Unfallautos.

TEST-CENTER

MARTIN DEPPE

Lockt mich sogar von Gran Turismo 4 weg



Schlagen Sie mich, treten Sie mich, geben Sie mir Tiernamen: Aber statt Need for Speed Underground 2 oder RPM Tuning spiele ich lieber Gran Turismo 4 – jaha, auf der Playstation. Bis vor kurzem zumindest. Bis Juiced in der Redaktion aufschlug. Der PC hat mich wieder!

Denn Juiced hat die menschlichsten Computerfahrer, die richtig nervös werden, wenn ich in ihrem Windschatten auftauche. Juiced hat ein ungemein motivierendes Klassen- und Teamsystem. Und Juiced hat das nebenbei, was andere zur Religion erheben, nämlich all den Optik-Firlefanz wie Unterboden-Neonlichter und peinliche Aufkleber.

Meine Wertung **89**

MICHAEL GALUSCHKA

Toller Start, aber dann im vierten Gang stecken geblieben



Klare Sache: 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 taugt zu mehr als nur assigem Gepose.

In guten Momenten kann ich die Wertungen meiner werten Bleifußkollegen durchaus nachvollziehen. Doch regelmäßig weicht die Fahr-Lust für kurze Zeit dem Fahr-Frust. Juiced wirkt in vielen Details arg holprig, noch mehr Feinschliff hätte Not getan. Doch das Potenzial ist sicherlich vorhanden, also warte ich auf Juiced 2!

Meine Wertung **83**

BIGGI

Ganz schön abgezockt, der Stangl



Mann, die Entwickler sagten mir, Biggi, sagten die, keine Sorge wegen der Wetten. Du wirst schon gewinnen, sagten die. Und was ist? Der Stangl zockt mich ab. Immer wieder. Und ich fall jedes Mal wieder drauf rein. Besonders fies ist, dass der Stangl einfach seinen Spielstand kopiert. Und wenn ich dann doch mal gewinne, dann kopiert er einfach den Ordner drüber und fährt noch mal gegen mich. Fies, sowas. Vor allem, weil er dann auch noch meine Intelligenz runterregelt. Pfft!

FLORIAN STANGL

Bescheuerter Name, aber geniales Rennspiel



Es ist wie in der Formel 1: Letztes Jahr war Ferrari unschlagbar, dieses Jahr macht Renault die Gegner nass. So ist es mit Need for Speed und Juiced. In allen wichtigen Punkten düpiert das schon fast vergessene Rennspiel von Juice Games den EA-Konkurrenten. Ich hoffe, dass Juiced trotz des beknackten Namens eine ebenso große Fan-Gemeinde findet wie Need for Speed.

Was mich am meisten begeistert hat? Die Langzeitmotivation. Ich habe tatsächlich mehrere Tage alleine mit der untersten Rennklasse verbracht, um mir ein schlagkräftiges Team aufzubauen. Danach folgte Klasse 7 samt neuer Kurse, neuer Tuning-Teile, neuer Mitstreiter – und so weiter. Nicht zu vergessen das geniale Stress-System und die Fahrphysik. Juiced ist meine neue Rennspiel-Referenz!

Meine Wertung **91**

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.thq.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	17. Juni 2005
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
- abwechslungsarme Sprachausgabe

FLORIAN STANGL	91
MARTIN DEPPE	89
MICHAEL GALUSCHKA	83

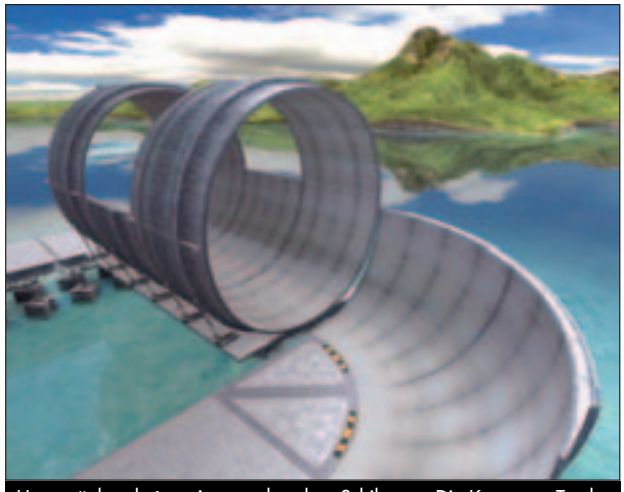
Durchschnitts-Wertung der Tester **88**

Video

Tipps



In den Rennen fahren Sie lediglich gegen **Bestzeit-Geister**. Kollisionen oder Windschattenduelle mit den Konkurrenten sind nicht möglich.


Haarsträubende **Loopings** und andere Schikanen: Die Kurse von Trackmania Sunrise müssen Sie erst einmal auswendig lernen.

TRACKMANIA SUNRISE

Trackmania wird langsam erwachsen. **Der simple Funracer mausert sich in der Fortsetzung zur frustgefährlichen Herausforderung** und hat wie viele heranwachsende Teens so seine Probleme mit der Pubertät.

Drei ... zwei ... eins – das Rennen beginnt. Wir fahren mit Vollgas auf eine Sprungschanze zu, reißen im letzten Moment das Steuer herum und fliegen nicht etwa geradeaus, sondern landen ein paar Meter weiter links auf einer Brücke. Vorsichtig schleichen wir eine weitere Rampe empor, landen wie ein nasser Sack wieder auf Asphalt und orientieren uns erstmal. Das Rennen läuft bereits seit zwei Minuten, und wir haben noch keine 500 Meter zurückgelegt. Im Folgenden werden wir durch einen Tunnel brettern, fast einen Kilometer weit durch die Luft fliegen, uns überschlagen und nur mit Mühe und Not auf allen vier Rändern landen. Wir werden das Ziel erst nach acht Minuten erreichen. Und trotzdem die Goldmedaille mit nach Hause nehmen.

Jump-and-Drive

Der neue Plattform-Modus treibt die bereits in **Trackmania** enthaltene Knobel-Komponente auf die Spitze. Sie müssen Kontrollpunkte auf Strecken abfahren, die mit Sprungschanzen, nicht einsehbaren Kurven und Hindernissen gepflastert sind. Dabei geht es dann auch nicht nur darum, in einem Stück von Schanze A auf Schanze B zu gelangen. Oftmals müssen Sie während eines Sprunges im richtigen Moment in der richtigen Stärke abbremsen, um am Zielpunkt zu landen. Wie lange Sie bis zum Durchqueren der Ziellinie benötigen, ist egal. Je öfter Sie sich auf die Strecke zurücksetzen lassen müssen, desto schlechter die Wertung. Um die Goldmedaille einzuheimsen, ist also ein fehlerfreier Durchgang gefragt.

Vier Herausforderungen

Trackmania Sunrise tauscht die drei Rennsemmeln des Vorgängers gegen drei neue Boliden: ein flacher Sportflitzer, der wie auf Schienen durch die Kurven driftet. Ein so genanntes SUV (Sport Utility Vehicle), das sich ebenfalls sehr direkt steuern lässt, aufgrund des erhöhten Schwerpunkts allerdings gefühlvoller durch Kurven gelenkt werden muss. Und ein allradgetriebenes Wägelchen, das eigentlich sehr schnittig aussieht, aber nur sehr behäbig seine Runden dreht.

Mit diesen Karossen toben Sie sich in den Spielmodi Rennen, Plattform, Puzzle und Crazy aus. Allen gemeinsam: In jedem Modus durchfahren Sie eine unterschiedliche Anzahl an Cups, die jeweils aus fünf Rennstrecken bestehen. Allerdings werden die späteren Cups nur durch entsprechende Leistungen freigeschaltet. Um einen Modus vollständig zu beenden, müs-



Wenn Sie mit den Geistern im Pulk fahren, haben Sie alles richtig gemacht. Deren **Ideallinie** sollten Sie sich nämlich abschauen.



Im **Plattform-Modus** müssen Sie unter anderem einen Weg durch dieses Labyrinth finden. Wegen der rutschigen Fahrbahn doppelt schwer.



An diesen Checkpoints werden Ihre **Zwischenzeiten** gemessen, und Sie erfahren, wie gut oder schlecht Sie im Rennen liegen.


Der **Puzzle-Modus** ist wieder eine Herausforderung für Tüftler. Für diesen Kurs stehen uns nur zwei verschiedene Bauteile zur Verfügung.

sen also ein paar Goldtrophäen den Kaminsims zieren.

Die Zeit im Nacken

Grundsätzlich bietet **Trackmania Sunrise** nur behutsame Neuerungen. Echte Rennen beispielsweise haben wir auch diesmal vermisst. Nach wie vor geht es in den Wettbewerben nur um Bestzeiten. Damit wir wissen, wie gut wir im Rennen liegen, sind die Bronze-, Silber- und Goldzeiten als Geisterwagen auf der Strecke vertreten. Die fahren immer die exakt gleiche Route ab und lassen sich auch nicht von ihr abbringen: Kollisionen und Schubsereien sind nicht möglich.

Abwechslung bringt da der Crazy-Modus. Auf abgedrehten Kursen jagen und springen wir mit knapp 20 anderen Fahrern über die Piste. Auch hier gibt's keine Kollisionsabfrage, aber äußerst kreative und kurze Strecken – genau das Richtige, um ein paar Minuten vom Alltag abzuschalten.

Knobeln bei 500 km/h

Der Puzzle-Modus verlangt genau wie die Plattform-Strecken eine gehörige Portion Hirnschmalz. Sie werden vor unfertige Strecken gesetzt, die meist aus nicht viel mehr bestehen als einem Start- und einem Endpunkt. Mit einigen vorgegebenen Bauteilen (es gibt 400 verschiedene!) sollen Sie den Kurs fertig stellen. Und zwar so, dass Sie eine bestimmte Bestzeit erreichen. In der Regel gibt es für diese Rätsel eine sehr offensichtliche Lösung, mit der sich problemlos die Bronzemedaille einfahren lässt. Vielleicht sogar Silber. Um Gold mit nach Hause zu nehmen, müssen Sie dagegen wirklich tüfteln, ausprobieren und um die Ecke denken.

Fahranfänger draußen bleiben

Der größte Knackpunkt an **Trackmania Sunrise** ist der deftige Schwierigkeitsgrad. Der Vorgänger ein einsteigerfreundliches Feierabendspiel, **Sunrise** eine stellenweise knüppelschwere Herausforderung. Das beginnt schon beim Streckendesign. Viele der Kurse im Rennmodus wirken, als seien sie ursprünglich für die Plattform-Knobeleien entwickelt worden. **Tony Hawk's**-reife Sprünge von einer Half-Pipe zur nächsten und das sichere Aus, sobald man einen Stunt versemmelt, schrecken vor allem Einsteiger ab. Wer **Trackmania Sunrise** spielen möchte, der muss Zeit investieren. Zeit, um die Strecken auswendig zu lernen und Zeit, sich die Ideallinie der Bestzeit-Geister abzuschauen. Auf dieser gondeln vor allem die Gold-Geister nahezu perfekt entlang. Bereits im ersten Rennen muss viel Lehrgeld gezahlt werden, bevor die gelblich funkelnde Medaille eingefahren ist.

Der saftige Schwierigkeitsgrad lässt sich durch den Wechsel auf die einfachste der drei Stufen übrigens nur bedingt entkräften. Die zu fahrenden Zeiten für Gold, Silber und Bronze bleiben nämlich gleich. Dafür reichen im leichtesten Modus schwächere Platzierungen aus, um neue Cups freizuschalten. Das Erfolgserlebnis, eine Goldmedaille gewonnen zu haben, bleibt aber trotzdem aus.

Wochenend-Beschäftigung

Genau dieses Erfolgserlebnis ist es wiederum, was den Plattform-Modus auszeichnet. Wer hier an den Start geht, weiß, was ihn erwartet: kniffl ige Kurse, deren Bewältigung durchaus einen Nachmittag in Anspruch nehmen kann – pro Kurs! Umso größer die Zufriedenheit, wenn man endlich die Sprungpassage gemeistert hat, nicht von der Strecke abgekommen ist und fehlerfrei ins Ziel fährt.

Immerhin gibt einem **Sunrise** auch in den Rennen ein »das kann ich schaffen«-Gefühl. Schließlich machen auch die Geister Fahrfehler. Aber eben



Die drei Rennsemmeln fahren sich spürbar **unterschiedlich**. Dieses SUV beispielsweise bricht bei zu starken Drifts gnadenlos aus.


Mit diesem **Editor** basteln Sie eigene Strecken. Das Tool funktioniert so simpel wie die meisten Baukästen für Echtzeit-Strategiespiele.



Wie hier sieht man oftmals nicht, wie der weitere **Kursverlauf** aussieht. Im ersten Durchlauf ist das Ausscheiden damit meist besiegelt.

so wenige, dass man ein Mindestmaß an Geduld mitbringen sollte, um nicht die Autoschlüssel in den Straßengraben zu werfen, wenn es selbst im zehnten Anlauf noch nicht für den ersten Platz gereicht hat.

Solide Technik

Genau wie die Rennen hat die Grafik von **Trackmania Sunrise** nichts mehr mit einem simplen Funracer gemeinsam. Die Spielzeug-Optik des Vorgängers ist einem realistischeren Stil gewichen. Die Umgebung spiegelt sich im Lack wieder, Sonnenuntergänge färben die Strecken Feuerrot, Rennwiederholungen sind mit verschiedensten Kamerapositionen schmuck in Szene gesetzt. Einziger Wermutstropfen sind manche Texturen von Deko-Objekten. Vor allem Häuser sind äußerst detailarm und wirken deplatziert.

Ebenfalls durchwachsen ist der Sound. Denn die Motorengeräusche schwanken zwischen getuntem Mittelklassewagen und Nähmaschine. Dafür ist die Musikuntermalung mit rockigen Stücken und Gute-Laune-Pop passend und schreit wie die Grafik nach Urlaub am Sandstrand.

Internationaler Wettkampf

Wie im Einzelspiel- geht es auch im Mehrspielermodus nur um den Wettbewerb. Kollisionen sind unmöglich, jeder jagt der Bestzeit nach. Allenfalls der Modus »Team« bringt Abwechslung. Hier treten zwei Teams an. Die Rundenzeiten der Teammitglieder werden hier nach jedem Lauf addiert. Man dreht also nicht ausschließlich eigenbrötlerisch seine Runden.

Letztendlich sitzt **Trackmania Sunrise** konsequent zwischen den Stühlen. Wer ein Rennspiel im klassischen Sinn erwartet, ist hier nach wie vor falsch. Wer einen unkomplizierten Funracer für den Feierabend sucht, diesmal allerdings auch. Frustresistente Bleifüße, die den Wettkampf um Hundertstel lieben, werden dagegen ihre helle Freude haben.

David Bergmann

TRACKMANIA SUNRISE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie frustresistent sind

... falls es Ihnen nichts ausmacht, in mühevoller Kleinarbeit immer und immer wieder auf die Suche nach der Ideallinie zu gehen

... wenn Sie in Trackmania am liebsten den Puzzle-Modus gespielt haben

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie ein ernstzunehmendes Rennspiel suchen

... falls Ihnen schon Trackmania 1 zu schwer war

... wenn Sie gerne eigene Strecken basteln

... wenn Sie Trackmania 1 nur hin und wieder nach Feierabend gespielt haben



TEST-CENTER

MARTIN DEPPE

Zu viel auf die Hardcore-Fans gehört – aber trotzdem gut



So was passiert, wenn man vom Fanprojekt in die kommerzielle Liga wechselt: Nadeo hat zu sehr auf die Trackmania-»Community« gehört. Und die steht natürlich auf schwere Strecken, Ideallinien-Feilerei und geduldiges Ranrasen an die Bestzeit.

Aber schwerer ist nicht gleich besser, Trackmania verliert seinen »mal zwischendurch ein Rennen fahren«-Bonus. Das war gerade für Gelegenheitsraser ein Riesenanreiz. Wenn Sie viel Geduld mitbringen und auf Rennen mit echten Widersachern verzichten können, ist es aber allemal den Kauf wert. Zumal der fordernde Puzzlemodus eine gelungene Abwechslung bietet.

Meine Wertung **81**

FLORIAN STANGL

Für mich als Rennspieler ungeeignet



Schon der Vorgänger hat mich kalt gelassen. Wenn ein Rennspiel nicht mal eine Kollisionsabfrage mit anderen Autos bietet, kommt bei mir einfach kein Renn-Feeling auf. Der Puzzle-Modus ist noch am spannendsten, aber ich mag eigentlich keine Jump-and-Runs – und mit Autos auch nur für eine Weile. Spielen Sie am besten die Demo: Wenn Sie nach zehn Minuten genug haben, kaufen Sie es nicht!

Meine Wertung **72**

DAVID BERGMANN

Rennen pfui, Plattform hui



Da haben sich die Entwickler von Nadeo wohl zu sehr von den Hardcore-Fans ins Gewissen reden lassen. Trackmania Sunrise ist stellenweise knüppelschwer und meiner Meinung nach nichts für Gelegenheitsspieler. Mich frustrieren vor allem die Rennen. Ich will driften, Bremspunkte abpassen und mir Kopf-an-Kopf-Rennen liefern. Stattdessen lerne ich Sprungpassagen auswendig und fahre durch meine Gegner hindurch.

Ich habe schnell auf den Plattform-Modus umgesattelt. Hier kann ich in aller Ruhe knobeln und ausprobieren, ohne dabei einer Bestzeit hinterher jagen zu müssen. Das abgedrehte Streckendesign und die hübsche Grafik machen Sunrise hier zu einem der besten Puzzle-Spiele, die seit langer Zeit auf meiner Festplatte gelandet sind.

Meine Wertung **80**

MICHAEL GALUSCHKA

1000x probiert



Ich habe mich während der Testphase über mich selbst gewundert: Jawoll, dieses Spiel ist mitunter wirklich unverschämt schwierig. Und trotzdem kam nie der Punkt, an dem meine Motivation in Frust umschlug. Beim siebzehnten Versuch war ich noch genauso freudig bei der Sache wie beim ersten.

Trotz des happigen Schwierigkeitsgrades habe ich nie das Gefühl, von den Programmierern veräppelt zu werden. Es liegt immer noch an mir selbst, wenn ich es nicht schaffe. Und ich will es schaffen und weiterkommen und mehr sehen, denn Trackmania gehört nach wie vor zu den pfiffigsten Rennspielen überhaupt.

Meine Wertung **85**

TRACKMANIA SUNRISE



Multiplayer	Einzel-PC (8 Spieler), Netzwerk (8 Spieler), Internet (8 Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (80 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Action-Rennspiel
Entwickler/Publisher	Nadeo/Deep Silver
Webseite	www.trackmania-the-game.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	29. April 2005
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis hart
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 5800	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO

- fordernder Plattform-Modus
- witziger Puzzle-Modus
- zugänglicher Editor

KONTRA

- stellenweise viel zu schwer
- keine echten Rennen
- nicht einsteigerfreundlich

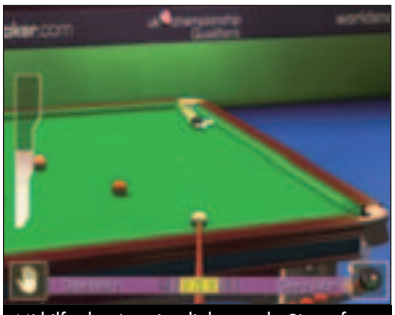
DAVID BERGMANN	80
MARTIN DEPPE	81
MICHAEL GALUSCHKA	85
FLORIAN STANGL	72

Durchschnitts-Wertung der Tester: **80**

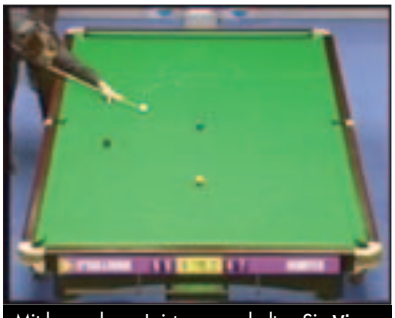
Demo Video ?! Tipps



Die **Von-Oben-Kamera** bietet die beste Übersicht. Hier versenken wir die schwarze Kugel und sprengen mit dem Spielball den Pulk der Roten (der so genannte Split) – erkennbar an den Hilfslinien.



Mithilfe der Anzeige links regeln Sie stufenlos die **Stoßstärke**, per Maus die Richtung.



Mit besonderen Leistungen schalten Sie **Videos** wie das mit Weltmeister O'Sullivan frei.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005

Punktgenaue Steuerung, exzellente Ballphysik, TV-Atmosphäre und die Originallizenz der World Snooker Association **machen Segas Simulation zum besten PC-Billardspiel.**



Wenn man den Profis bei einer Fernsehübertragung zuschaut, sieht Snooker immer so einfach aus. Wer sich dann allerdings mit »Das kann ich auch«-Gedanken an der edlen Billardvariante versucht, scheitert kläglich: Die Kugeln sind kleiner, die Taschen enger und die Tische viel größer als bei Poolbillard. Daher erfordert Snooker eine überdurchschnittliche Hand-Auge-Koordination, Geduld, Übersicht und taktisches Denken. All das brauchen Sie auch in der Simulation **World Championship Snooker 2005**, wobei das Stoßen per Maus natürlich viel einfacher ist als mit dem Queue. Trotzdem gehört das Spiel aufgrund des hohen Grundschwierigkeitsgrades der Sportart an sich zu den anspruchsvolleren Simulationen.

Spielend lernen

Während Snooker-Kenner sofort einige Freundschaftsspiele absolvieren werden, sollten sich Einsteiger mit dem vorbildlichen Trainingsmodus befassen. In Übungsspielen und -szenarien analysiert der virtuelle Trainer die Situation und verrät, welche Kugel Sie in welche Tasche spielen müssen und wo der Spielball liegen bleiben soll. Zudem zeigt das Programm vor jeder Aktion die Stoßstärke, den Anstellwinkel des Queues sowie den gegebenenfalls benötigten Effet. Neben der richtigen Technik verinnerlichen Sie praktisch nebenbei, wie wichtig die Taktik bei Snooker ist – Einlochen schön und gut, aber Positionsspiel entscheidet die meisten Partien. Wer nach einigen Übungspartien noch Fragen zu den Regeln hat, kann diese (in englischer Sprache) nachlesen.

Der Weg nach oben

Im Mittelpunkt von **World Championship Snooker 2005** steht der Karrieremodus. Sie bestimmen Aussehen und Fähigkeiten Ihres Spielers, etwa wie genau er beim Safety-Spiel agiert und wie cool er in brenzligen Situationen bleibt. Nach dem Charakterbau arbeiten Sie sich vom Nobody zum Snooker-Star hoch. Dafür nehmen Sie an den Profitour-Turnieren teil, unter anderem den Irish Masters, der UK Championship und sogar der Weltmeisterschaft im Crucible Theatre von Sheffield. Allerdings müssen Sie sich zu Beginn Ihrer Laufbahn im Unterschied zum Vorgänger erst durch fünf Qualifikationsrunden kämpfen, um sich für das Hauptfeld zu qualifizieren. Dank offizieller Lizenz treten Sie gegen die virtuellen Versionen der echten Superstars an, etwa Ronnie O'Sullivan, Paul Hunter und Steven Hendry. Wenn Ihnen die einzelnen Spiele zu lange dauern, können Sie die Anzahl der Frames (Sätze) reduzieren. In kürzeren Matches haben Sie logischerweise weniger Chancen, einen Rückstand aufzuholen. Da ein Fehler gegen die besten Profis oft schon die Niederlage bedeutet, sollten Sie sich also gut überlegen, ob Sie die Spiele verkürzen.

Mit besonderen Leistungen, etwa Breaks über 50 und 100 Punkte oder dem Lochen aller farbigen Kugeln schalten Sie Videos mit Szenen echter Spiele frei. Wenn Sie einen Top-Spieler besiegen, dürfen Sie Ihren Kugelkünstler fortan mit dessen Queue oder Outfit ausstatten.

Punktgenaue Treffer

Die Steuerung funktioniert genauso gut wie im Vorgänger. Per Maus bestimmen Sie Stoßrichtung und -stärke, wobei sich Letztere stufenlos mithilfe einer Anzeige am linken Bildrand regeln lässt. Außerdem können Sie die Neigung des Queues per Mausrad verändern sowie den Punkt bestimmen, an dem die Pomeranze den Spielball trifft. Das ist wichtig bei allen Stößen mit Effet, also beispielsweise Rück- und Nachläufern. Mit Übung und Geschick gelingen diese Spezialmanöver fast immer und sind gegen KI-Spitzenspieler für den Erfolg unabdingbar.

Um Ihnen das Zielen zu erleichtern, zeigt das Programm mittels Hilfslinien die Bahnen der gespielten farbigen und, was noch viel wichtiger ist, der weißen Kugel. Wie am echten Snooker-Tisch kommt es auch in der Simulation darauf an, den Spielball so abzulegen, dass Sie die nächste Kugel lochen können oder der Gegner möglichst nichts mit der Weißen anfangen kann (Safety). Im Idealfall servieren Sie Ihrem Kontrahenten natürlich einen Snooker, sprich: Sie platzieren den Spielball so, dass der Gegner keinen regulären Stoß ausführen kann und ein Foul begeht, woraufhin Sie Punkte gutgeschrieben bekommen.

Gewollt umständlich

Neben dem Karrieremodus, Einzelpartien und selbst konfigurierbaren Turnieren bietet das Spiel zusätzliche Varianten. Am unterhaltsamsten ist der Trickshot-Wettbewerb, in dem Sie irrsinnige Kunststöße zeigen müssen – etwa die weiße Kugel durch zwei


Im **Tutorial** erklärt das Programm, wie Sie erfolgreich spielen.


Im Trickshot-Wettbewerb stehen **Kunststöße** auf dem Programm.

aufrecht stehende Aufbau-Dreiecke springen lassen und einen dahinter liegenden Ball versenken. Wenn Sie einen Trick geschafft haben, schaltet das Programm den nächsten frei. Wie im Tutorial wird vor jedem Trickshot erklärt, wie Sie das Problem angehen müssen. Auch Einsteiger sollten sich frühzeitig mit diesem Modus beschäftigen, da viele der hier vorgestellten Stoßtechniken auch im normalen Spiel ungemein helfen.

Für ein schnelles Match zwischendurch gibt's außerdem die Poolvarianten 8-Ball und 9-Ball. Des Weiteren verfügt das Spiel über einen Mehrspielermodus, bei dem Sie über das Internetportal »Gamespy« gegen Gleichgesinnte in Einzelpartien oder Turnieren antreten. Natürlich können Sie auch gegen einen Freund am gleichen PC spielen, ein LAN-Modus fehlt jedoch.

Von der Impulserhaltung

World Championsship Snooker 2005 besticht durch das perfekt simulierte Verhalten der Kugeln. Egal, ob sie mit anderen Bällen oder der Bande kollidieren: Die Kugeln laufen stets physikalisch korrekt. Einzige, aber realistische Ausnahme: Bei hoher Stoßstärke nimmt die Präzision etwas ab, da Sie dann nicht mehr so genau zielen können. Wenn ein Stoß misslingt, liegt dies aber immer an eigenen Fehlern. Hin und wieder haben Sie aber auch einfach nur Pech, wenn etwa die gespielte Kugel Millimeter vor einer Tasche liegen bleibt. Einzige kleine Unstimmigkeit in Sachen Realismus: Das Tuch scheint bei behutsamen Stößen etwas langsamer zu sein als auf echten Turniertischen.

Wie im Fernsehen

Traditionell legt die Serie mehr Wert auf die Simulationsaspekte als auf die Grafik. Zwar sehen die virtuellen Stars ihren realen Vorbildern ähnlich, allerdings sind die Polygonfiguren recht klobig. Dafür inszenieren die Designer die Spiele wie eine TV-Übertragung. So werden die Akteure vor dem Match vorgestellt, nach Finals gibt's eine Siegerehrung mit Pokalübergabe, und besonders gelungene Aktionen wiederholt das Programm in Zeitlupe aus mehreren Kameraperspektiven. Wer darauf keinen Wert legt, kann dies genauso deaktivieren wie die Animationen der Gegner.

Der Kommentar des Spiels ist wie in den Vorgängern ausgezeichnet. Die Snooker-Legenden John Virgo, Steve Davis und John Parrott begleiten das Geschehen kompetent und unaufdringlich in englischer Sprache. Sie geben sogar indirekte Tipps, indem sie die Situation auf dem Tisch analysieren und Sätze sagen wie: »Nach dieser Roten kann er problemlos wieder Schwarz spielen« oder »Alles andere als eine Safety wäre Wahnsinn.« Gerade, wenn Sie mehrere Stoßoptionen haben, helfen diese Hinweise.

Georg Valtin

SNOOKER 2005: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie theoretisch super Billard spielen können, aber einfach keine Hand-Auge-Koordination haben

... wenn Sie keinen echten Spielpartner oder Billardclub in der Nähe haben

... wenn Sie auf perfekte Ballphysik und Steuerung wert legen

... wenn Sie üben wollen, bevor Sie sich an einem echten Snooker-Tisch versuchen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie sich nicht länger als fünf Minuten konzentrieren können

... wenn Sie den Impulserhaltungssatz in Physik nie kapiert haben

... wenn Sie es unfair finden, dass Sie gegen die starke KI bereits bei einer Ungenauigkeit das Spiel verlieren

... wenn gepflegtes Einlochen noch nie Ihr Ding war



RÜDIGER STEIDLE

Neue Sportart für mich entdeckt



Vor diesem Spiel hatte ich mit dem bunten Bälleschubsen so viel am Hut wie Fips Asmussen mit feinsinnigen Bonmots. Dann schaue ich einen Nachmittag Georg beim Spielen zu, und schon sitze ich am Wochenende vor dem Fernseher und gucke bei Eurosport die Übertragung der Chinese Open.

World Snooker Championship bringt selbst blutigen Anfängern wie mir diesen faszinierenden Sport auf spannende Weise näher. Dabei ist der interaktive Trainer ist wegen des hohen Schwierigkeitsgrades eine große Hilfe.

Meine Wertung **82**

GEORG VALTIN

Simply the best!



Erwartungsgemäß macht das Spiel im Vergleich zum Vorgänger keine großen Sprünge, aber das ist auch kaum möglich: Ballphysik und Steuerung sind auf so hohem Niveau, dass die Entwickler sie eben nur in Nuancen verbessern können. Dafür gefällt mir der überarbeitete Karrieremodus besser. Es ist einfach motivierender und realistischer, wenn ich mich als Nobody erst für die Turniere qualifizieren muss.

Leider wurde der »Classic Matches«-Modus aus dem Vorgänger gestrichen, in dem ich abschnittsweise spannende Partien der WM-Geschichte nachspielen konnte. Aber auch so kann ich das Spiel der hierzulande immer größer werdenden Gemeinde von Snooker-Fans wärmstens empfehlen.

Meine Wertung **86**

SNOOKER 2005



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (22 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Billard-Simulation
Entwickler/Publisher	Blade/Sega
Webseite	www.bladeinteractive.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 1	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x786	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	10
Multiplayer	8

PRO
- exzellente Ballphysik und Steuerung
- vorbildlicher Trainingsmodus
- motivierender Karrieremodus
- Original-Lizenz

KONTRA
- etwas biedere Grafik
- hoher Schwierigkeitsgrad

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	86
RÜDIGER STEIDLE	82
	84

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

LIEBLINGS-**KLASSIKER** DER REDAKTEURE



Martin Deppe
Bis endlich **Heroes 5** erscheint, dauert's wohl noch ein Jahr. Bis dahin stürze ich mich wieder in **Disciples 2**, das ist mit seinen drei Addons auch ordentlich umfangreich. Und rundenbasiert!



Florian Stangl
Ein echter Klassiker ist es noch nicht, aber das fetzige **Rückkehr des Königs** habe ich neulich wieder gespielt. Und zwar im erstklassigen Coop-Modus – sowas dürfte es ruhig öfter geben.



Michael Galuschka
Der 3Dfx-Pionier **Fatal Racing** erregte nie größere Aufmerksamkeit. Dabei brilliert Gremlins Raser mit originellen Ideen, wahnwitzigen Kursen und einer superspannenden Meisterschaft.



Georg Valtin
Ich spiele immer wieder gerne eine Runde **Cultures**. Das Aufbaustrategiespiel um die Wusel-Wikinger gefällt mir von der Spielmechanik her einfach besser als sämtliche Konkurrenten.



Rüdiger Steidle
Meine Medaille hänge ich **MS-DOS** um den 640K-Flaschenhals. Auch für Windows-Welpen lohnt sich ein Trip in die Welt der Kommandozeile: Dort gibt's viele gute Oldies zu entdecken.



Patrick Hartmann
Auf **GTA San Andreas** wartend, habe ich wieder **GTA 3** installiert. Seitdem mische ich wieder Liberty City auf. Wer mit dem namenlosen Held noch nicht unterwegs war, sollte es nachholen!



David Bergmann
Ich löse mit Manny Calavera das Adventure **Grim Fandango**, um mich auf das neueste Werk von Tim Schafer einzustimmen. Sein Action-Adventure **Psychonauts** hat Gold-Status erreicht!



Sascha Gliss
Als mich die giftgrüne Hülle der **Pro-Pinball – Timeshock**-CD aus dem Regal anlächelte, packte mich sofort wieder das Flipper-Fieber. **Timeshock** ist für mich heute noch die Referenz.



Simon Fistrich
Das Rollenspiel **Baldur's Gate** machte 1998 ein totgesagtes Genre wieder zu einem aktuellen Thema. Auch heute noch ist mir die spannende Fantasy-Welt immer wieder einen Besuch wert.



Susanne Braun
Vor zig Jahren spielte ich **Mad TV** und grübelte über die Frage, wann ich welchen Film zeigen soll, um die Zuschauer zufrieden zu stellen. Schade, dass ich die Diskette nicht mehr finde.

SPIEL GENRE	PATCH TEST IN	ANBIETER ERSCHIENEN	ca. PREIS WERTUNG
ALEXANDER Echtzeit-Strategie	– Januar 2005	Ubisoft November 2004	30 Euro 60
BEYOND GOOD & EVIL Actionspiel	1.01 –	Ak Tronic Dezember 2003	10 Euro 80
BLACK MIRROR Adventure	– –	DTP September 2004	20 Euro 82
CIVILIZATION 3 Strategie	1.21f –	Ak Tronic November 2001	10 Euro 82
COMMAND & CONQUER GENERÄLE Echtzeit-Strategie	1.7 –	Ak Tronic September 2003	10 Euro 89
COMMANDOS 3 Echtzeit-Taktik	1.42 –	Eidos Oktober 2003	20 Euro 78
CSI – DARK MOTIVES Adventure	– –	Rondomedia Mai 2004	15 Euro 63
DEUS EX 2 Action-Rollenspiel	1.2 –	Eidos März 2004	15 Euro 80
FIFA 2004 Fußball-Simulation	1.10 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro 81
FREELANCER Weltraumspiel	1.4 Mai 2005	Rondomedia Mai 2003	15 Euro 85
FULL SPECTRUM WARRIOR Echtzeit-Taktik	– Januar 2005	THQ September 2004	20 Euro 86
FUSSBALL MANAGER 2004 Fußball-Manager	1.12 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro 82
GRAND PRIX 4 Rennspiel	9.6 Februar 2005	Atari Juni 2002	15 Euro 77
HITMAN CONTRACTS (dt.) Actionspiel	1.74 –	Eidos April 2004	30 Euro 81
HERR DER RINGE – RÜCKKEHR D. KÖNIGS Actionspiel	– –	Electronic Arts November 2003	30 Euro 87
IMPOSSIBLE CREATURES Echtzeit-Strategie	1.1 –	Rondomedia Februar 2003	15 Euro 74
JOINT OPERATIONS Multiplayer-Shooter	110304 April 2005	Electronic Arts Juni 2004	20 Euro 89
JURASSIC PARK – OPERATION GENESIS Aufbauspiel	– –	Vivendi März 2003	15 Euro 71
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Rollenspiel	1.03 –	Activision November 2003	30 Euro 93
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE Action-Adventure	– –	Eidos Februar 2004	15 Euro 81
MAX PAYNE 2 Actionspiel	1.01 –	Take 2 Oktober 2003	10 Euro 87
NEED FOR SPEED UNDERGROUND Rennspiel	1.40 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro 82
OBSCURE Action-Adventure	1.1 –	Atari Juni 2004	15 Euro 78
PANZERS Echtzeit-Taktik	1.1.0 –	CDV Juni 2004	30 Euro 89
SHADOW OPS Ego-Shooter	– –	Atari September 2004	15 Euro 70
SIMPSONS – HIT AND RUN Action-Rennspiel	– –	Vivendi November 2003	15 Euro 81
THIEF 3: DEADLY SHADOWS Action-Adventure	1.1 April 2005	Eidos Juni 2004	15 Euro 83
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 Funsport	– –	ASH Oktober 2003	25 Euro 89
TOP SPIN Tennis-Simulation	1.1 –	Atari Oktober 2004	15 Euro 83
UNREAL 2 Ego-Shooter	1403 –	Atari Februar 2002	15 Euro 80
UNREAL TOURNAMENT 2004 Actionspiel	3355 Februar 2005	Atari März 2004	15 Euro 88
WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR Echtzeit-Strategie	1.2 Mai 2005	THQ September 2004	30 Euro 84

AKTUELLE COMPILATIONS



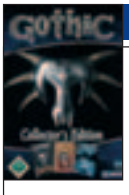
ANNO 1503 KÖNIGSEDITION

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	30 Euro
Genre	Aufbauspiel	USK	ohne Beschr.
Spiele	**ANNO 1503**		83
	SCHÄTZE, MONSTER UND PIRATEN (Addon)		84
Preis/Leistung			GUT



DISCIPLES 2 GOLD EDITION

Anbieter	Pointsoft	ca. Preis	20 Euro
Genre	Rundenstrategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**DISCIPLES 2**		80
	GUARDIANS OF LIGHT (Addon)		78
	SERVANTS OF THE DARK (Addon)		78
	RISE OF THE ELVES (Addon)		79
Preis/Leistung			GUT



GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**GOTHIC**		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



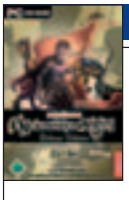
KONAMI 4 GAMES PACK

Anbieter	Konami	ca. Preis	20 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**PRO EVOLUTION SOCCER 3** | Sportspiel		88
	METAL GEAR SOLID 2 | Taktik-Shooter		86
	APOCALYPTICA | Actionspiel		59
	CASINO | Wirtschaftssimulation		67
Preis/Leistung			GUT



MORROWIND GAME OF THE YEAR EDITION

Anbieter	Rondomedia	ca. Preis	15 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**MORROWIND**		85
	TRIBUNAL (Addon)		84
	BLOODMOON (Addon)		84
Preis/Leistung			SEHR GUT



NEVERWINTER NIGHTS DELUXE

Anbieter	Atari	ca. Preis	40 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**NEVERWINTER NIGHTS**		84
	SCHATTEN VON UNDERNZIT (Addon)		85
	HORDEN DES UNTERREICHS (Addon)		87
Preis/Leistung			GUT



RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD GOLD ED.

Anbieter	Rondomedia	ca. Preis	15 Euro
Genre	Taktik-Shooter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**RAINBOW SIX 3 – RAVEN SHIELD**		78
	ATHENA SWORD (Addon)		76
Preis/Leistung			GUT



SCI-FI3 – THE SHOOTER COLLECTION

Anbieter	CDV	ca. Preis	20 Euro
Genre	Shooter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**BREED**		61
	PROJECT FREEDOM		60
	PROJECT NOMADS		72
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



SPELLFORCE GOLD

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	35 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**SPELLFORCE**		86
	BREATH OF WINTER (Addon)		87
Preis/Leistung			GUT



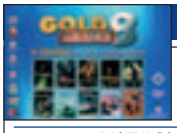
WARCRAFT 3 BATTLECHEST

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	35 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Enthält auch	Lösungsbücher zu Hauptspiel und Addon		
Spiele	**WARCRAFT 3**		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



GAMES GIANT 1

Anbieter	Jowood	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**AQUANOX 2** | Actionspiel		84
	ARX FATALIS | Rollenspiel		82
	CULTURES 2 | Aufbauspiel		78
	DER CLOU 2 | Strategie		61
	DIE GILDE | Wirtschaftssimulation		67
	DIE VÖLKER 2 | Aufbauspiel		72
	FAR WEST | Wirtschaftssimulation		58
	FUSSBALLMANAGER FUN | Fußball-Manager		60
	INDUSTRIEGIGANT 2 | Wirtschaftssimulation		81
	ITCH | Denkspiel		67
	KEEP THE BALANCE | Denkspiel		46
	KING OF THE ROAD | Rennspiel		57
	PUSHER | Denkspiel		70
	RALLY TROPHY | Rallye-Simulation		80
	THINK X | Denkspiel		63
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOLD GAMES 8

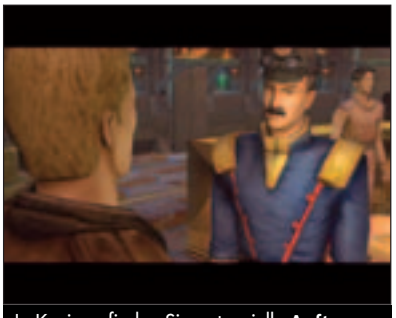
Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**BIATHLON 2004** | Sportspiel		31
	BEYOND GOOD AND EVIL | Action-Adventure		80
	FLUCH DER KARIBIK | Action-Adventure		75
	LOCK ON | Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST | Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 | Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD | Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL | Schleich-Action		85
	WORLD RACING | Rennspiel		77
	XIII | Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT



Harte Dogfights im Weltall – bei Freelancer auch ohne **Joystick** kein Problem. Die innovative Steuerung war eines der Highlights beim Erscheinen des Spiels. Die Entwicklung dauerte fünf Jahre!



Der weiträumige **Sirius-Sektor** ist Schauplatz der spannenden Handlung.



In Kneipen finden Sie potenzielle **Auftraggeber**. Die sehen sich alle sehr ähnlich.

FREELANCER

Grenzenlose Freiheit im Weltraum: Dank spannender Handlung, dichter Atmosphäre und nicht-linearem Ablauf wandeln Sie in Freelancer **auf den Spuren von Han Solo**.

Es schien eine unendliche Geschichte à la **Duke Nukem Forever** zu werden: Von der Ankündigung durch Chris Roberts 1998 bis zur Veröffentlichung 2003 durchlief **Freelancer** einige einschneidende Operationen. Ober-Chirurg war schließlich der deutsche Jörg Neumann, der bei Digital Anvil Chris Roberts ablöste und das Spiel schließlich fertig stellte. Spät, aber nicht zu spät, traten wir die Reise durch den riesigen Sirius-Sektor an. In der Rolle des Raumpiloten Edison Trent kamen wir einer intergalaktischen Verschwörung auf die Spur und horteten immense Reichtümer. Action, Abenteuer, Handel – das sind die Elemente, aus denen **Freelancer** besteht.

Innovative Steuerung

Anfangs schippern Sie mit einem schwachen Raumschiffchen durch das Vakuum und besuchen nahe Planeten oder Raumstationen. Durch viele Story- und unzählige Nebenquests sammeln Sie Credits und steigen so wie in einem Rollenspiel Level für Level auf. Zwischen bestimmten Levels pausiert die Handlung, und Sie haben völlige Freiheit, was Sie dann tun wollen: Raumpiraten jagen, Erze sammeln, Waren transportieren. Die Sternenreiche im Sirius-Sektor erinnern nicht ohne Grund an die Erde: Das britisch wirkende Bretonia oder das deutsch angehauchte Rheinland wurden von menschlichen Kolonisten gegründet. Aliens spielen natürlich auch eine Rolle – welche, das müssen Sie schon selbst herausfinden!

Die eigentliche Besonderheit an **Freelancer** ist die Steuerung. Die Entwicklung begann in einer Zeit, in der Weltraumsimulationen noch zwingend mit einem Joystick gespielt werden mussten. **Freelancer** steuern Sie nur per Maus: Linke Taste gedrückt halten, dann ändert jede Bewegung die Flugrichtung. Mit der rechten Taste wird gefeuert, über die Funktionstasten angedockt oder der Autopilot aktiviert. Bequemer geht es kaum – dadurch flutschen selbst die zahlreichen Dogfights so reibungslos, dass Raumpiloten das Wort Joystick endgültig vergessen können.

Nie allein im Weltall

Im Multiplayer-Modus raufen Sie mit bis zu 127 Mitspielern um Rohstoffe und Handelsrouten oder überfallen als Pirat arglose Händler. Selbst heute noch gibt es im Internet viele Server, auf denen Sie sich vergnügen können. Außerdem haben Fans Mods entwickelt, die Sie unter anderem auf www.station-network.de finden.

Florian Stangl

MARTIN DEPPE

Fünf Jahre in zwölf Stunden



Was habe ich damals auf Freelancer gewartet! Ein neues Privateer sollte es werden, nur noch riesiger. Was nach fünf Jahren Entwicklung herauskam, habe ich in zwölf Stunden durchgespielt. Und nicht mal eine Rakete abgefeuert, weil man die (packenden) Hauptmissionen allein mit den billigeren Bordgeschützen bestreiten kann.

Dennoch kann ich Ihnen Freelancer empfehlen, wenn Sie auf flotte Ballereien in einem »glaubwürdigen« Universum stehen und Ihnen das umfangreichere X2 zu dröge ist.

Meine Wertung **85**

FLORIAN STANGL

Das ist die Freiheit, die ich meine



Zu lineare Spiele engen die Entscheidungen des Spielers ein. Das völlige Gegenteil ist auch nicht besser, wenn der rote Faden nicht klar erkennbar ist. Freelancer beschreitet für mich den goldenen Mittelweg: Die Story ist spannend, lässt mir aber zwischendrin genügend Freiraum, meinen eigenen Weg zu gehen. Natürlich sind Level-Aufstiege und immer stärkere Schiffe samt Waffen meine Hauptmotivation, weiterzuspielen.

In Freelancer habe ich das Gefühl, in einem lebendigen Universum zu agieren. Sicher, mittlerweile wirkt es technisch angestaubt, und die geklont wirkenden Figuren in den Kneipen irritieren heute wie damals. Doch das Spiel an sich macht immer noch Spaß.

Meine Wertung **85**

FREELANCER



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (128 Spieler)
Internet (128 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (44 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Weltraumspiel
Entwickler/Publisher	Digital Anvil/Microsoft
Webseite	www.microsoft.com
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	600 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO
- motivierende Handlung
- große spielerische Freiheit
- lebendig wirkendes Universum
- guter Multiplayer-Modus

KONTRA
- technisch angestaubt
- NPCs ähneln sich zu sehr

Durchschnitts-Wertung der Tester

FLORIAN STANGL	85
MARTIN DEPPE	85

85



Mit dem **Superhelden** der Orks nehmen wir die Eldar-Basis auseinander.



In diesem Editor können Sie Ihre Einheiten Tabletop-getreu selbst **bemalen**.

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR

Wenn Plastikfigürchen lebendig werden, bebt der Bildschirm. Das rasante Echtzeit-Strategiespiel portiert die Warhammer-Lizenz gekonnt ins Strategie-Genre.

Menschen, Orks, eine außerirdische Rasse namens Eldar und die so genannten Chaos Space Marines schlagen sich die Köpfe ein. Die Streithähne stecken dabei in monströsen Rüstungen, tragen Schulterpanzer so groß wie Autoreifen und Knarren, die viele Kilos auf die Waage bringen. Entwickler Relic (**Homeworld**) macht aus dem Tabletop-Universum **Warhammer** ein Echtzeit-Strategiespiel, das vor allem von seinen Massenschlachten lebt.

Sie schicken Ihre Soldaten dabei nicht einzeln in die Gefechte, sondern kommandieren mehrere Squads. Ähnlich wie in **Cossacks 2** werten Sie die Moral Ihrer Trupps auf, indem Sie den Männern etwa einen Sergeant zur Seite stellen. Wird ein zu großer Teil eines Squads aufgerieben, sinkt dagegen die Bereitschaft der Pixelknaben, ihr Leben zu opfern. Die verbleibenden Soldaten treten zwar nicht panisch den Rückzug an, treffen aber kaum noch ins Schwarze.

Alles unter Kontrolle

Wer Echtzeit-Strategiespiele vom Schlage eines **Command & Conquer Generäle** gewohnt ist, der muss bei **Warhammer** umdenken. Es gibt nämlich keine suizidgefährdeten Sammler, die Kristalle, Kisten oder andere Rohstoffe abbauen. Stattdessen müssen Sie Kraftwerke errichten und überall auf den Karten verstreute Kontrollpunkte einnehmen. Letztere liefern konstant so genannte Anforderungspunkte, die Sie in den Bau Ihrer Basis und das Ausheben der alles vernichtenden Armee investieren.

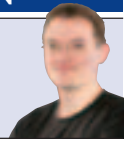
Der ständige Kampf um diese Kontrollpunkte ist es, der neben dem sehr guten Balancing der vier Völker den hervorragenden Mehrspielermodus von **Dawn of War** ausmacht. Besonders spektakulär sind auch die Spezialeinheiten der Völker. Die Orks beispielsweise schicken den imposanten Waaaghboss. Der grimmig dreinblickende Hüne schnappt sich alle zur Verfügung stehenden Orks und führt sie in die Schlacht. Diese besonderen Einheiten sehen nicht nur brachial aus, sie sind auch nur extrem schwer zu besiegen und teilen mit Spezialangriffen kräftig aus.

Fader Alleingang

Während der Mehrspielermodus glänzt, schwächelt die Einzelspielerkampagne. In der sind nämlich nur die Menschen spielbar – die anderen Völker bekommen Sie nur im Duell gegen andere Spieler zu Gesicht. Entsprechend kurz fällt auch die Spielzeit für die Kampagne aus, die bei knapp zehn Stunden liegt. Zum Budget-Preis lässt sich das allerdings verschmerzen. Erst recht, da das für September angekündigte Addon **Winter Assault** Abhilfe schaffen wird.

David Bergmann

GEORG VALTIN



Bombastische Echtzeit-Gefechte

Gutes Balancing, abwechslungsreiche Missionen, kein lästiges Ressourcensammeln: Dawn of War bietet spannende Echtzeit-Kämpfe ohne störendes Beiwerk. Wenn meine Einheiten mit Maschinengewehren und Raketenwerfern die gegnerischen Stützpunkte zerlegen, erstrahlt auf dem Bildschirm ein herrliches Effektfeuerwerk.

Sehr gelungen sind die unterschiedlichen Upgrades für meine Armee. So erhält das Spiel trotz der überschaubaren Zahl von Truppentypen sehr viel taktischen Tiefgang.

Meine Wertung **84**

DAVID BERGMANN



Taktische Action auf hohem Niveau

Ich mag die Nonstop-Action in Dawn of War. Ständig explodiert etwas, alle paar Sekunden bebt der Bildausschnitt. Selbst wenn ich Gebäude errichte, krachen die Bauteile mit einem Riesenwumms aus dem All auf die Erde. Das gesamte Geschehen ist durchgestylt und auf Action getrimmt.

Das macht vor allem den Mehrspielermodus spannender als bei manchen Genrekollegen. Die zahlreichen Upgrades für Einheiten und das Balancing tun ihr Übriges dazu. Einziger Wehrmutstropfen: In der kurzen Einzelspielerkampagne ist nur ein Volk spielbar. Aber das ändert sich im Herbst mit dem Addon. Damit Sie dafür gerüstet sind, bleibt Ihnen nur eins übrig: zum Budgetpreis zuschlagen!

Meine Wertung **83**

WARHAMMER 40.000



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

Ausstattung
3 CDs, Handbuch (46 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Relic/THQ
Webseite	www.dawnofwar-game.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO
- bringt Warhammer-Feeling gut rüber
- sehr gutes Balancing
- actionreicher Spielablauf

KONTRA
- Solokampagne dauert nur 10 Stunden
- solo nur Menschen spielbar
- teilweise hektisch

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	83
GEORG VALTIN	84

84

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegner bekommt oder schlicht ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

ACT OF WAR



Hat der feindliche Kommandant Sie mal wieder mit einer Übermacht überrollt? Sind Ihnen die Rohstoffe ausgegangen? Dann drücken Sie einfach während des laufenden Gefechts die Enter-Taste und fordern mit den folgenden Codes Verstärkung an. Cheaten Sie sich Einheiten oder Spezialwaffen herbei, erscheinen diese immer an der Position, auf die der Mauscursor gerade zeigt.

CHEAT	WIRKUNG
fortknow	1.000 Dollar landen auf Ihrem Konto
yeepeekaye	Bombenabwurf
keyholemaster	die gesamte Karte wird aufgedeckt
duckhunt	eine Ente fliegt über den Bildschirm
bringoutthedead	Krankenwagen
blackhawkdown	Flugabwehrrakete
coolihaveanewcar	CIA-Van
motherrussia	M80-Panzer
swatatyourorders	Swat-Polizist
greenjelly	britischer Polizist
ymca	amerikanischer Polizist
coolimthepresident	amerikanischer Präsident
ineedalltechnos	alle Gebäude freischalten

BROTHERS IN ARMS



Auch für den Taktik-Shooter von Gearbox gibt es nützliche Cheats. Um diese zu aktivieren, ist ein bisschen Vorarbeit nötig. Öffnen Sie zunächst die Datei **Bia.ini**. Die befindet sich im Ordner »Dokumente und Einstellungen\Anwendungsdaten\Gearbox Software\Brothers in Arms\<Ihr Profilname>«. Tauschen Sie in dieser Datei folgende Zeilen aus: **Consolekey=0** gegen **Consolekey=192**, und **bEnableDebugConsoleAndMenu=False** gegen **bEnableDebugConsoleAndMenu=True**. Speichern Sie die Änderungen. Sobald Sie das Spiel mit dem so veränderten Profil starten, können Sie mit der ^-Taste die Konsole aufrufen und dort die folgenden Cheats eingeben.

CHEAT	WIRKUNG
allweapons	Sie bekommen alle Startwaffen
fly	Flug-Modus
walk	Flug-Modus abschalten
god	God-Modus
loaded/allammo	volle Munitionsvorräte
unloaded	Sie haben keine Munition mehr
ghost	Sie können durch Wände gehen
supersquad	Ihr Team ist unverwundbar und hat unendlich Munition

DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL



Im Addon ziehen Sie gegen die Kreaturen der Hölle in den Krieg. Da das kein Zuckerschlecken ist, haben wir nützliche Cheats für Sie zusammengestellt. Um die Tricks anzuwenden, müssen Sie während des Spiels STRG + Alt + ^ drücken, um die Konsole zu öffnen. Dort geben Sie die Befehle ein und bestätigen mit Enter.

CHEAT	WIRKUNG
give keys	alle Schlüssel für den aktuellen Level
give all	alle Waffen, volle Munition und Rüstung
give ammo	Munitionsvorräte werden bis zum Maximum gefüllt
give armor	Sie erhalten maximale Rüstungspunkte
give weapon_bfg	Sie erhalten die BFG 9000
give health	Lebensenergie wird vollständig aufgefüllt
give ammo_grenade_small	Sie erhalten Granaten
give weapon_chaingun	Sie bekommen die Chaingun
give weapon_grabber	Sie bekommen den Grabber
give weapon_machinegun	Sie erhalten das Maschinengewehr
give weapon_shotgun	Sie bekommen die Schrotflinte
give weapon_plasmagun	Sie bekommen die Plasmakanone
give weapon_rocketlauncher	Sie erhalten den Raketenwerfer
god	God-Modus
freeze	alles auf dem Bildschirm einfrieren
killmonsters	alle Monster töten
pm_crouchspeed XXX	Geschwindigkeit beim Kriechen
pm_runspeed XXX	Geschwindigkeit beim Rennen
pm_walkspeed XXX	Geschwindigkeit beim Gehen

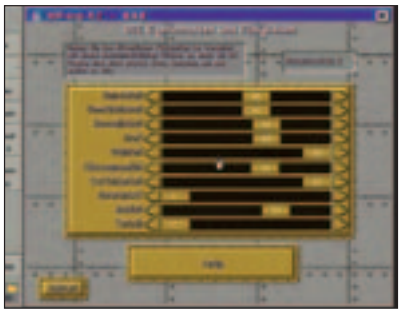
DUKE NUKEM – MANHATTAN PROJECT



Selbst ein Typ wie Duke Nukem ist irgendwann mal am Ende seines Lateins. Gut, dass Duke die PC PowerPlay liest und sich mit der folgenden Cheats-Tabelle aus jeder brenzligen Lage rettet. Um die Codes einzugeben, muss Duke einfach im laufenden Spiel die ^-Taste drücken.

CHEAT	WIRKUNG
give all	Duke bekommt alle Gegenstände und volle Munition
give health	Duke bekommt 100 zusätzliche Lebenspunkte
pause	pausiert das Spiel
toggle g_p_god	Duke ist unbesiegbar
give jetpack	Duke bekommt den Jetpack
give ammo	volle Munition
give forcefield	Duke bekommt ein Kraftfeld
kill	Selbstmord
toggle r_stats	Spielstatistiken aufrufen
toggle g_debug	Debug Modus aufrufen
give life	Duke bekommt ein weiteres Leben
camera camera	frei bewegliche Kamera
camera player	normale Kameraführung
toggle g_map_info	Karteninfo
give keys	Duke bekommt alle Schlüssel
give nuke	Duke bekommt zehn Atombomben
give secret	Duke findet ein Secret

JAGGED ALLIANCE 2



DER BSE-TEST: Der Fragebogen, mit dem Sie zu Beginn Ihren Charakter erstellen, ist weitgehend selbsterklärend. Wer immer die aggressivste Antwort auswählt, muss sich nicht wundern, wenn sein Held später im Kampf ab und zu durchdreht und sein Magazin leer ballert. Bei der Punkteverteilung sind hohe Werte in den Bereichen Intelligenz (schnelleres Lernen), Zielsicherheit, Beweglichkeit und Kraft sinnvoll. Je nach Wunsch können Sie Ihren Anführer hier außerdem noch zum Arzt oder Schlossknacker (zusammen mit dem Fragebogen) ausbilden, und so eine der wichtigsten Aufgaben im Team gleich selbst wahrnehmen. Mehr dazu im nächsten Absatz. Reduzieren Sie Eigenschaften, die Sie nicht benötigen, ruhig auf Null, um mehr Punkte frei zu machen.

DER MIX MACHT'S: Achten Sie zu Beginn vor allem auf eine ausgewogene Zusammenstellung des Teams. Ein Arzt muss auf jeden Fall mit von der Partie sein. Auch auf einen Experten im Schlösserknacken sollten Sie ebenso wenig verzichten. Sonst bleiben die meisten Munitionskisten und Waffenschränke zu. Besonders in den beiden höheren Schwierigkeitsgraden sollten Sie möglichst günstige Mitstreiter anheuern. Nehmen Sie lieber zwei Anfänger statt einen teuren Profi. Zu guter letzt sollten Sie darauf achten, keine zwei Söldner ins gleiche Team zu stecken, die sich partout nicht riechen können. Wer mit wem gerne und mit wem weniger gerne zusammen arbeitet, steht in der Tabelle im Handbuch.

WELCHE WERTE TRAINIEREN? Spezialisierungen lohnen sich zwar, ein paar Charakterwerte sollten aber alle Söldner trainieren. Dazu gehören Kraft (um die viele Munition zu schleppen), Beweglichkeit (um möglichst oft feuern zu können) und natürlich Treffsicherheit. Die letzten beiden verbessern sich im Spielverlauf recht schnell von selbst, ersteres sollten Sie bei jeder Ruhepause trainieren. Am effektivsten funktioniert das, wenn Sie einen Söldner als Trainer und die anderen als Schüler einteilen.

ALLES DURCHSUCHEN: Checken Sie generell jeden Schrank und jede Kiste. In Dörfern finden sich dort zumindest Verbandskästen, Munitionsdepots oder Geldbündel, in militärischen Anlagen Feuerwaffen, Granaten und Körperrüstungen.



WAHL DER WAFFE: Beschränken Sie sich auf eine Hauptwaffe pro Söldner. Im Idealfall ist das eine schwere Maschinenpistole oder ein Sturmgewehr, das auf größere Entfernungen im Einzelschuss-Modus zuverlässig trifft, im Nahkampf per Dauerfeuer verheerende Wirkung zeigt. Für größere Gegneransammlungen sollten jeder Kämpfer darüber hinaus ein paar Granaten am Gürtel baumeln haben. Gegen die Panzer im Spielverlauf eignen sich LAWs am besten. Sammeln sie die ein, wo immer sie sie finden. Granatwerfer sind in der Regel nur Ballast. Und getreu der Regel »Never bring a Knife to a Gunfight«: Wurfmesser, Baseballschläger und andere Nahkampfwaffen können Sie vergessen!

KOMBINIERE, KOMBINIERE: Die meisten Waffen können Sie mit Zusätzen wie Laserpointern, Zielfernrohren oder Zweibeinen aufrüsten. Auch zahlreiche andere Gegenstände lassen sich kombinieren und veredeln. Eine umfangreiche Liste finden Sie unter http://ja.gamigo.de; die Seite hält noch weitere nützliche Tipps bereit.

AUSGERUHT KÄMPFT BESSER: Gönnen Sie Ihren Helden immer eine Ruhepause, bevor Sie sich in den Kampf stürzen. So haben sie mehr Bewegungspunkte. Für längere Strecken lohnt sich ein Auto oder ein Flugzeug. Wenn Sie dann einen feindverseuchten Sektor betreten, sollten Sie möglichst eine Position wählen, wo Ihre Schützlinge einigermaßen schnell in Deckung gehen können. Bäume oder Mauern eignen sich hervorragend.

RENNEN UND DUCKEN: Bei Feuergefechten ist vor allem wichtig, am Ende der Runde in Deckung zu gehen. Wer erhobenen Hauptes auf offenem Feld steht, kann gleich sein Testament machen. Folgende Taktik hat sich bewährt: Ein Teil der Söldner deckt die Gegner mit Kugeln ein, je mehr, desto besser. Das reduziert die Aktionspunkte der Feinde. Im Idealfall können die dann nur ein, zwei ungezielte Schüsse abgeben, wenn sie an der Reihe sind. Der andere Teil der Kämpfer sprintet zur nächsten Deckung (siehe Bild) und gibt im nächsten Zug von dort aus Feuerschutz. So kann man sich von Runde zu Runde vorarbeiten, bis alle Schützen in einer perfekten Feuerposition sind. Wichtig: Abstand halten! Kauern sich die Söldner alle hinter den gleichen Felsen, treffen auch gegnerische Fehlschüsse mit hoher Wahrscheinlichkeit.



RÜBE HOCH, RÜBE RUNTER: Da die Gegner keine Dächer erklimmen (es sei denn, sie wurden von den Leveldesignern fieserweise schon dort platziert), eignen sich die Flachdächer hervorragend als Feuerbasis. Watscheln Sie mit Ihren Jungs und Mädels im Entengang so weit vor, bis die die Bösewichte ins Visier nehmen können. Im günstigsten Fall können die dann Runde für Runde feuern und wieder abtauchen und geraten nie unter Feuer. Im schlimmsten Fall bekommt der Gegner allerdings eine Unterbrechung, sobald einer Ihrer Söldner den Kopf hebt ...

STRATEGIE: Generell sollte Ihr oberstes Ziel sein, so schnell wie möglich so viele Bergwerke wie möglich unter Kontrolle zu bringen, da diese ihre Haupteinnahmequelle sind. Lassen Sie ein, zwei billige Söldner zurück, die Milizen in den Städten aus-



bilden, damit Deidrannas Schergen die Sektoren nicht wieder zurückerobern. Ihr erstes Ziel sollte die Stadt La Chitzena sein; danach können Sie Ihre Route relativ frei wählen.

JUICED



Mit unserem Cheat schalten Sie auf einen Schlag alle Fahrzeuge im Spiel frei. Die lassen sich dann im Custom-Race-Modus verwenden. Geben Sie dafür unter »Extras« im Cheat-Menü »PINT« ein – schon steht der komplette Fuhrpark bereit!

TRACKMANIA SUNRISE



ABKUPFERN: Wer in Trackmania Sunrise mit Goldmedaillen überschüttet werden möchte, der sollte sich nicht davor scheuen, viel Arbeit zu investieren. Neben der Streckenführung sollte man nämlich auch die Fahrweise des Bestzeit-Geistes genau im Auge behalten. So findet man recht zügig die Ideallinie heraus, mit der Gold garantiert ist. Außerdem machen die Geister pro Strecke meist nur einen einzigen groben Fahrfehler. Wer weiß, auf welchem Streckenteil dieser Fehler gemacht wird, kann hier souverän vorbeiziehen und sich die Führung sichern. Nur so gibt's respektable Bestzeiten.

RUTSCHGEFAHR: Grundsätzlich haben Bleifüße in Sunrise die größten Aussichten auf Bestzeiten. Müssen Sie vor Haarnadelkurven dann doch vom Gas gehen, bremsen Sie behutsam an. Meistens lässt sich zwar auch wunderbar sliden, das kostet aber weit mehr Geschwindigkeit und damit möglicherweise die entscheidenden Hundertstel.

LEGO STAR WARS



Auch für das putzige Lizenzspiel Lego Star Wars gibt es einige mehr oder weniger sinnvolle Cheats. Zum Aktivieren stellen Sie sich einfach an die Bar der Levelauswahl-Spelunke und wählen dort das »Fragezeichen-Menü«. Nach korrekter Eingabe der Codes können Sie die Tricks im Optionsmenü unter »Extras« aktivieren.

CODE	WIRKUNG
4PR28U	Unbesiegbarkeit
MS999Q	Silhouetten
YD77GC	Violett
RP924W	Bärte
LD116B	Minikit-Detektor

CODE	WIRKUNG
PUCEAT	Teetassen
SHRUB1	Besen
IG72X4	Große Blaster
L449HD	Klassische Blaster
NR37W1	Doofe Blaster



CHARAKTERE: Jeder erfolgreich abgeschlossene Part eines Handlungsstranges wird mit zusätzlich verfügbaren Charakteren belohnt. Diese können Sie dann im Dexter's Diner gegen Legosteine eintauschen. Die folgenden Codes (Eingabe wie bei den Cheats) schalten die Charaktere frei, ohne dass der entsprechende Spielabschnitt gemeistert werden muss. Gekauft werden müssen die Knaben allerdings trotzdem. Achtung: Einige der Charaktere stehen nur im Spielmodus »Freies Spiel« zur Verfügung!

CODE	CHARAKTER
BEQ82H	Princess Leia
L54YUK	Rebel Trooper
A32CAM	Darth Sidious
VR832U	Disguised Clone
MS952L	Mace Windu (Episode III)
RS6E25	Clone (Episode III Walker)
N3T6P8	Clone (Episode III Swamp)
BHU72T	Clone (Episode III Pilot)
ER33JN	Clone (Episode III)
SF321Y	General Grievous
ZTY392	Grievous' Bodyguard
14PGMN	Count Dooku
EUW862	Shaak Ti
CBR954	Kit Fisto
DP55MV	Ki-Adi Hundi
A725X4	Luminara
LA811Y	Bobba Fett
PL47NH	Jango Fett
XZNR21	Super Battle Droid
LK42U6	Battle Droid (Geonosis)
19D7NB	Geonosian
F8B4L6	Clone
H35TUX	Darth Maul
92UJ7D	Padme
PP43JX	Royal Guard
DH382U	Droideka
EN11K5	Battle Droid (Commander)
987UYR	Battle Droid
KF999A	Battle Droid (Security)
R840JU	PK Droid
U63B2A	Gonk Droid

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN MIT **IHREN TIPPS**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

FORMAT

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert.

Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze Bündel als Zip-Datei.

LÖSUNGEN

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

WER ZUERST KOMMT ...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

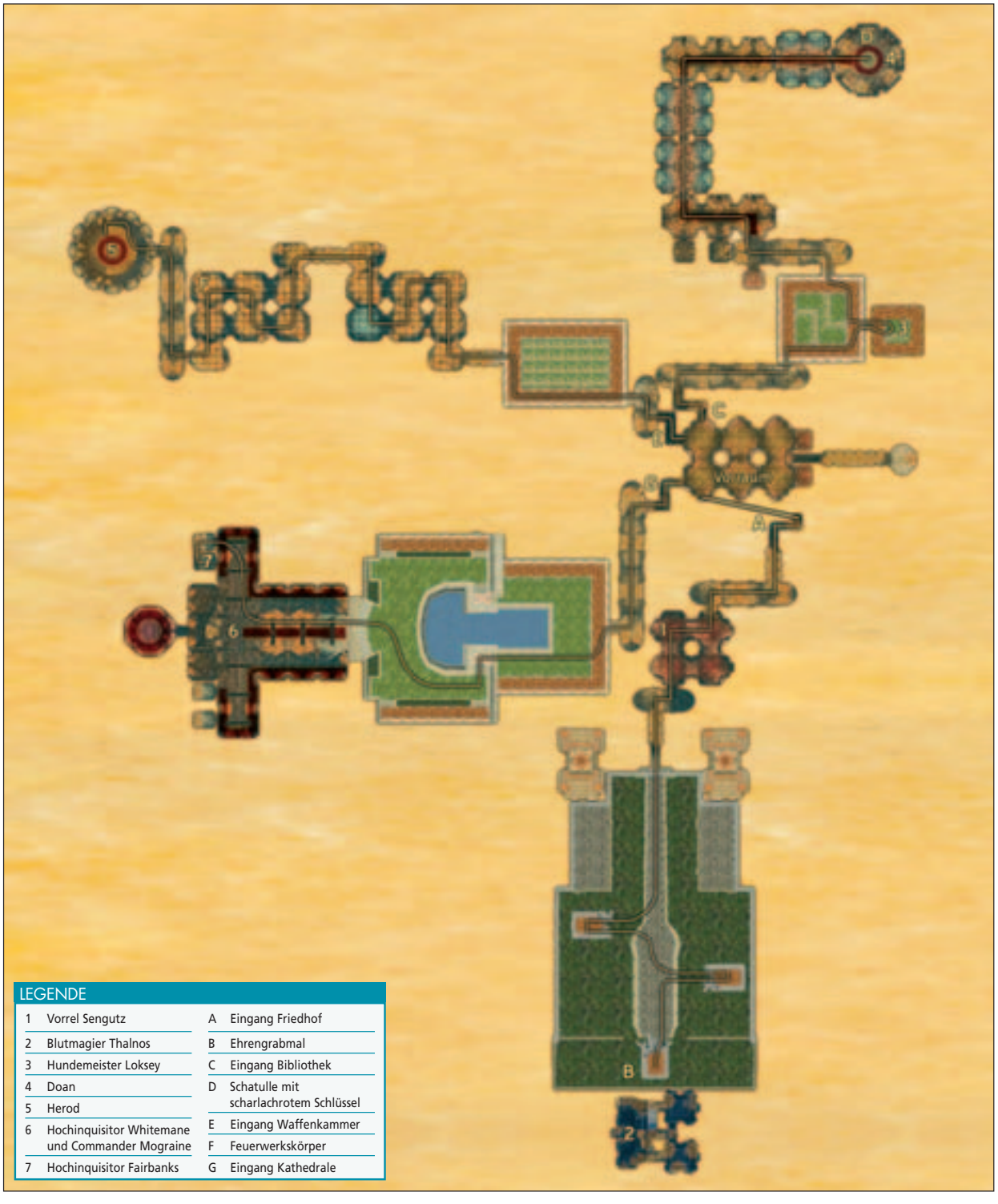
OHNE GEWÄHR

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten den Spielstand zu speichern.

WOW **INSTANZEN** TEIL 2

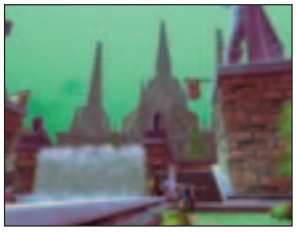
Schluss mit verzweifelten Irrfahrten, schnellen Toden und vergessenen Aufträgen in den Instanzen von Azeroth und Kalimdor: **Unsere Karten, Questbeschreibungen und Tipps lotsen Sie sicher durch die anspruchsvollen Dungeons.**

DAS SCHARLACHROTE KLOSTER (33-42)



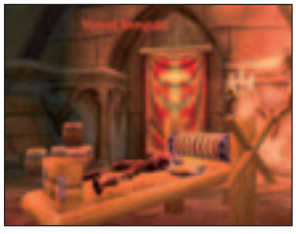
LEGENDE			
1	Vorrel Sengutz	A	Eingang Friedhof
2	Blutmagier Thalnos	B	Ehrengrabmal
3	Hundemeister Loksey	C	Eingang Bibliothek
4	Doan	D	Schatulle mit scharlachrotem Schlüssel
5	Herod	E	Eingang Waffenkammer
6	Hochinquisitor Whitemane und Commander Mograine	F	Feuerwerkskörper
7	Hochinquisitor Fairbanks	G	Eingang Kathedrale

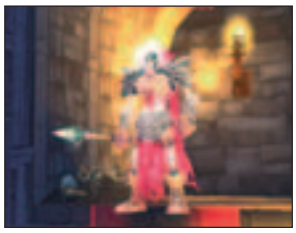
Das Scharlachrote Kloster liegt im nordöstlichen Tirisfal auf einer Anhöhe. Es besteht aus vier getrennten Instanzen. Der Friedhof und die Bibliothek sind sofort zugänglich. In die beiden anderen Instanzen (Waffenkammer und Kathedrale) gelangen Sie erst, wenn Sie den scharlachroten Schlüssel aus der Bibliothek geholt haben. Den finden Sie bei (D).



Da die einzelnen Teile des Klosters linear aufgebaut sind, können Sie sich kaum verlaufen. Die Wege führen jeweils direkt zu den Endbossen der Abschnitte. Die »Herzen des Eifers« für die gleichnamige Quest finden Sie bei allen erledigten Feinden im Kloster.

Vorrel Sengutz, der NPC für die Quest »Vorrels Rache«, befindet sich in der Folterkammer der Friedhofsinstanz bei (1). In der kleinen Gruft (B) treffen Sie Blutmagier Thalnos (2), der zwar gefährlich aussieht, aber trotz seiner Zauber recht einfach zu besiegen ist.





Alle gesuchten Bücher befinden sich in den Regalen oder auf den Bänken der Bibliothek. Hundemeister Loksey (für die Quests »In das Scharlachrote Kloster« beziehungsweise »Im Namen des Lichts«) und seine Köter erwarten Sie im Nebenraum bei (3).



Den scharlachroten Schlüssel finden Sie in einer Kassette im Raum (D), wo Arkanist Doan (4) Wache schiebt. Er verteidigt sich mit üblen Flächenzaubern, weshalb Zauber- und Heilklassen einen großzügigen Sicherheitsabstand halten sollten. Unterbrechen Sie Doans Sprüche möglichst oft.



Betreten Sie die Waffenkammer-Instanz und kämpfen Sie sich bis zu Herod bei (5) durch. Dieser starke Nahkämpfer ist ein ernstzunehmender Gegner, Stoff- und Lederträger sollten auf jeden Fall vermeiden, die Aggro zu bekommen.





Anschließend geht es in die Kathedrale, wo Sie es mit Hochinquisitor Whitemane und Commander Mograine bei (6) zu tun bekommen.



Bevor Sie sich an die beiden Bosse wagen, sollten Sie nach und nach erst alle anderen Gegner zu sich pullen und erledigen. Andernfalls rufen die Chefs alle Untergebenen zu Hilfe, was fast immer mit dem Tod der Party endet, zumal Hochinquisitor Whitemane Heilzauber auf Lager hat. Daher empfiehlt es sich, Whitemane zuerst unschädlich zu machen. Ideal ist es natürlich, wenn Sie den Commander währenddessen mittels Crowd Control unschädlich machen.





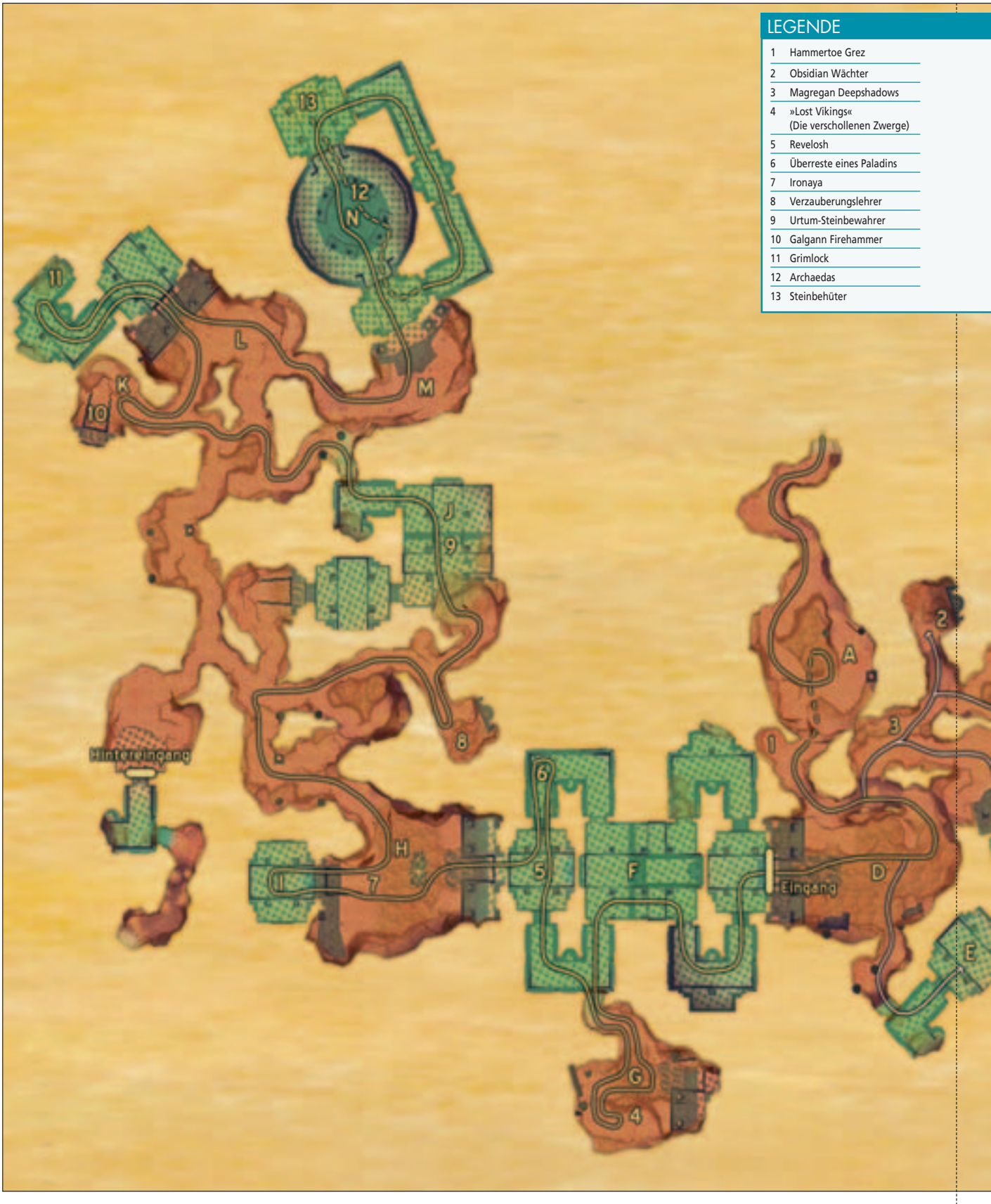
Rechts vom Altar verbirgt sich in der Kammer hinter einer Geheimtür Hochinquisitor Fairbanks (7), den Sie ebenfalls erledigen. Nachdem Sie den letzten Gegner beseitigt haben, verlassen Sie die Instanz.



QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Vorrels Rache	33	Horde	Tirisfal, Scharlachrotes Kloster	Vorrel Sengutz	Nein	Monika Sengutz in Tarrens Mühle den Ehering von Vorrel Sengutz bringen.	–
Herzen des Eifers	33	Horde	Undercity	Meisterapotheker Faranell	Ja, zuvor müssen Sie »Go, go Guano!« für Meisterapotheker Faranell erledigen.	20 Herzen des Eifers besorgen.	Die Herzen finden Sie bei allen erledigten Feinden innerhalb des Klosters.
Test der Lehre	36	Horde	Undercity	Parqual Fintallas	Ja, zuvor müssen Sie »Test des Glaubens« für Dorn Plainstalker in Thousand Needles erledigen.	Das Buch »Die Anfänge der Bedrohung durch die Untoten« suchen und zu Parqual Fintallas bringen.	Das Buch liegt in der Bibliothek.
Mythologie der Titanen	38	Allianz	Ironforge	Bibliothekar Mae Paledust	Nein	Das Buch »Die Mythologie der Titanen« suchen und zu Mae Paledust bringen.	Das Buch liegt in der Bibliothek.
Kompendium der Gefallenen	38	Allianz	Thunder Bluff	Sage Truthseeker	Nein	Das Buch »Kompendium der Gefallenen« suchen und zu Sage Truthseeker bringen.	Das Buch liegt in der Bibliothek.
Im Namen des Lichts	40	Allianz	Hillsbrad-Vorgebirge, Southshore	Raleigh, der Andächtige	Ja, zuvor müssen Sie »Auf dem Scharlachroten Pfad« von Bruder Anton (in Desolace auf der Njellspitze) erledigen.	Hochinquisitor Whitemane (6), den scharlachroten Commander Mograine (6), Herod (5), den scharlachroten Helden sowie den Hundemeister Loksey (3) erledigen.	–
Rituale der Macht	40	Beide, nur Magier	Thousand Needles, Illusionen-Rennbahn	Magus Tirith	Ja, zuvor müssen Sie »Get the Scoop« für Magus Tirith erledigen.	Das Buch »Rituale der Macht« zu Tabetha in den Marschen von Dustwallow bringen.	Das Buch liegt in der Bibliothek.
In das Scharlachrote Kloster	42	Horde	Undercity	Varimathras	Nein	Hochinquisitor Whitemane (6), den scharlachroten Commander Mograine (6), Herod (5), den scharlachroten Helden sowie den Hundemeister Loksey (3) erledigen.	–

ULDAMAN (35-47)



LEGENDE

1	Hammertoe Grez
2	Obsidian Wächter
3	Magregan Deepshadows
4	»Lost Vikings« (Die verschollenen Zwerge)
5	Revelosh
6	Überreste eines Paladins
7	Ironaya
8	Verzauberungslehrer
9	Urtum-Steinbewahrer
10	Galgann Firehammer
11	Grimlock
12	Archaedas
13	Steinbehüter

A	Ausgrabungszentrum
B	Die versiegelte Halle
C	nördliche Bankenhalle
D	Grabung eins
E	südliche Bankenhalle
F	Halle der Bewahrer
G	Grabung zwei
H	Kartenkammer
I	versteckte Kammer
J	Tempelhalle
K	Grabung drei
L	Das Steingewölbe
M	Halle der Handwerker
N	Altar der Bewahrer



Uldaman befindet sich im Nodwesten des Ödlands, direkt am Übergang nach Loch Modan. Bevor Sie die eigentliche Instanz betreten, können Sie in den Tunneln davor schon einige Quests erledigen.

Die Kraftsteine für die gleichnamige Quest finden Sie bei allen Dark-iron-Zwergen. Pilze für »Reagenzien-Suche in Uldaman« wachsen überall im Dungeon, auch die Urnen für »Agmonds Schicksal« sind kreuz und quer im gesamten Gebiet verteilt. Für Kraftsteine, Pilze und Urnen gilt: Sie finden alles sowohl innerhalb als auch außerhalb der Instanz.



Falls Sie nur zum Boss der Instanz wollen, können Sie Uldaman auch durch den in der Karte eingezeichneten Hintereingang betreten. Er befindet sich südöstlich von der Hauptgrabungstätte auf einem Hügel, der von Elite-Troggs bewacht wird.

Hammertoe Grez steht neben einem Lagerfeuer bei (1). Er möchte, dass Sie sein Amulett wiederbringen.



Das erbeuten Sie bei Magregan Deepshadow (3). Die Schrifttafeln von Ryun'eh warten in der versiegelten Halle (B) in einer steinernen Truhe auf ihre Entdeckung. Der Obsidian Wächter für die Quest »Macht in Uldaman« haust in der kleinen Höhle bei (2).



In der nördlichen Bankenhalle (C) befindet sich der Schatz für die Allianz, in der südlichen (E) der für die Horde. Die zerrissene Halskette für die gleichnamige Quest erhalten Sie als zufällige Beute von einem der Gegner in Uldaman.

Baelog steht zusammen mit den anderen verschollenen Zwergen bei (G). Er verweist auf sein Tagebuch, das neben ihm liegt und dem Sie die Marschroute zum weiteren Vorgehen entnehmen. Holen Sie auch das Medaillon aus Baelogs Truhe. Zudem entdecken Sie in einer »verdächtigen Urne« den ersten Edelstein für »Suche nach den Edelsteinen« beziehungsweise »Findet die Edelsteine und die Kraftquelle«.



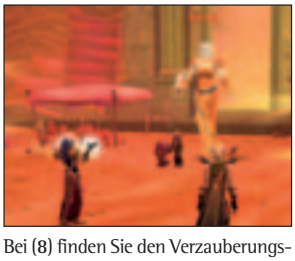
Bei Revelosh (5) finden Sie den »Schaft von Tsol«. Den kombinieren Sie mit dem Medaillon aus Baelogs Truhe und erhalten einen Stab, den Sie in der Kartenkammer benötigen. In der Nähe von Revelosh liegt der tote Paladin (6), bei dem Gruppen der Horde die Questgegenstände Halskette und Tagebuch erhalten.



In der Kartenkammer (H) müssen Sie zunächst alle Troggs beseitigen. Stecken Sie dann den zuvor erstellten Stab, der Teil der Modell-Stadt ist, in den Hauptstein. Daraufhin öffnet sich das Tor zur geheimen Kammer.



Daraus kommt Ironaya (7), die Sie besiegen müssen. Inspizieren Sie nach dem Kampf den Raum, aus dem Ironaya gekommen ist, um die Quest »Die geheime Kammer« zu erfüllen.



Bei (8) finden Sie den Verzauberungsfachmann, der Charakteren mit entsprechenden Kenntnissen das Trainieren dieser Handwerksfähigkeit über 225 Punkte ermöglicht.

Bei Ausgrabungsstätte drei (K) bekommen Sie es mit Galgann Firehammer (10) und seinen Kumpels zu tun. Nach dem Kampf können Sie die Schrifttafel des Willens für die entsprechende Quest mitnehmen. Außerdem finden Sie hier in einem »Shadowforge-Cache« den zweiten Klunker für »Suche nach den Edelsteinen« beziehungsweise »Findet die Edelsteine und die Kraftquelle«.



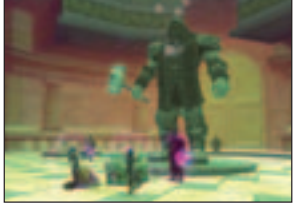
Setzen Sie Ihren Weg fort und erbeuten Sie von Grimlok (11) den letzten Edelstein für »Suche nach den Edelsteinen« beziehungsweise »Findet die Edelsteine und die Kraftquelle« ab.



Bei (N) kommen Sie in eine große runde Halle, in der der Altar der Bewahrer steht, der von vier Golemstatuen umgeben wird. Drei Gruppenmitglieder müssen den Altar aktivieren, dann erwacht ein Steingolem nach dem anderen zum Leben. Wenn Sie alle Feinde besiegt haben, öffnet sich die Tür im Nordwesten.



Der Weg führt Sie in einen runden Raum, der genau unter dem eben gesäuberten liegt. Auch hier finden Sie einen Altar, der jedoch von zahlreichen Statuen bewacht wird. Wenn Sie ihn aktivieren, schließen sich die Türen, und der Steingigant in der Mitte, Archaedas (12), erwacht zum Leben.



Er erweckt nacheinander die weißen, relativ schwachen Steinzwerge am Rand des Raumes. Die sollten Sie sofort überwältigen, sonst werden es einfach zu viele Gegner.

Ein Tank bleibt die ganze Zeit auf Archaedas, verursacht aber möglichst nicht zu schnell Schaden, denn: Je schwerer der Gigant verletzt ist, desto schneller erweckt er die schwarzen Zwerge in der Mitte (gleichzeitig) und später dann die Golems an den Seiten. Wenn er sehr viele Helfer um sich hat, kann er sich schneller heilen. Stellen Sie sich also auf einen langen, kontrollierten Kampf ein und besprechen Sie vorher unbedingt die Rollenverteilung und Aufgaben!

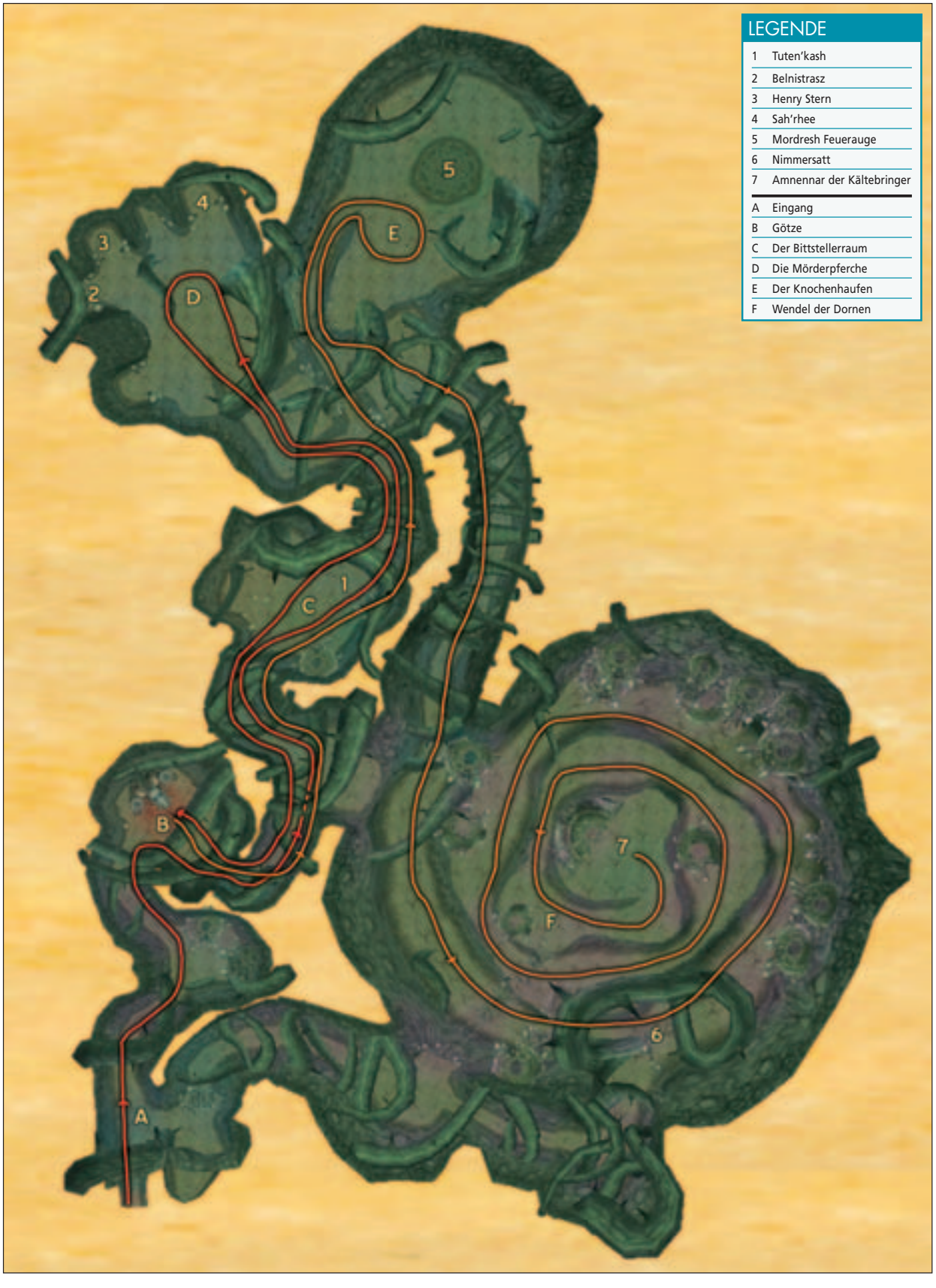


Wenn Sie ihn besiegt haben, finden Sie in der Kammer hinter der Kampfstätte die Scheiben von Norgannon für die Quest »Die Platinscheiben, Teil 1«. Nachdem Sie diese erledigt und die Miniaturmodelle der Scheiben im Gepäck haben, verlassen Sie die Instanz am besten per Ruhestein oder durch den Hintereingang.

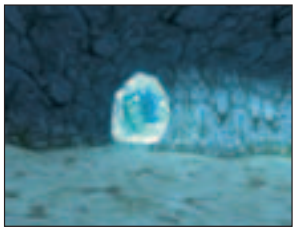
QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Ein Hoffnungsschimmer	35	Allianz	Ödland	Ausgrabungsleiter Reyedol	Ja, beginnt mit dem Fund einer zerknitterten Karte in Hammertoes Grabungsstätte.	Hammertoe Grez in Uldaman suchen.	Hammertoe Grez ist bei (**1**).
Kraftsteine	36	Beide	Ödland, Fangzahntal	Rigglefuzz	Nein	8 Kraftsteine aus Dentrium und 8 Kraftsteine aus An'Alleum besorgen.	Die Kraftsteine finden Sie bei allen Darkiron-Zwergen.
Agmonds Schicksal	38	Allianz	Loch Modan, Ironbands Ausgrabungsstätte	Ausgrabungsleiter Ironband	Ja, beginnt beim gleichen NPC	9 verzierte Steinurnen besorgen.	Die Urnen finden Sie überall in der Instanz.
Amulett der Geheimnisse	40	Allianz	Uldaman	Hammertoe Grez	Ja, direkte Folgequest von »Ein Hoffnungsschimmer«.	Hammertoes Amulett finden.	Das Amulett erhalten Sie von Magregan Deepshadow (**3**).
Lösung der Verdammnis	40	Beide	Ödland, Agmond-Kuppe	Theldurin, der Verirrte	Nein	Die Schrifttafel von Ryun'eh finden.	Die Schrifttafel liegt in der versiegelten Halle (**B**).
Die verschollenen Zwerge	40	Allianz	Ironforge, Halle der Forscher	Augrabungsleiter Stormpike	Nein	In Uldaman nach Baelog suchen.	Die Zwerge sind bei (**G**).
Die geheime Kammer	40	Allianz	Uldaman	Baelog	Ja, direkte Folgequest von »Die verschollenen Zwerge«.	Baelogs Tagebuch lesen, die geheime Kammer erforschen und Ausgrabungsleiter Stormpike Bericht erstatten.	Bealog ist bei (**G**), die geheime Kammer bei (**I**).
Ein Funken Hoffnung	40	Allianz	Uldaman	Hammertoe Grez	Ja, direkte Folgequest von »Amulett der Geheimnisse«.	Hammertoes Amulett zu Ausgrabungsleiter Ryedol im Ödland bringen.	–
Macht in Uldaman	40	Beide, nur Magier	Marschen von Dustwallow	Tabetha	Nein	Eine Obsidian-Kraftquelle besorgen.	Die Kraftquelle bekommen Sie von einem Obsidian-Wächter (**2**).
Wiederbeschaffung der Halskette (Teil 1)	41	Horde	Orgrimmar, Die Gasse	Dran Droffers	Nein	Nach einer Halskette in der Ausgrabungsstätte von Uldaman suchen.	–
Wiederbeschaffung der Halskette (Teil 2)	41	Horde	Orgrimmar, Die Gasse	Dran Droffers	Ja, direkte Folgequest von »Wiederbeschaffung der der Halskette, Teil 1«.	Einen Hinweis über den Verbleib Edelsteine in Uldaman finden.	–
Die zerrissene Halskette	41	Allianz	Uldaman	Zerrissene Halskette (zufälliger Drop)	Nein	Den Erschaffer der zerrissenen Halskette finden, um etwas über ihren möglichen Wert zu erfahren.	–
Reagenzien-Suche in Uldaman	42	Beide	ALLIANZ: Loch Modan, Thelsamar HORDE: Ödland, Kargath	ALLIANZ: Ghak Healtouch HORDE: Jarkal Mossmeld	Ja, zuvor müssen Sie »Reagenzien Suche im Ödland« für den gleichen NPC erledigen.	Zwölf Magenta-Funguskappen besorgen.	Die Pilze wachsen überall in der Instanz.
Rückkehr nach Uldaman letzt.	42	Allianz	Ironforge, Halle der Mystiker	Talvash del Kissel	Ja, direkte Folgequest von »Die zerrissene Halskette«.	Nach Hinweisen auf den momentanen Zustand von Talvashs Halskette suchen.	Der getötete Paladin (**6**), den Talvash erwähnte, hatte die Kette zu-
Die Übersetzung des Tagebuchs	42	Horde	Uldaman	Überreste eines Paladins	Nein	Jemanden finden, der das Tagebuch des Paladins übersetzen kann.	Die Überreste liegen bei (**6**). Den Übersetzer finden Sie im Ödland in Kargath.
Wiederbeschaffte Schätze	43	Beide	ALLIANZ: Ironforge, Halle der Forscher HORDE: Undercity	ALLIANZ: Krom Stoutarm HORDE: Patrick Garrett	Nein	ALLIANZ: Krom Stoutarms wertvollen Besitz aus seiner Truhe in der nördlichen Bankenhalle von Uldaman holen. HORDE: Patrick Garrets Familienschatz aus der Familientruhe in der südlichen Bankenhalle von Uldaman holen.	Der Schatz liegt in der … ALLIANZ: … nördlichen Bankhalle (**C**). HORDE: … südlichen Bankhalle (**E**).
Suche nach den Edelsteinen	43	Allianz	Uldaman	Überreste eines Paladins	Ja, direkte Folgequest von »Rückkehr nach Uldaman«.	Den Rubin, den Saphir und den Topas finden und danach mit der Wahrsagephiole Kontakt zu Talvash aufnehmen.	Die Überreste liegen bei (**6**). Die Edelsteine befinden sich bei (**G**) in einer »verdächtigen Urne«, in einem »Shadowforge Cache« bei (**K**) und bei Grimlok (**11**).
Findet die Edelsteine und die Kraftquelle	44	Horde	Ödland, Kargath	Jarkal Mossmeld	Ja, direkte Folgequest von »Übersetzung des Tagebuchs«.	Alle drei Edelsteine und die Grabung Kraftquelle für die Kette aus Uldaman finden.	Die Edelsteine befinden sich bei (**G**) in einer »verdächtigen Urne«, in einem »Shadowforge-Cache« bei (**K**) und bei Grimlok (**11**).
Restaurierung der Halskette	44	Allianz	Uldaman	Talvashs Wahrsageschale	Ja, direkte Folgequest von »Suche nach den Edelsteine«.	Eine Kraftquelle vom mächtigsten Konstrukt besorgen.	–
Die verlorene Tafel des Willens	45	Allianz	Ironforge, Halle der Forscher	Berater Belgrum	Ja, direkte Folgequest von »Agmonts Schicksal«.	Die Tafel des Willens finden.	Die Tafel des Willens steht bei Grabung drei (**K**).
Die Platinscheiben (Teil 1)	47	Beide	Uldaman	Die Scheiben von Norgannon	Nein	Mit dem Steinbehüter sprechen und herausfinden. Danach die Scheiben von Norgannon aktivieren.	–
Die Platinscheiben (Teil 2)	47	Beide	Uldaman	Die Scheiben von Norgannon	Ja, direkte Folgequest von »Die Platinscheiben, Teil 1«.	Miniaturscheiben von Norgannon … ALLIANZ: … zur Forscherliga in Ironforge bringen. HORDE: … zu einem Sage in Thunder Bluff bringen.	–

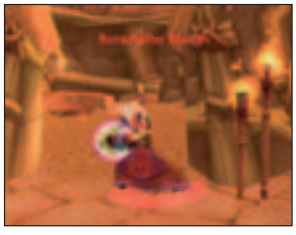
HÜGEL VON RAZORFEN (35-42)



Hügel von Razorfen ist eine relativ kleine Instanz, die sich im Dornengewirr der Stacheleber verbirgt. Zu finden ist sie direkt nördlich vom »Grossen Aufzug« auf der östlichen Seite der Goldstraße im südlichen Brachland.



Für die Quest »Ein Hort des Bösen« müssen Sie die Stacheleber außerhalb der Instanz jagen. Auch Botschafter Malcin befindet sich in der Nähe des Eingangs zur Instanz, kann allerdings an unterschiedlichen Punkten spawnen.



Wenn Sie die Instanz bei (A) betreten haben, folgen Sie dem rechten Tunnel (rote Linie), da dieser etwas einfacher zu meistern ist. Halten Sie sich an den eingezeichneten Weg, bis Sie in den Bittstellerraum (C) mit dem großen Gong kommen.



Den sollten Sie erst schlagen, nachdem Sie alle Gegner in der Umgebung besiegt haben. Nach dem Gongschlag erscheinen acht bis zehn Grabmalsatanskreaturen (keine Elite), die Sie besiegen müssen. Danach bekommen Sie es mit vier Grabmalschleppern (Elite) zu tun. Wenn die ebenfalls bezwungen sind, erscheint der eindrucksvolle Bossgegner Tuten'kash (Level 40, Elite), der eingespielte Gruppen aber vor keine allzu großen Probleme stellt. Dafür hinterlässt er oft sehr gute Gegenstände.

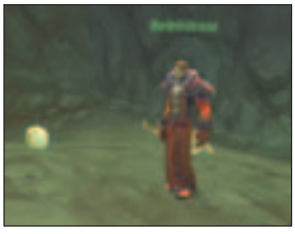


Nachdem er tot ist, begeben Sie sich in den nächsten Tunnel. An der nächsten Abzweigung steigen Sie auf ein kleines Plateau (D), wo sich mehrere Gefangene befinden. Sobald Sie das Gitter zerstört haben, können Sie sich mit den Befreiten unterhalten.

Henry Stern (3) lehrt Köche das neue Rezept »Golddorntee«, das vor allem für Schurken lohnenswert ist (Golddorntee füllt bei Verzehr sofort die Energieleiste wieder bis zum Maximum). Alchemisten lernen bei Henry Stern das Rezept für den »mächtigen Trollbluttrank«.



Von Belnistrasz (2) erhalten Sie die Eskorte-Quest »Ausschalten des Götzen«. Dafür sollten die Gänge bist zum Eingang (rote Linie) möglichst frei sein, um die Aufgabe nicht unnötig zu erschweren. Begleiten Sie Belnistrasz bis zum großen Götzenstandbild (B) und verteidigen Sie ihn. Während seines Rituals kommen mehrere Minuten lang immer wieder Gegner, die Sie von ihm fernhalten müssen.





Danach folgen Sie dem Weg wieder hinein in die Instanz (orange Linie). Der Gang mündet in einen Raum, in dem ein riesiger Knochenhaufen liegt (E). Auf dessen Spitze tanzt Mordresh Feuerauge (5), der von seinen Skelett-Fans bejubelt wird. Bereiten Sie dem schaurigen Treiben ein Ende, indem Sie Mordresh Feuerauge erledigen.





Setzen Sie den Weg nach Innen fort, bis Sie zur Wendel der Dornen (F) kommen. Diese Rampe führt langsam nach oben zum Endkampf.

Bei (6) müssen Sie sich zuvor aber noch gegen Nimmersatt verteidigen. Vorsicht: Die Aura des untoten Fleischberges vergiftet alle, die in seine Nähe kommen. Beseitigen Sie den Fettklops also am besten aus der Distanz und schicken Sie, wenn möglich, die Pets in den Nahkampf.



Ganz oben dann das eigentliche Ziel des Abenteuers: Amnennar, der Kältebringer (7). Er kann während des Kampfes Helfer an seine Seite beschwören, die recht lästig sein können. Trotzdem sollten Sie diese Feinde ignorieren. Stattdessen empfiehlt es sich, ihn mit vereinten Kräften zu erledigen, da die magischen Helfer bei seinem Tod automatisch sterben.

Fähigkeiten, die den Manavorrat des Gegners reduzieren, helfen in diesem Bosskampf enorm und sollten gleich zu Beginn verwendet werden. Ohne Mana kann der Bossgegner logischerweise auch keine Verbündeten beschwören, so dass Sie sich kontrolliert und mit vereinten Kräften auf den Instanz-Boss stürzen können.



QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Ein Hort des Bösen	35	Horde	Brachland, Hügel von Razorfen	Myriam Moonsinger	Nein	8 Razorfen-Schlachtwachen, 8 Razorfen-Dornenwirker und 8 Deathshead-Kultistinnen erledigen.	Alle gesuchten Stacheleber befinden sich im Bereich vor der eigentlichen Instanz.
Eine unheilige Allianz	36	Horde	Undercity	Varimathras	Ja, beginnt mit einer Schriftrolle, die Sie bei Razorflank im Kraul von Razorfen finden.	Den Kopf von Botschafter Malcin zu Varimathras bringen.	Malcin befindet sich außerhalb der Instanz in der Nähe des Eingangs.
Geißel der Niederungen	37	Beide	Brachland, Hügel von Razorfen	Belnistrasz	Nein	Mit Belnistrasz sprechen und ihm den Schwurstein geben, den er Ihnen zuvor gegeben hat.	–
Ausschalten des Götzen	37	Beide	Hügel von Razorfen	Belnistrasz	Ja, direkte Folgequest von »Geißel der Niederungen«	Belnistrasz zum Götzen der Stacheleber begleiten und ihn während des Rituals beschützen.	Das Götzenstandbild ist bei (B).
Das Ende bringen	42	Horde	Undercity, Magierviertel	Andrew Brownell	Nein	Amnennar, den Kältebringer töten und seinen Schädel holen.	Amnennar steht bei (7).
Das Licht bringen	42	Allianz	Stormwind	Erzbischof Benedictus	Nein	Amnennar, den Kältebringer töten und seinen Schädel holen.	Amnennar steht bei (7).

MARAUDON (42-51)



LEGENDE

1	Veng (fünfter Khan)	6	Celebras	A	oranger Eingang
2	Noxxion	7	Prinzessin Theradras	B	lila Eingang
3	Razorlash	8	Erdrutsch	C	Foulspore Höhle
4	Meshlok (rare)	9	Tüftler Gizlock	D	Die giftige Senke
5	Lord Vyletongue	10	Rotgrip	E	Poison Falls
				F	Die tückische Grotte
				G	Zaetars Grab



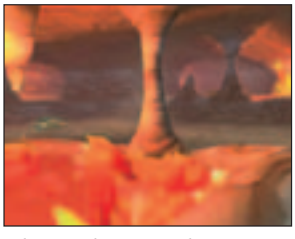
Maraudon befindet sich in Desolace im westlichen Gebirge, in dem die Kolkar-Zentauren hausen. Schattensplitter-Fragmente für die gleichnamige Quests finden Sie bei Schattensplitter-Elementargeistern (Zerkracher und Rumpler) außerhalb der Instanz in den Gängen von Maraudon. Theradische Kristallschnitzereien hinterlassen fast alle Gegner der Instanz.



Das Amulett der Vereinigung von Maraudon erhalten Sie, indem Sie die fünf Khans mit dem Medaillon von Pariah aus der Geisterform lösen. Dann können Sie sie angreifen und ihre Steine miteinander verbinden. Vier der Khans befinden sich außerhalb der Instanz, einer innerhalb bei (1).



Es gibt zwei Eingänge in die Instanz. Einer liegt im orangen Kristallbereich (A), der andere im violetten (B). Der orange Eingang ist empfehlenswert, um schnell zu Noxxion zu gelangen (über den violetten kommt man schneller zu Lord Vyletongue). Im orangen Bereich der Höhle finden Sie den Kristallsee, bei dem Sie die Phiole für die Quest »Vyletongue-Verderbnis« füllen.



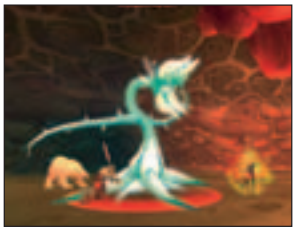
Folgen Sie der eingezeichneten Route von Eingang (A) (rote Linie). Erster nennenswerter Gegner ist der fünfte Khan (1), der in der Foulspore-Höhle (C) umher wandert. Auf dem Weg dahin finden Sie immer wieder kleine rote, verkümmerte Pflanzensprosse. Wenn Sie in deren Nähe die gefüllte Phiole benutzen, springen Noxxion-Elemente aus den Pflanzen. Die müssen Sie besiegen, um die Rettung der Pflanzen für die Quest »Vyletongue-Verderbnis« gutgeschrieben zu bekommen.



Als nächstes erreichen Sie die giftige Senke (D). Hier residiert Noxxion (2), ein recht schwerer Gegner. Er verschwindet immer wieder und zaubert Giftelemente herbei. Die sollten Sie sofort mit vereinten Kräften erledigen, da Noxxion schnell wieder erscheint und dann gegen mehrere Feinde kämpfen muss. Werden es zu viele Giftelemente, droht sogar der Tod der gesamten Party. Dann können nur noch mächtige Flächenzauber die Situation retten. Wenn Sie Noxxion besiegt haben, finden Sie bei seiner Leiche den Celebrian-Griff für »Legenden von Maraudon«.



Im weiterführenden Gang treffen Sie in einer Nische auf die Fleisch fressende Pflanze Razorlasch (3). Der Weg geht weiter in eine größere Höhle, die Poison Falls (E), wo Sie unter Umständen dem so genannten Rarespawnmob Meshlok, dem Ernter (4) begegnen. Er erscheint nur zu einem geringen Prozentsatz bei der Erstellung der Instanz, fehlt also meistens.



Halten Sie sich an der nächsten Kreuzung links, um in die tückische Grotte (F) zu gelangen. In einer kleinen Höhle finden Sie hier einen Tempel, den Vyletongue-Sitz. Dort müssen Sie sich Lord Vyletongue stellen, der den Celebras-Diamanten für die Quest »Legenden von Maraudon« hinterlässt.

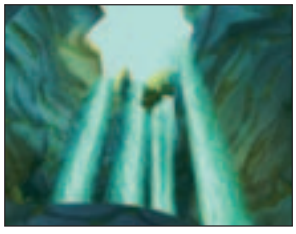


Laufen Sie den Weg ein Stück zurück bis in die Poison Falls (E) und folgen Sie dem Gang. Bald stoßen Sie auf eine kleine Insel, wo Celebras, der Verfluchte (6) mit seinen Leibwächtern haust. Wenn Sie seine Diener und ihn selbst vernichtet haben, verwandelt er sich in Celebras, den Erlösten. Er hilft bei der Erstellung des Szepters von Celebras. Damit können Sie sich von einer Portalfläche außerhalb der Instanz direkt ins Innere zaubern.





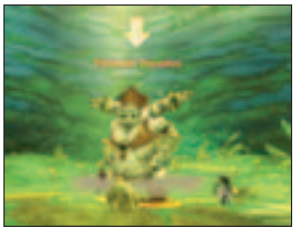
Wenn Sie Ihren Weg fortsetzen, erreichen Sie die Earthsong-Wasserfälle, an denen Sie gefahrlos auf der rechten Seite hinunterspringen können.



Setzen Sie Ihren Weg durch die Höhle wie auf der Karte markiert fort. Bevor Sie sich auf den Marsch zur Prinzessin machen, sollten Sie dem Elementarwesen Erdrutsch noch einen Besuch abstatten. Der teilt kräftig im Nahkampf aus, Stoffträger sollten ihm also nicht zu Nahe kommen.

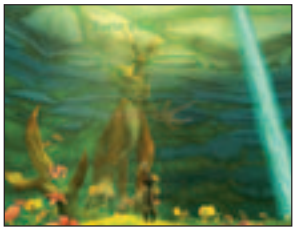


Prinzessin Theradras (7) erreichen Sie über einen Brückenbogen, der von steinernen Wächtern blockiert wird – an denen müssen Sie sich zuerst vorbeikämpfen. Die Prinzessin selbst ist nicht nur hässlich wie die Nacht, sondern ein sehr harter Brocken. Sie wirft ihre Widersacher zurück und attackiert mit flächendeckenden Angriffen. Außerdem schleudert sie Gesteinsbrocken durch die Gegend und hat sehr viel Lebensenergie.

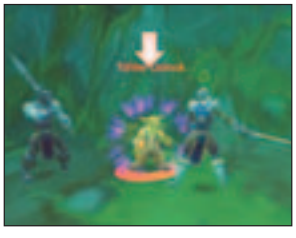


Während Fernkämpfer und Heiler möglichst großen Abstand zur Prinzessin wahren sollten, müssen die Tanks mit allen Mitteln versuchen, sie in der Mitte des Raumes für den gesamten Kampf auf sich zu ziehen.

Wenn Sie die Prinzessin besiegt haben, erscheint Zaetars Geist (G). Er gibt Ihnen die Quest »Samenkorn des Lebens«, falls Sie nicht bereits vorher die Quest »Die Anweisungen des Pariah« angenommen beziehungsweise abgeschlossen haben.



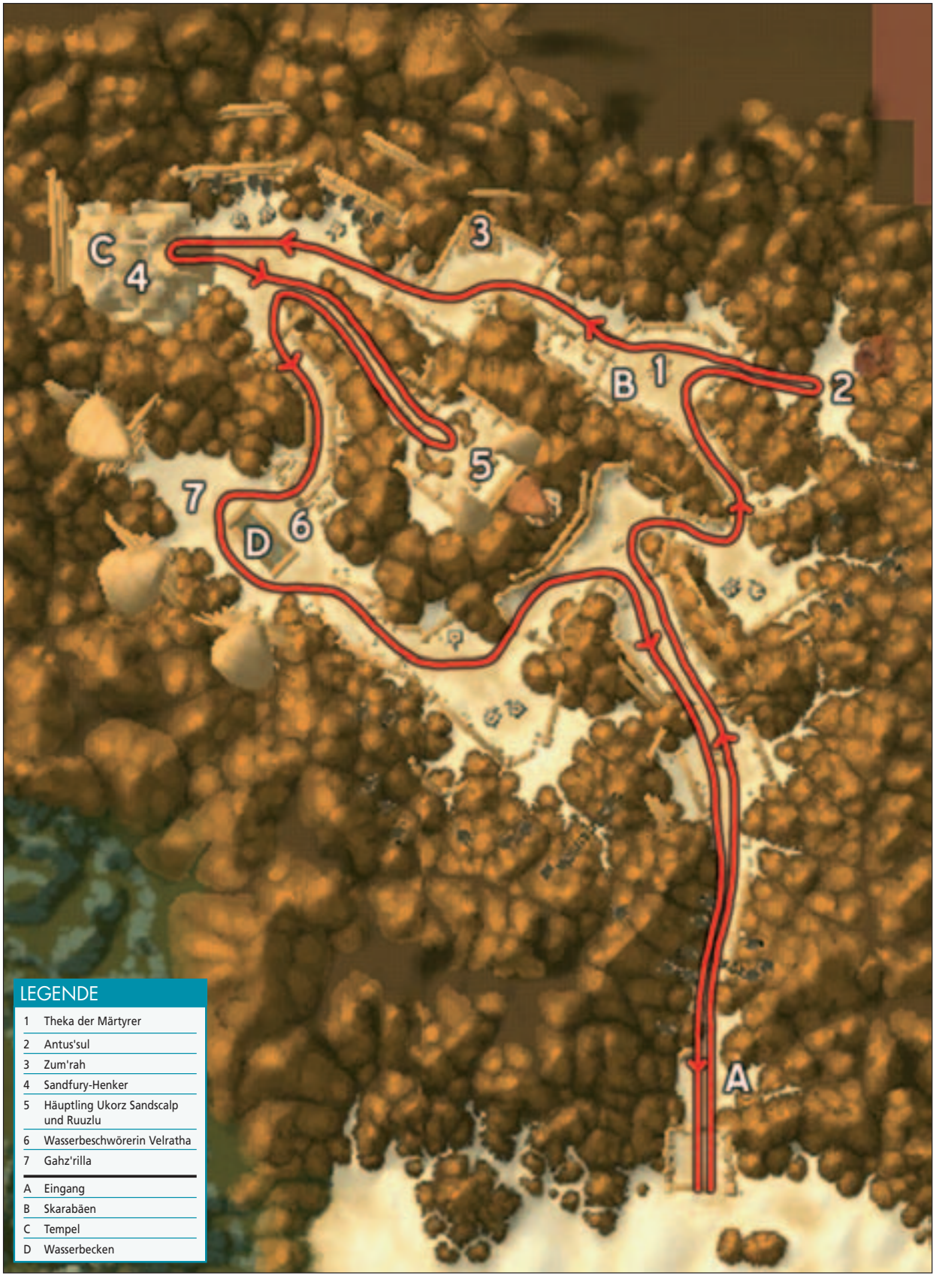
Als Abschluss der Instanz-Besuches lohnt sich ein Besuch bei Tüftler Gizlock (9) und Rotgrip (10), wenn Sie der gelben Linie folgen. Beide hinterlassen sehr gute Gegenstände, sind aber für keine Quest relevant und können daher bei Zeitdruck auch getrost ausgelassen werden.



QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Schattensplitter-Fragmente	42	Beide	ALLIANZ: Marschen von Dustwallow, Theramore HORDE: Orgrimmar	ALLIANZ: Erzmagier Tervosh HORDE: Uthel'nay	Nein	Zehn Schattensplitter-Fragmente sammeln.	Schattensplitter-Fragmente findet man bei den Schattensplitter-Elementargeistern.
Vyletongue-Verderbnis	47	Beide	ALLIANZ: Desolace, Njellspitze HORDE: Desolace Shadowprey	ALLIANZ: Telendria HORDE: Vark Battlescar	Nein	Die beschichtete himmelblaue Phiole am orangefarbenen Kristallteich in Maraudon füllen. Die Phiole mit den Vylestem-Ranken benutzen, damit der verderbte Noxxious-Spross heraus gezwungen wird. 8 Pflanzen heilen, indem Sie diesen Noxxious-Spross töten.	Der Kristallteich ist in der Nähe des Eingangs (A), die kranken Pflanzen entlang des Weges in die Instanz.
Dunkles Böses	47	Beide	Desolace	Willow	Nein	25 theradrische Kristallschnitzer sammeln.	Fast alle erledigten Gegner der Instanz hinterlassen die Kristallschnitzereien.
Die Anweisungen des Pariah	48	Beide	Desolace	Zentauren-Pariah	Indirekt: Die Zentauren der Gelkis oder Magram müssen Ihnen freundlich gesonnen sein. Sie können die Quest nicht annehmen, wenn Sie den Auftrag »Samenkorn des Lebens« angenommen oder beendet haben.	Anweisungen des Pariahs lesen. Danach das Amulett der Vereinigung von Maraudon beschaffen.	Das Amulett erhalten Sie, indem Sie die 5 Khans mit dem Medaillon, das sie vom Pariah erhalten haben, aus der Geisterform lösen.
Legenden von Maraudon	49	Beide	Maraudon	Cavindra	Nein	Die beiden Teile des Szepters von Celebras beschaffen (den Celebrian-Griff und den Celebrian-Diamanten). Einen Weg finden, mit Celebrian zu sprechen.	Den Griff finden Sie bei Noxxion (2), den Diamanten bei Lord Vyletongue (5).
Das Szepter von Celebras	49	Beide	Maraudon	Celebras, der Erlöste	Ja, direkte Folgequest von »Legenden von Maraudon«	Celebras, dem Erlösten helfen, während er das Szepter von Celebras herstellt. Mit ihm sprechen, wenn das Ritual vollendet ist.	Nachdem Sie Celebras, den Verfluchten besiegen, verwandelt er sich in den Erlösten bei (6).
Samenkorn des Lebens	51	Beide	Maraudon	Zaetars Geist	Nein, Sie können die Quest aber nicht annehmen, wenn Sie den Auftrag »Die Anweisungen des Pariah« angenommen oder beendet haben.	Remulos in Moonglade suchen und ihm das Samenkorn des Lebens geben.	–
Verderbnis von Erde und Samenkorn	51	Beide	ALLIANZ: Desolace, Njellspitze HORDE: Desolace	ALLIANZ: Bewahrer Marandis HORDE: Selendra	Nein	Prinzessin Theradras erledigen.	Prinzessin Theradras steht bei (7).

ZUL'FARRAK (45-50)



LEGENDE

1	Theka der Märtyrer
2	Antus'sul
3	Zum'rah
4	Sandfury-Henker
5	Häuptling Ukorz Sandscalp und Ruuzlu
6	Wasserbeschwörerin Velratha
7	Gahz'rilla
A	Eingang
B	Skarabäen
C	Tempel
D	Wasserbecken

Zul'Farrak befindet sich im nördlichen Gebirge von Tanaris. Es ist eine relativ kleine Instanz. Idealerweise absolviert man das Gebiet gegen den Uhrzeigersinn. Die Trolle, die die Ruinen bevölkern, lassen den Troll-Härter für die gleichnamige Quest fallen. Bei erlegten Skarabäen, die sich vorzugsweise im Bereich (B) tummeln, finden Sie die gesuchten Panzer für den Auftrag »Skarabäuspanzerschalen«.



Auch den ersten Bossgegner treffen Sie in der Nähe der Skarabäen: Theka der Märtyrer (1) überlässt Ihnen nach seinem Ableben die erste Tafel von Mosh'aru für die Quest »Die Prophezeihung von Mosh'aru«.



Rechts geht es durch eine kleine Gasse zu einer Höhle. Hier sollten Sie sich langsam vorkämpfen und erst alle Basilisken erledigen. Vorsicht, die Biester können Sie mit einem Zauber für kurze Zeit kampfunfähig machen. Falls noch Basilisken leben, ruft der Höhleninsasse Antu'sul (2) sie zu seiner Unterstützung. Beachten Sie auch, dass Antu'sul einen relativ große Aggro-Radius hat. Da er ein harter Gegner ist und für keine Quest benötigt wird, können Sie ihn auch auslassen.



Folgen Sie dem eingezeichneten Weg über den Hof mit den Skarabäen, bis Sie das Gebiet erreichen, in dem sich viele flache Gräber befinden. Wenn Sie die öffnen, erhalten Sie entweder Geld und Gegenstände oder müssen sich mit ein bis zwei Zombietrollen herumschlagen. Außerdem treibt hier auch Hexendoktor Zum'rah (3) sein Unwesen. Der Bursche attackiert Sie, sobald Sie ihn ansprechen.

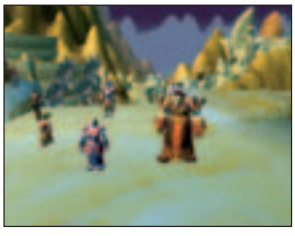


Danach kommen Sie in ein Areal, über das sich ein großer Tempel erhebt (C). Hier sollten Sie zunächst alle Trolle erledigen, da anschließend ein geskriptetes Ereignis ausgelöst wird, das durch umstehende Monster stark erschwert werden würden. Erklimmen Sie nach der Säuberung die Treppen, auf denen Sie bereits vom Sandfury-Henker (4) erwartet werden.

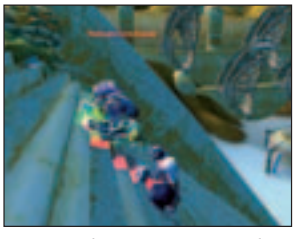




Bei seiner Leiche erbeuten Sie einen Schlüssel, mit dem Sie die fünf Käfige auf der Plattform öffnen. Die fünf Befreiten begeben sich automatisch zur obersten Treppenstufe, wo die Trolle mehrere Angriffswellen gegen sie losschicken. Sie müssen die Ex-Gefangenen verteidigen, wobei unbedingt Sergeant Bly und der Goblin am Leben bleiben müssen.



Nach einigen Angriffswellen erscheinen unten an der Treppe die zwei Bossgegner Schattenpriester Sezz'ziz und Nekrum Gutchewer; Letzterer hinterlässt das Medaillon für die Quest »Nekrums Medaillon«. Wenn die beiden Chefs besiegt sind, enden die Troll-Angriffe, und die Gefangenen sammeln sich unten an der Treppe.



Wenn Sie den Sergeant ansprechen, wird er wütend und attackiert Sie. Bei seiner Leiche finden Sie die »Wünschel-mato-Rute« für die gleichnamige Quest. Der Goblin flieht unterdessen und sprengt das Tor auf, das zum Wasserbecken (D) führt. Danach sollten Sie noch einen Abstecher zu (5) machen, da Ruuzlu und Häuptling Ukorz Sandscalp oft wertvolle Gegenstände bei sich haben.



Setzen Sie Ihren Weg zum Wasserbecken (D) fort. Dabei empfiehlt es sich, die Trolle dort erst einmal in den Gang zu pullen, da es hier einige Patrouillen gibt, die Unvorsichtige überraschen. Sobald Sie die Feinde ausgeschaltet haben, widmen Sie sich Wasserbeschwörerin Velratha (6). Bei ihr erbeuten Sie die gesuchten Questgegenstände für »Tiara der Tiefen« und die zweite Mosh'aru-Schrifttafel.

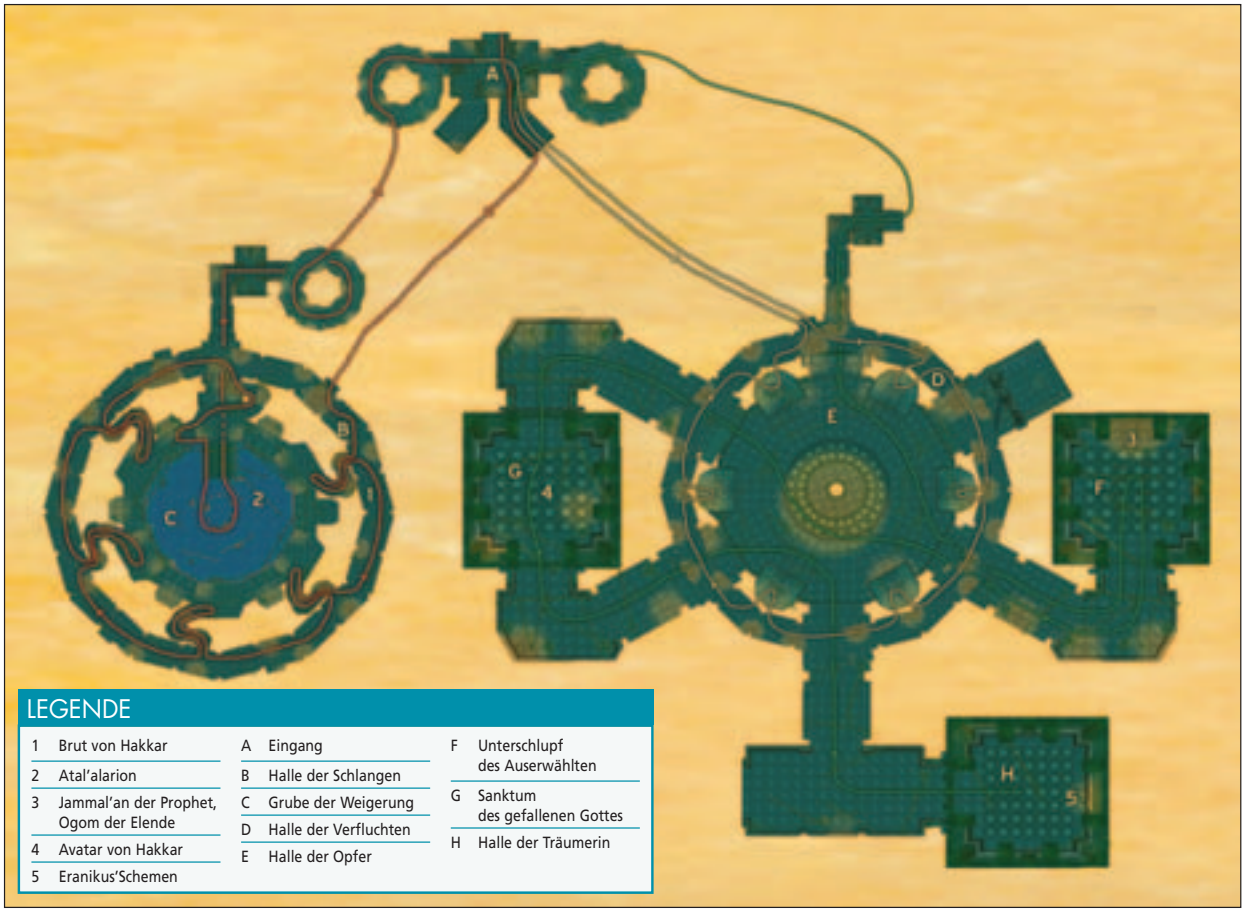
Am Wasserbecken befindet sich ein Gong. Den können Sie mit einem Hammer anschlagen, den Sie zuvor im Gebiet »Hinterland« vom Altar von Zul holen und beim Altar in Jintha'arol (Hinterland) verzaubern müssen. Nach dem Gongschlag erscheint Gahz'rilla (7), der letzte Bossgegner der Instanz, für den Sie allerdings keine besondere Taktik benötigen.



QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Troll-Härter	45	Beide	Tanaris, Gadgetzan	Trenton Lighthammer	Nein	20 Phiolen Troll-Härter sammeln.	Den Troll-Härter finden Sie bei den erledigten Trollen in der Instanz.
Skarabäus-panzerschalen	45	Beide	Tanaris, Gadgetzan	Tran'rek	Nein	5 unbeschädigte Skarabäus-panzerschalen sammeln	Tote Skarabäuskäfer hinterlassen die Schalen, vor allem die bei (B).
Tiara der Tiefen	46	Beide	Marschen von Dustwallow	Tabetha	Nein	Die Tiara der Tiefen für Tabetha beschaffen.	Sie finden das Tiara der Tiefen bei Wasserbeschwörerin Velratha (6).
Wünschel-mato-Rute	47	Beide	Tanaris, Gadgetzan	Chefingenieur Bilgewhizzle	Nein	Die Wünschel-mato-Rute für Chefingenieur Bilge-whizzle besorgen.	Die Rute finden Sie beim Sergeant bei (D).
Die Prophezeihung von Mosh'aru	47	Beide	Tanaris, Steemwheedle	Yeh'kinya	Ja, zuvor müssen Sie »Kreisch-geister« für Yeh'kinya erledigen.	Die erste und zweite Tafel von Mosh'aru besorgen.	Die erste Tafel finden Sie bei Theka, dem Märtyrer (1), die zweite bei Wasserbeschwörerin Velratha (6).
Nekrums Medaillon	47	Allianz	Die verwüsteten Lande, Burg Nethergarde	Thadius Grimshade	Ja, zuvor müssen Sie »Witherbark-Käfige« bei Greifenmeister Talonaxe in Aerie Peak (Hinterland) erledigen.	Nekrums Medaillon für Thadius Grimshade besorgen.	Nekrum spawnt bei (C).
Ghaz'rilla	50	Beide	Thousand Needles, Schimmernde Ebene	Wizzle Brassbolts	Nein, aber sie benötigten den verzauberten Hammer aus dem Hinterland, um Ghaz'rilla zu rufen.	Eine energiegeladene Schuppe besorgen.	Ghaz'rilla erscheint bei (7).

TEMPEL VON ATAL'HAKKAR (50-55)



LEGENDE

1	Brut von Hakkar	A	Eingang	F	Unterschlupf des Auserwählten
2	Atal'alarion	B	Halle der Schlangen	G	Sanktum des gefallenen Gottes
3	Jammal'an der Prophet, Ogom der Elende	C	Grube der Weigerung	H	Halle der Träumerin
4	Avatar von Hakkar	D	Halle der Verfluchten		
5	Eranikus'Schemen	E	Halle der Opfer		

QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Im Tempel von Atal'Hakkar	50	Allianz	Stormwind, Zwergendistrikt	Brohann Caskbelly	Ja, beginnt mit »Ins Hinterland« beim gleichen NPC.	Zehn Atal'ai-Tafeln sammeln.	Die Tafeln finden Sie überall in der Instanz auf dem Boden und auf Simsen.
Der Tempel von Atal'Hakkar	50	Horde	Sümpfe des Elends, Stonard	Fel'Zerul, Stonard	Ja, beginnt mit »Tränenteich« beim gleichen NPC.	20 Hakkar-Fetische sammeln.	Die Fetische finden Sie bei erlegten Gegnern in der Instanz.
Das Geheimnis des Kreises	51	Beide	Tanaris, Zerbrochene Säule	Marvon Rivetseeker	Ja, die Questfolge beginnt mit »Der versunkene Tempel« bei ALLIANZ: Angelas Moonbreeze in Feralas HORDE: Hexendoktor Uzer'i in Feralas.	Im versunkenen Tempel das Geheimnis enthüllen, dass sich im Kreis der Statuen verbirgt.	Das Geheimnis lüften Sie nach dem Kampf gegen Atal'alarion bei (**2**).
In die Tiefen	51	Beide	Tanaris, Zerbrochene Säule	Marvon Rivetseeker	Questlinie: Ja, zuvor müssen Sie »Der Steinzirkel« für den gleichen NPC erledigen.	Den Altar von Hakkar im Versunkenen Tempel finden.	Der Altar ist in der Nähe von (**2**).
Der Dunst des Bösen	52	Allianz	Feralas	Gregan Brewspewer	Ja, beginnt mit »Muigin und Larion« bei Muigin in Marshals Zuflucht, Un'Goro Krater.	5 Proben Atal'ai-Dunst sammeln.	Den Dunst finden Sie bei erlegten Gegnern in der Instanz.
Zapper Treibstoff	52	Horde	Brachland, Ratchet	Liv Rizzlefix	Ja, beginnt mit »Larion und Muigin«, Larion in Marshals Zuflucht, Un'Goro Krater.	Den ungeladenen Zapper und 5 Proben Atal'ai-Dunst besorgen.	Den Dunst finden Sie bei erlegten Gegnern in der Instanz.
Jammal'an der Prophet	53	Beide	Hinterland, Shadra'Alor	Atal'ai-Verbannter	Nein	Den Kopf von Jammal'an zum Atal'ai-Verbannten bringen.	Jammal'an befindet sich bei (**3**).
Der Gott Hakkar	53	Beide	Tanaris, Steemwheedle	Yeh'kinya	Ja, beginnt mit »Kreischgeister« beim gleichen NPC.	Das gefüllte Ei von Hakkar zu Yeh'kinya bringen.	–
Die Essenz des Eranikus	55	Beide	Tempel von Atal'Hakkar	Essenz des Eranikus (Drop von Eranikus)	Nein	Die Essenz von Eranikus in den Essenzborn legen, der sich in seinem Unterschlupf im versunkenen Tempel befindet.	–

Der Tempel von Atal'Hakkar liegt im Osten der Sümpfe des Elends im Tränenteich. Er wird auch oft als »Der versunkene Tempel« bezeichnet. Atal'ai-Tafeln für »Im Tempel von Atal'Hakkar« sind innerhalb und außerhalb der Instanz auf dem Boden und auf Simsen verteilt. Hakkar-Fetische für »Der Tempel von Atal'Hakkar« finden Sie genauso wie den Atal'ai-Dunst (»Zapper Treibstoff« beziehungsweise »Der Dunst des Bösen«) bei allen Gegnern im Tempel.

Wenn Sie die Instanz bei (A) betreten haben, stehen Sie auf einem Absatz, von dem vier Gänge respektive Treppen wegführen. Der Tempel besteht praktisch aus drei Stockwerken, am besten arbeiten Sie sich von unten nach oben durch. Zuerst wählen Sie den mittleren linken Gang (rote Linie) und gehen die Treppe nach unten.



Sie kommen in einen Gang, der kreisförmig um das Zentrum herum führt, die »Halle der Schlangen« (B). Hier patrouilliert ein Bossmob, die »Brut von Hakkar« (1), der in der Regel einen grünen Gegenstand fallen lässt.

Von dem Rundweg aus gehen sechs Gänge in die Mitte auf kleine Balkone. Auf jedem steht eine steinerne Schlangenstatue. Die müssen in einer bestimmten Reihenfolge aktiviert werden (S, N, SW, SO, NW, NO). Sie erkennen die richtige Sequenz daran, dass grüne Lichter an den Schlangenstatuen aufleuchten.

Wenn Sie alle richtig aktiviert haben, erscheinen unten im Wasser der »Grube der Weigerung« (C) eine große Schlangenstatue und der Bossgegner Atal'alarion (2), den Sie besiegen müssen. Dazu springen Sie einfach von einem der Balkone nach unten auf den Sims – vorzugsweise ein Tank zuerst, da der Sims womöglich noch von aggressiven Würmern und Elementaren bevölkert ist.



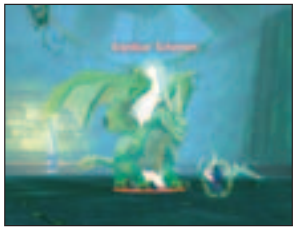
Dann arbeiten Sie sich bis zur Treppe vor, die in die Grube führt, und pullen erst mal alle andern Mobs aus dem Wasser, bevor Sie sich dem Boss widmen. Am Fuß der Treppe steht der Altar von Hakkar, dessen Entdeckung die Quest »In die Tiefen« beendet. Dieser Altar zeigt Erstbesuchern übrigens auch die Hinweise, in welcher Reihenfolge die Schlangenstatuen aktiviert werden müssen. Außerdem erhebt sich nach dem Sieg über Atal'alarion die Götze von Hakkar aus dem Wasser, was den Auftrag »Das Geheimnis des Kreises« abschließt.

Steigen Sie die Treppen wieder nach oben, bis Sie den Eingangsbereich (A) erreichen. Hier nehmen Sie wieder den mittleren linken Gang, begeben sich diesmal jedoch entlang der orangen Linie nach oben. Sie führt in die »Halle der Verfluchten« (D), wo kleine Treppen vom Rundlauf aus in kleine Kammern führen. Dort finden Sie insgesamt sechs Troll-Bosse, die Sie nacheinander besiegen. Nachdem Sie den letzten Gegner zu Boden geschickt haben, erscheint Jammal'an bei (3).





Nach dem Sieg über die sechs Trolle gehen Sie wieder zurück zum Eingang (A) und nehmen nun die linke Treppe nach oben (grüne Linie). Sie kommen in die runde »Halle der Opfer« (E), die von Drachkin bevölkert ist. Erledigen Sie alle Gegner in diesem Raum, da diese anderenfalls später vom Bossgegner Eranikus als Unterstützung gerufen werden.



Um zu Jammal'an zu gelangen, folgen Sie dem Gang, der im Südosten der Halle abzweigt. Der führt zum »Unterschlupf des Auserwählten« (F), in dem zahlreiche untote Trolle ihr Unwesen treiben. Am besten pullen Sie die Gegner einzeln in den Gang, da sie einen Angstzauber beherrschen. Der lässt Betroffene unkontrolliert durch die Gegend rennen, was im schlimmsten Fall zusätzliche Feinde in den Kampf verwickelt. Außerdem hinterlassen die erlegten Trolle Geister. Versuchen Sie erst gar nicht, die Biester anzugreifen, da sie immun gegen Schaden sind und heftig austeilen. Wer die Aggro hat, sollte einfach weglaufen: Die Geister sind sehr langsam und lösen sich nach ein paar Sekunden in Luft auf. Warten Sie also mit dem Pullen immer, bis die Geister verschwunden sind.

Nun sind nur noch Prophet Jammal'an (3) und Ogom, der Elende übrig. Der Elende verwandelt ab und zu einen Spieler in ein Monster, das seine Kameraden angreift. Wenn das passiert, sollte die übrige Party unbeirrt weiter auf die eigentlichen Gegner eindreschen und warten, bis sich der Kamerad wieder zurückverwandelt. Wenn der Prophet besiegt ist, finden Sie seinen Kopf bei der Leiche.



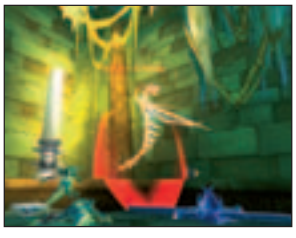
Nach dem Ableben des Propheten erscheinen die zwei großen Drachkin Traumsense und Wirker in der »Grube der Opferung«. Da sie sich mit etwas Geschick einzeln pullen lassen, besiegen Sie die Monster problemlos.





Begeben Sie sich zurück in die »Halle der Opfer« und betreten Sie durch den nordwestlichen Gang das »Sanktum des gefallenen Gottes« (G). Hier liegt ein Drachengerippe in einem Kreis. Dabei handelt sich um Hakkar, der erwacht, wenn Sie das Ei der Quest »Der Gott Hakkar« auf ihn benutzen. Daraufhin schließen sich die Türen, und Sie müssen alle Gegner erledigen, die in dem Raum auftauchen. Dabei erscheint regelmäßig eine fliegende Schlange. Wenn Sie diese ausschalten, bekommen Sie das Blut von Hakkar. Löschen Sie damit die brennenden Schalen in den Ecken.

Wenn Sie damit fertig sind, ist die Beschwörung von Hakkar abgeschlossen und er erwacht zum Leben. Allerdings versuchen Elite-Drachkin, das Ritual zu stören. Pullen Sie die Gegner immer sofort zu sich, wobei Sie sich idealerweise in einer Ecke des Raumes postieren: Je näher Sie nämliche in der Mitte stehen, desto mehr Störenfriede erscheinen.



Nach seiner Beschwörung müssen Sie den Avatar von Hakkar (4) erledigen. Wenn Sie das geschafft haben, kehren Sie in die »Halle der Opfer« zurück und wählen den Gang nach Süden. Hier blockieren die beiden großen Drachkin Hazzas und Morphas den Weg. Da sie sich in der Regel nicht einzeln pullen lassen, müssen sie im Doppelpack erledigt werden.

Der Gang endet in der »Halle der Träumerin« (H), in der Eranikus' Schemen (5) schläft. Er ist ein recht schwerer Gegner und oft nicht im ersten Anlauf zu besiegen. Idealerweise kämpft ein Krieger oder Pet in der ersten Reihe und wird vorzugsweise geheilt. Der Rest der Gruppe verteilt sich weitläufig um den Gegner. Eranikus wird immer wieder andere Spieler attackieren. Ideal sind zwei Jäger, die sich dann bei Aggro tot stellen. So springt Eranikus immer zwischen diesen beiden Spielern hin und her, während der Rest Schaden verursacht und heilt. Nach Eranikus' Tod erhalten Sie die Essenz des Träumers, die Sie am Essenz-Born in einer der Ecken des Raumes benutzen, bevor Sie die Instanz per Ruhestein verlassen.

Georg Valtin

ALLE KARTEN ENTSTANDEN IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEN WEBSITEN WWW.ONLINEWELTEN.COM UND WWW.WORLDOF-WARCRAFT.DE.

SPLINTER CELL 3

Wir waren mit Sam Fisher in allen Einsätzen und geben unsere Erfahrungen an alle Spionage-Anwärter der Abteilung Third Echelon weiter. Natürlich gibt es in die meisten Fällen alternative Wege zur Lösung – **wir geben einen Leitfaden**.

Die Grundregeln auf der Reise als Superspion sind einfach:So wenig auffallen wie möglich. Das gelingt unter anderem dadurch, dass Sie in den Levels kaum etwas verändern (Lichtschalter oder Türen), und falls Sie doch mal etwas anfassen, dann stellen Sie danach am besten den Urzustand wieder her.

LEUCHTTURM

INS HÖHLENSYSTEM gelangen Sie über den Weg die Felsen hinauf. An der Hängebrücke wartet Sam entweder, bis die beiden Posten ihr Schwätzchen beendet haben und umgeht beide einzeln, oder er wetzt gleich an den Schergen vorbei, umgeht den Abgrund links und erreicht einen schmalen Schacht, durch den er kriechen kann. Im nächsten Raum patrouilliert ein Guerilla. Direkt neben dem brummenden Generator entdeckt Mister Fisher eine Kiste, deren Strichcode er scannen soll. Per EEV leuchtet er den Kasten auch aus der Ferne ab.

DIE ZWEITE KISTE finden Sie gleich über die nahe Treppe. Sobald der Wachmann seine Tour nach rechts fortsetzt, ist der Weg nach links zur Kiste frei. Nach dem Scan huschen Sie weiter die Stufen empor.

MORGENHOLT können Sie nicht mehr retten. Sobald Sie den Raum mit seinen Peinigern erreichen, wird klar, dass er bereits tot ist. Dennoch belauscht Sam das Gespräch der Gegner. Anschließend zerstört er die Lampe und wartet am oberen Ende der Rampe, bis einer der Feinde herankommt. Den zweiten können Sie leicht am Schreibtisch überwältigen.

DER WEG ZUR DRITTEN KISTE führt nach links am ersten Zelt im Innenhof vorbei. Nachdem Sie sich bis hinter das zweite geschlichen haben, schlitzt Sam per Messer die Plane auf und gelangt so an die nächste Box, deren Nummer er einscannt. Denken Sie daran, dass die Thermalsicht auch durch die Zeltplane wirkt. Auf diese Weise umgehen Sie die beiden Posten im Innenhof.

DIE VIERTE KISTE findet Sam gleich im nächsten Abschnitt links. Vorsicht: Der Bereich ist gut ausgeleuchtet. Danach geht es an der Bresche in der Mauer weiter. Dort klettert Sam nach oben und huscht an den schwätzenden Wachen vorbei nach rechts, wo er durch ein Fenster ins nahe Treppenhaus einsteigt. Halten Sie sich links, bis der Spion das Truppenquartier erreicht. Die beiden Schlafmützen dort können Sie sogar in vollem Lichtschein umschleichen. Hinter dem Raum geht's über einen Laufsteg weiter. Den Laptop durchsuchen Sie nach wichtigen Daten. Anschließend geht's nach links vorbei an den beiden Wachen, die ebenfalls ein Schwätzchen halten. Links von den beiden geht's eine Treppe runter. Am Fuß der Stufen ist rechts (leicht zu übersehen, obwohl ausgeleuchtet) die letzte Kiste. Den Platz erkennen Sie leicht, wenn Sie die Treppe herunter kommen, an den Kanonen.



BONUSZIEL: Zerstören Sie im Leuchtturm das Funkgerät. Dazu knackt Sam das Schloss und schließt drinnen wieder die Tür. Der Wachmann draußen zieht dann sorglos vorbei. Oben im Turm zerstören Sie noch die großen Leuchten und erledigen die Wachen. Danach wird Fisher abgeholt.



FRACHTER

SPRINGEN SIE gleich gegenüber vom Startpunkt in die Nische zwischen den Containern, auf diese Weise umgeht Sam die ersten Wachmannschaften. Hinter dem Schleichweg führt rechts ein Gang weiter an der Reling entlang und schließlich eine Treppe runter. Dort pennt ein Soldat vor sich hin. Solange Sam schnell genug die Treppe runterkommt und unten gleich die Tür zum Laderaum nimmt, sieht die Schnarchnase ihn gar nicht.

IM NÄCHSTEN FLUR sind zwei Wachen auf Patrouille. Wenn Sam schnell genug nach rechts durch den Gang hechtet, kann er in eine Bodenluke abtauchen, bevor die Schurken auftauchen und den Durchgang mehrere Minuten blockieren.

IM LADERAUM klettern Sie über das ganze Frachtgerümpel bis in den Nachbarraum, wo der Superspion den ersten Peilsender versteckt. Über die Leiter geht's danach weiter Richtung des Raums, aus dem die lauten Geräusche kommen.

IN DER WERKSTATT schnappt sich Fisher den fleißig werkelnden Techniker und verhört ihn. Anschließend legt er den Burschen mit einem kräftigen Hieb schlafen, versteckt ihn in einer dunklen Nische und krabbelt durch den Luftschacht links in der Ecke.



AN DER LENZPUMPE sorgen Sie zunächst für Dunkelheit und können in der Verwirrung die Maschine aktivieren. Notfalls legt Sam die beiden Burschen schlafen. Danach kann der Spion endlich die zuvor gefluteten Bereiche betreten.

IM NÄCHSTEN RAUM finden Sie direkt rechts neben dem Eingang eine besondere Kiste mit aufgeklebtem Frachtbrief. Wenn Sie nun schnell genug den Raum Richtung Flur verlassen, können Sie in eine Luke schlüpfen und die auftauchenden Soldaten so umgehen.



DER MASCHINENRAUM bietet genug Lautstärke, um schnell an den Wachen vorbeizuhuschen. Sam zieht sich nahe der Hauptmaschine am Geländer empor und erreicht eine Strebe, die er ebenfalls für Kletterübungen missbraucht. Über die nahe Treppe links erreichen Sie den Ausgang und kommen so in die Quartiere.

DIE ZWEITE WAFFENKISTE bewacht ein einsamer Soldat. Sobald Sam dort den Peilsender angebracht hat, geht's weiter bis zu der Kabine mit dem Computer. Nach einer Rutschpartie durch einen Lüftungsschacht landen Sie hinter dem Wachmann am Rechner. Im Aktenschrank gleich neben Sam findet der Spion die Transportlisten.

DIE DRITTE WAFFENKISTE steht gut versteckt unter der Treppe nach draußen. Sam befestigt den Sender und macht sich auf den Weg nach oben, bis er Deck 4 erreicht. Dort gelangt der Held auf die Brücke des Frachters. Nachdem der Kapitän und der Navigator ihren Plausch beendet haben, kehrt Letzterer an seinen Platz zurück und kümmert sich

nicht groß darum, dass Sie den Kommandanten schnappen und über Lacerdas Aufenthaltsort befragen. Zur Sicherheit schleppen Sie ihn an einen ruhigen Platz – etwa die Toiletten.



AUF DEM WEG NACH UNTEN finden Sie am Ende des Korridors die vierte Waffenkiste und bringen einen weiteren Peilsender an.

LACERDA finden Sie von hier aus rechts durch den Gang. Von der Kombüse aus belauscht Sam zuerst das Gespräch der bösen Jungs. Nachdem die alles Wissenswerte ausgeplaudert haben, kommt Lacerda zum Kühlschrank. Schnappen Sie ihn in diesem Augenblick. Sam zieht den Gangster auf den Flur und dort aus dem Verkehr.

DIE FÜNFTE KISTE findet Fisher auf dem Weg nach unten. Gleich auf dem nächsten Deck erreicht Sam die Messe. In der benachbarten Kombüse steht die Fracht. Die beiden Wachen schicken Sie per Haftkamera und Gas auf die Bretter. Danach ist der Weg zur fünften Box endlich frei.



EVAKUIERUNG: Machen Sie sich jetzt draußen auf den Weg zum Heck. Über eine Leiter gelangt Sam zwischen die drei Wachen, die um die letzte Kiste patrouillieren, die er verwanzen soll. Sobald das geschehen ist, schleicht er einen kleinen Weg zurück und nach oben. Dort neben dem Rettungsboot endet die Mission.

BANK

INS GEBÄUDE gelangen Sie am leichtesten, indem Sam sich gleich links bis nach vorne zum Sicherungskasten schleicht. Den legt er lahm und kann sich so auf die andere Seite des Gebäudes pirschen. Vorsicht: Links hinter der ersten Ecke überwacht eine Kamera den Garten. Schlüpfen Sie unter ihr hindurch bis zur Leiter aufs Dach. Dort oben öffnet der Superspion im Stromhäuschen die Dachluken und seilt sich ab. Die Laser unten deaktivieren Sie per EEV aus der Ferne. Danach ist der Weg aus dem Glaskasten für den Superspion frei.



DER WEG NACH OBEN führt durch die linke Tür an einer Kamera und dem Büro der Wachmannschaft vorbei. Gleich hinter der Treppe kommt es auf gutes Timing an: Der Wächter deaktiviert mit einem Sender an seiner Uniform die Laserschranken. Sam muss deshalb so dicht es geht hinter dem Posten herschleichen. Im nächsten Raum ist es das gleiche Spielchen. Speichern Sie hier unbedingt ab.



DEN KONTROLLRAUM erreicht Sam, indem er sich durch den kleinen Nebenraum drückt. Vorsicht, Kamera! Hacken Sie das Schloss des Glaskastens, und benutzen Sie gleich neben dem Eingang das Sicherheitspad. Außerdem manipuliert Sam den Kontrollcomputer im Regal, der sämtliche Kameras steuert, und kann diese nun sorglos umgehen.

DAS PRÄSIDENTENBÜRO liegt direkt nebenan. Dort findet der Spion den zweiten Sicherungsmechanismus. Durch das geöffnete Fenster gelangt Fisher nach unten. Kurz vor der Tür zurück ins Innere ist ein Schacht, an dessen Ende sich der Raum mit dem letzten Sicherheitspad befindet. Außerdem liegen im Aktenschrank die gesuchten Bankdokumente.

DER SAFE befindet sich im Keller der Bank. Über die nahe Treppe erreicht Sam zuerst den Raum, in dessen hinterer rechter Ecke ein Schließfach mit den Utensilien zum Tresorknacken wartet. Sobald der Safe gesprengt ist, stiehlt Sam drinnen das Geld und zapft den Rechner an. Vorsicht beim Verlassen des Raums: Eine Laserbarriere blockiert den Weg. Schalten Sie auf Thermalsicht, und deaktivieren Sie den Strahl mit dem sekundären Feuermodus der Pistole. Anschließend geht's zum Evakuierungspunkt. Den erreicht Fisher am leichtesten durch den Notausgang. Von dort aus läuft der Spion zur Frontseite der Bank, klettert hier am Rohr hoch und kann sich von dort an einem Kabel zum Ausgang hangeln. Achtung: Auf dem Weg nach draußen befinden sich mehrere Soldaten auf Patrouille. Manche von ihnen sind durch die Büsche im Garten sehr schlecht zu sehen. Benutzen Sie die Theralansicht, um auf Nummer sicher zu gehen.



PENTHOUSE

DER WEG INS HAUS führt gleich die Feuerleiter empor. Von dort hangelt Fisher nach links und gleitet am Ende des Simses an der Dachrinne herunter. Danach geht's rechts durch die Garage ins Gebäude. Vorsicht: Die Wachen zünden bei Geräuschen Leuchtstäbe an und suchen nach Ihnen.

DER FAHRSTUHL ist außer Betrieb, der Techniker aber schnell überredet, dass Sam mit nach oben darf. Allerdings muss er sich zunächst durch die Deckenluke zwängen und die Leiter im Schacht hochklettern. Sobald der Lift startet, nimmt er den Spion von alleine mit nach oben. Dort warten Sie, bis der Wächter vorbei ist, und steigen aus dem Lift.



AUF DEM DACH schalten halten Sie sich rechts und deaktivieren an den Wachen vorbei den Stromkasten. Dadurch erlischt die Werbetafel. Nun kann Sam sich auf der anderen Seite des Schriftzugs an einem Kabel zum Nachbargebäude rutschen lassen. Die Wachen auf dem Balkon überlistet Sam am besten, indem er sich am Geländer entlang hangelt. Danach zerschneidet er gleich neben dem Eingang die Folie und erreicht so einen kleinen Schacht. Der Korridor dahinter führt rechts weiter Richtung Penthouse. Wenn Sie leise genug sind, merkt die schlafende Wache nichts. Auf dem Weg nach oben ist die erste Kamera, deren Sichtfeld Sie per Restlichtverstärker erkennen können. Sam zapft die Leitung an und geht dann oben durch die Tür links.



DER NÄCHSTE WACHMANN lauscht so aufmerksam der Musik, dass er Sam überhaupt nicht wahrnimmt. Gleich an der nächsten Tür erreicht Fisher die Dachterrasse und kann ein Gespräch der Wachen belauschen und so den Drahtzieher identifizieren. Sobald die Schergen wieder patrouillieren, kümmern Sie sich um die Kamera hinter dem Gummibaum. Danach geht's durch die Küche nach oben.

DIE NÄCHSTEN BEIDEN KAMERAS sind schwer zu erreichen, aber nah beieinander. Eine ist gleich rechts durch den Flur. Die andere erreicht Sam, indem er die Wandteppiche als Deckung benutzt. Anschließend geht's über die Wendeltreppe nach oben.



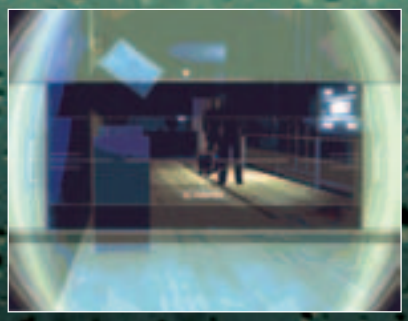
ZHERKEZHIS COMPUTER steht im Geheimraum hinter dem orangefarbenen Regal. Sobald Sam alle Informationen gesammelt hat, sabotiert er auf dem Rückweg noch die fünfte Kamera und läuft durch den Flur bis zum Gewächshaus. Verhören Sie einen der Wachposten dort, um Näheres über den Drahtzieher zu erfahren. Drinnen wartet die letzte Kamera auf die Wanze des Spions, der anschließend zu der Treppe mit der ersten Kamera zurückkehrt.

DVORAK: Die vorher verschlossene Tür rechts ist nun offen. Im Hof dahinter muss Sam im richtigen Moment auf das Wellblechdach klettern. Vorsicht: An der Wand rechts klebt eine Mine. Im Raum links hüpft Fisher hinter der Waschmaschine in einen Schacht. Achten Sie erneut auf das Piepen von Wandminen! Unter der Treppe steht ein alter Mann, den Sie ansprechen. Nach einigen Gesprächsanläufen starten Sie gemeinsam mit dem Kerl den nahen Server. Aktivieren Sie immer den Schrank, der gerade am hellsten erleuchtet ist.

ZUR EVAKUIERUNG muss Fisher zurück ins Penthouse. Im Flur hinter der Küche befindet sich links das Badezimmer. Von hier führt ein Luftschacht zum nahen Lift, wo Sie die Mission beenden können.

DISPLACE

AUF DEM DACH klettern Sie links über den Zaun, und deaktivieren Sie den Ventilator an den Stromschränken. Laufen Sie vor allem auf dem Steinweg, da der Schotter auf dem Dach die Laufgeräusche erheblich lauter macht. Danach geht es durch die Luke im Gitter nach unten. Am Ende des Luftschachts belauschen Sie das Meeting, bis die Schlipsträger den Raum verlassen. Danach verfolgt Sam die beiden durch das Gebäude, um deren Laptop zu hacken. Spätestens im großen Hörsaal bleiben die beiden stehen, und Fisher kann per EEV den Algorithmus sicherstellen und einen Virus auf die Festlatte des Computers laden.



VERLASSEN SIE DEN RAUM durch den oberen Ausgang und halten Sie sich links. Das Schloss der Glastür knackt Fisher, bevor er neben der Treppe das Licht ausknipst und so schließlich die Aufzüge erreicht. Um nun den Empfangstisch zu erreichen, muss der Held sich am Geländer rechts entlang hangeln. Sobald die Luft rein ist, huscht er in den Trainingsraum links. Der Krach der Geräte ist ideal, um Fishers Aktionen zu überdecken. Zunächst klettert der Spion über ein Rohr neben dem Eingang auf die andere Seite des Raums. Dort sabotiert er den Computer und schleicht danach hinter den sitzenden Posten am PC. Nehmen Sie den Kerl in den Schwitzkasten, denn zum einen öffnen seine Augen den Retinascanner auf der anderen Seite des Empfangs. Zum anderen deaktiviert der Scherge mit dem Sender an seiner Uniform die Laserschranken.



DER WEG ZUM SERVERRAUM führt vorbei an einem verschlossenen Büro, in dem sich der letzte Rechner befindet, den Fisher mit einem Virus versehen soll. Gleich daneben führt ein Schacht zum Serverraum. Hier kommt es auf gutes Timing an: Sobald Fisher den PC gehackt hat, geht der Strom wieder an und Wachen kommen herein. Hechten Sie deshalb direkt nach Benutzen des Computers ans Seil und klettern Sie ein Stück hoch. Sobald die Häscher weg sind, kann sich der Spion durch die Tür schleichen. Nun rasch zurück zum Aufzug, der Sam zu Ebene 3 bringt.

AUF LEVEL 3 läuft der Held erst links, dann rechts um die Ecke und drückt sich schließlich unter einer Kamera hindurch. Spähen Sie in alle Büros. Hinten links befinden sich die Rechner mit den Missionszielen. Danach geht's zurück zur Feuertür nahe der Kamera. Bevor Sam hier zum Abholpunkt geht, belauscht er noch ein Gespräch im Aufenthaltsraum am Ende des Flurs. Auf diese Weise erfahren Sie Milans wahre Identität. Denken Sie daran, dass Sam sein EEV auch gleichzeitig als weitreichendes Abhörmikrofon einsetzen kann. Auf diese Weise müssen Sie nicht im Raum sein, sondern benutzen das optische Kabel und danach die Wanze.



HOKKAIDO

DER ERSTE WÄCHTER ist bereits ein echtes Geduldsspiel. Versuchen Sie den richtigen Moment abzupassen, denn er kehrt Sam ab und zu den Rücken. Dann schleichen Sie sich schnell nach oben an ihm vorbei ins Gebäude hinein.

IM HOF huschen Sie rechts neben die Autos und warten, bis sich die protzenden Wachen endlich verkrümeln. Dadurch kann Sam nämlich beide Nummernschilder der gepimpten (und geklauten) Wagen per EEV scannen. Danach pirscht sich Fisher nach rechts und erreicht so ein Fenster, durch das er sich ins Haus schwingt. Dort führt direkt ein Schacht ins nächste Zimmer.



IM MITTLEREN ZIMMER steckt die erste Wanze hinter einer Wandverkleidung neben dem Telefon. Mit der Ansicht, die elektrische Schwingungen sichtbar macht, erkennen Sie das Mikrofon leicht. Weiter durch den Flur und an der Küche vorbei gelangt Sam nach draußen und ins Nachbarhaus. Sobald die Wachen dort ihr Schwätzchen beendet haben, ist der Weg zur zweiten Wanze frei. Auch die steckt hinter einer Wandverzierung bei einem Telefon. Im nahen Badezimmer befindet sich eine Röhre, die Fisher in den nächsten Bereich führt.



IM GARTEN legen Sie die Wachen am besten mit Gas schlafen. Vorsicht: Hier befindet sich auch ein Zivilist. Hinter dem Garten erreichen Sie einen

Tempelraum mit Buddhafigur. Im Nachbarzimmer findet Sam die nächste Wanze – wieder hinter einem Bild neben einem alten Telefonapparat.

NEDICH schalten Sie in seinem Privatbad aus. Hören Sie zuerst das Gespräch zu Ende an und warten Sie, bis alle Wächter weg sind. Danach schaltet Sam den Schurken aus und legt die Leiche so in den Raum, dass die Lampe keinen Schatten auf die Trennwand wirft. Schließen Sie nun die Tür, und die Leibgarde wird nichts bemerken. Jeder andere Weg, Nedich zu töten, würde einen Alarm auslösen.



ZURÜCK IM TEMPEL schlüpfen Sie in den Luftschacht. Gleich dahinter steigt Sam an einer Leitung auf einen Absatz, über den er die Wache umschleichen kann. Dahinter liegt das Wohnzimmer, wo sich hinter der Couch eine weitere Wanze steckt. Im Raum rechts daneben findet der Spion das letzte Abhörgerät. Zurück an der Treppe folgen Sie der Patrouille durch den Flur und finden zwischen den Eimern einen weiteren Kriechspalt nach draußen.

ZHERKEZHI ZU RETTEN ist nicht mehr möglich. Nachdem Sam sich die Skriptsequenz angesehen hat, verlässt er das Anwesen wieder. Links durch die Tür und über den Zaun verlässt Fisher das Anwesen, indem er sich zum Startpunkt zurück schleicht.



GESCHÜTZ-BATTERIE

IN DER GROSSEN WERKSTATT hüpft Sam gleich unter dem ersten Lastwagen in die Grube. Dort zwängt er sich durch mehrere Abzweigungen und erreicht schließlich eine Leiter, die ihn nach oben ins Büro führt. Per Minikamera vergewissern Sie sich, dass oben keine Wachen stehen. Danach gehen Sie geradeaus durch den Gang und peilen aus der Ferne den besetzten Rechner im verglasten Büro an. Damit bekommt Sam das erste Datenpäckchen. Anschließend geht es durch den Schlafsaal weiter bis zu einer Überwachungskamera. Im Büro rechts davon finden Sie das zweite Datenpäckchen. Jetzt schleichen Sie zwischen den Regalen hindurch und schlüpfen in der Ecke durch die kleine Luke.



AM RAKETENFLIESSBAND überbrückt Sam die Steuerung und setzt damit das Geschoss in Bewegung. So kann er sich an der Förderschiene entlang hangeln, bis er einen rot erleuchteten Bereich erreicht. Steigen Sie dort durch das Gitter, um in den nächsten Flur zu gelangen.



EIN ZUSATZZIEL besteht darin, zwei Sprengköpfe zu entschärfen. Die erreichen Sie vom Flur aus durch eine weitere Luke. Achten Sie in beiden Hallen auf die Kameras am Eingang, während Sie sich zwischen den Raketen bewegen.

ZURÜCK IM FLUR halten Sie sich links, benutzen den Tunnel neben dem Aufzug und fahren hoch. Vom Dach aus schlüpfen Sie durch den Ritz und gelangen so nach Süden, wo Sam in der Kommandozentrale ein Gespräch zwischen einem Offizier und seinen Untergebenen mit ansieht. Nachdem der eine Soldat erschossen wurde, schleicht sich Fisher weiter in den Raum hinein und erbeutet am oberen PC das dritte Datenpaket. Nun kann er ins untere Stockwerk zurückkehren.



DIE ABSCHUSSPLATTFORM erreicht der Spion durch den Schacht vor dem Lift. In westlicher Richtung stößt er schließlich auf die Abschussbatterie, von der aus die Rakete auf die Walsh abgefeuert wurde. Im Kontrollraum unter der Rampe befinden sich weitere Computer. Der mittlere enthält die letzten Daten für Sams Mission. Um die Konsole an der Rakete freizugeben, legen Sie den Techniker schlafen und aktivieren den Schalter an seinem Arbeitsplatz. Nun kann Fisher oben das Bios aus dem Geschütz entwenden und sich verkrümeln.

AN DER ÖSTLICHEN RAMPE läuft das gleiche Spielchen ab. Fisher schleicht sich hinter dem Wachposten heran und umgeht ihn in einem günstigen Moment. Nun sollten Sie abspeichern, denn sobald Sie das Tor öffnen, startet eine Rakete und mit ihr ein Countdown. Fisher muss zurück in den Steuerraum, um das Geschoss unschädlich zu machen. Schlüpfen Sie unter der östlichen Rampe in den Kontrollraum und klauen Sie gleich rechts hinter der Tür den Abbruch-Code. Damit läuft der Agent so schnell wie möglich zurück in die östliche Raketenhalle. Sobald Sie durch die Tür sind, gibt der Spion gleich am ersten Computer den Code ein und entschärft so die Rakete. Nun kann sich der Held an einer beliebigen Geschützrampe abholen lassen.



SEOUL – TEIL 1

Diesmal ist Fisher mitten im Kriegsgebiet. Laute Schüsse sind deshalb selten ein Problem, doch sowohl Freunde wie auch Feinde ballern auf den Spion, sobald er sich zeigt. Deshalb ist es am besten, gar nicht gesehen zu werden. Benutzen Sie Ihre Munition deshalb in diesem Level vor allem zum Lichter-Auspusten. Die Wachen beruhigen sich schnell wieder, und Sam hat durch die Dunkelheit leichteres Spiel.

AUF DIE STRASSE gelangt Sam per Seil. Gleich unten angekommen gehen Sie nach links auf die Wellblechwand zu. Vorsicht: Minen! Dahinter treffen Sie auf zwei Soldaten, die sich streiten. Fisher harrt aus, bis einer der beiden in einer dunklen Ecke Wasser lassen will. In diesem Moment schnappt er zu und nimmt den Feind in den Schwitzkasten. Nach dem lustigen Verhör schicken Sie den Angsthasen ins Reich der Träume.



DER PROPAGANDA-LAUTSPRECHER gleich links ist eins der Bonusziele in dieser Mission. Schalten Sie die Flüstertüte ab, und klettern Sie danach

über das Rohr in der hinteren Straßenecke. Danach stehen Sie auf dem nächsten Hof.



DEN ZWEITEN LAUTSPRECHER findet Sam gleich neben dem Transporter. Wenn der Spion lange genug wartet, verlässt der Soldat im Lastwagen seinen Posten, und Fisher kann den Rechner hacken. Anschließend marschieren Sie in die Ecke mit dem brennenden Schutt, wo eine Leiter zum letzten Lautsprecher führt. Gleich daneben befindet sich ein Luftschacht, durch den Sam endlich den abgeschotteten Serverraum erreicht.



DIE FESTPLATTE AUS DEM SERVER schnappt sich der Held als erstes. Direkt danach versteckt sich Sam hinter den Serverschränken, denn kurz darauf sprengen zwei Soldaten die verschlossene Metalltür. Schlüpfen Sie an den beschäftigten Schergen vorbei und die Treppe hoch – am besten per Klimmzug. Durch den Flur rechts kommen Sie zu den Toiletten. Dort wartet der Spion auf den Fahrstuhl. Sobald die Wachen aus dem Lift ihre Konversation beendet haben, kann Fisher sich ungesehen in den Aufzug schieben und aufs Dach fahren.



SEOUL – TEIL 2

SCHWINGEN SIE SICH direkt am Start links über das Gitter und gehen Sie unter den Laufsteg. Von hier aus kann Sam per EEV den Laptop geradeaus hacken und so die erste Radarstellung außer Gefecht setzen. Anschließend rutscht der Spion über ein Stahlseil zum Nachbarhaus.



SCHNELL klettern Sie über den Zaun und entschärfen die Wandmine. Nun kommt es mal wieder aufs richtige Timing an, denn die fliegende Überwachungsdrohne macht Agenten das Leben zur Hölle. Hangeln Sie sich zunächst über den kleinen Abgrund. Auf der anderen Seite hackt Sam den Computer (rechts) aus der Ferne. Anschließend müssen Sie noch genug Zeit haben, um unten die Tür zu knacken oder oben am Computer vorbei ins Haus zu klettern. Sollte die Drohne zu nahe komme, schalten Sie das Ding mit einer Ladung aus Ihrer Pistole aus, bevor es Alarm geben kann.

IM ZERSTÖRTEN HAUS hüpft Fisher durch die zerstörten Badezimmer nach unten und schaltet dabei die dritte Radarstation aus. Anschließend springen Sie mit Anlauf über den Abgrund zum Nachbarhaus. Achtung: Hechten Sie sofort weiter in eine dunkle Ecke, denn gleich nach Sams Landung auf dem Balkon taucht eine Wache auf.

IM INNEREN ist eine Bombe gelandet und hat die Stockwerke durchschlagen. Springen Sie vorsichtig nach unten, bis Sie Stimmen ausmachen können. Die Soldaten haben einen Blindgänger entdeckt und Angst. Deshalb räumen sie schnell das Feld, und Sam hat freie Bahn. Zumindest kann er unten dank der Durchreiche den PC in der Küche hacken und dort die UAV-Dokumente erbeuten. Danach geht's neben der Theke links in einen Schacht.



IM HINTERHOF stolpern Sie mitten in ein laufendes Gefecht. Stören Sie nicht. Stattdessen klaut Sam lieber links hinter dem Lastwagen die Granaten und die Munition von der Kiste. Danach kraxelt der Spion über den Drahtzaun vor dem Transporter.

MITTEN IM FEUERGEFECHT landet Sam hinter der nächsten Ecke. Die beiden Parteien ballern auf ziemlich alles – unbedingt speichern, bevor Sie die Straße betreten! Drücken Sie sich rechts an dem Vehikel vorbei, und huschen Sie die Leiter hoch. Nun sorgen Sie mit ein paar Kugeln auf die Reklametafeln für Dunkelheit. Die Schüsse fallen nicht auf, solange unten gekämpft wird. Nun kann der Spion über ein Kabel die Straßenseite wechseln. Wenn Sie eine der aufgesammelten Granaten in den Panzerturm bugsieren, bekommen Sie ein Bonusziel gutgeschrieben. Anschließend klettern Sie hinter dem Panzer die Leiter hoch zur nächsten Radaranlage.

DIE PILOTEN liegen in der nächsten Straße. Schalten Sie wieder mit der Pistole einige der Leuchtreklamen aus, um die Wachen sicher zu umgehen. Danach erreichen Sie eine flackernde Lampe, deren »Flackerfrequenz« Sie sich genau einprägen. Sobald es dunkel ist, huscht Sam nach rechts und erreicht das Flugzeugwrack. Auf der anderen Seite liegen die Piloten. Klettern Sie aber erst neben dem Mülleimer das Rohr hoch, und deaktivieren Sie den letzten Radar-Laptop.



DIE RETTUNG der Piloten ist optional. Fisher sollte die beiden aber für eine gute Punktzahl auf jeden Fall in die Seitenstraße neben der flackernden Leuchte schaffen. Mit den Körpern auf dem Rücken ist es extrem wichtig, das Flackern der Lampe richtig abzupassen, da sonst der Panzer Hackfleisch aus dem Superspion macht. Sobald beide Verwundete geschützt liegen, steigt Sam auf das Baugerüst neben dem Panzer und wirft von oben eine Granate in die Luke. Danach visiert er das Flugzeug für die Bomberstaffel an – Auftrag erfüllt.

BADEHAUS

DIE ERSTE TELEFONLEITUNG befindet sich direkt rechts neben dem Startpunkt. Sobald der Techniker abgelenkt ist, zapft Sam die Strippe an. Direkt daneben führt eine Regenrinne nach oben; der Spion schafft es so bis an den Dachrand und bis zum Ende der Gasse. Von hier aus erreicht Fisher die Straße und benutzt einen Gully als Einstieg ins Badehaus. Im Waschraum patrouilliert ein Schurke und schaltet auch das Licht ein. Folgen Sie ihm bis in den Flur zum Trockenraum. Dort pustet ein Ventilator Handtücher trocken. Knipsen Sie den Eigenbautrockner per Pistole aus. Danach bieten die großen Tücher Sichtschutz, um vorbeizukommen.



AN DER REZEPTION führt ein Flur nach links. Durch die erste Tür hinter dem Vorhang betritt Fisher den Abstellraum. Hinweis: Wenn Sie die Vorhänge als Sichtschutz verwenden wollen, denken Sie daran, dass Sams Thermalsicht durch den Stoff blicken kann. So haben Sie einen Vorteil gegenüber den Ganoven.

IM ABSTELLRAUM kriecht der Spion abermals durch einen Schacht, bis er einen Schreibtisch erreicht. Hier kann er das Überwachungssystem deaktivieren. Danach geht's rechts die Treppe hoch. Den Wachmann umgehen Sie, indem Sie sich hinter einer der Flurecken verstecken. Am Ende des Gangs ist das Büro des Direktors. Im Aktenschrank oder Computer liegen die Informationen über den gesuchten Kontaktmann.

DEN NAMEN DES AUFTRAGGEBERS erfährt Sam, indem er sich im Büro durch den Luftschacht schiebt und dann die Elitesoldaten belauscht. Per EEV hackt er den Laptop und erhält die gesuchten Antworten. Nun gehen Sie zurück zum Empfang und laufen diesmal in die andere Richtung. Hier liegen die Umkleide und das Bad. Schneiden Sie im Flur hinter den Kabinen die Plane durch, um den trockengelegten Pool zu erreichen. Sam steigt in das Becken und gelangt über die Leiter auf der anderen Seite zu einer Tür, die zum Dampfbad führt. Bevor er durch die Tür tritt, kümmert er sich noch um die zweite Telefonleitung.



IM DAMPFBAD sorgen Sie für genug Nebel: Gleich rechts von der Tür ist ein Ventil, das ausreichend Dunst erzeugt. Mit der Thermalsicht behält Fisher den Überblick und gelangt so auf die andere Seite des Raums – direkt unter den Nasen der Wachen hindurch. Im nächsten Raum machen Sie es ähnlich. Nur ist hier das Ventil direkt links von der Tür. Sobald der Dampf aufsteigt, klettert Sam über die Holzwand in der Mitte und umgeht so das Geschütz vor der nächsten Tür.

AM EMPFANG zu den Privatgemächern ist die dritte Telefonleitung. Im Flur halten Sie sich links und finden erneut einen Luftschacht, der in einen abgeteilten Badebereich führt. Hier ist hinter dem Grünzeug ein Abluftrohr, das den Spion nahe genug an das Treffen der Verschwörer bringt.

DER KAMPF IM BADEHAUS entbrennt, nachdem Shetland auf der Flucht ist. Sam zapft aber schon während des Meetings den Rechner seines Rivalen an. Anschließend robben Sie auf dem gleichen Weg zurück. Warten Sie lange genug, bis die Söldner im Inneren Sie nicht mehr beachten. Huschen Sie durchs Bad, wo auch ein Medi-Kit für eventuelle Verletzungen ist. Kurz vor dem Empfang biegen Sie diesmal in die andere Richtung ab. Vorsicht: Die Gegner hier haben Nachtsichtgeräte und sind nur durch Rauchgranaten kampflos zu umgehen.



BOMBENALARM gibt es im Heizungskeller. Hier hat Shetland drei Ladungen versteckt. Um die Päckchen zu finden, bleiben je eine Minute und 25 Sekunden. Die erste Bombe erreichen Sie rechtzeitig, wenn Fisher den Zaun hochklettert und direkt hinter dem Kessel alles überprüft. Nun taucht der erste Gegner auf. Den dürfen Sie sogar ohne Punkteinbußen auf die Bretter schicken. Die zweite Ladung entschärfen Sie, in dem Sie oben links über den Metallblock hechten und sich dann nach unten fallen lassen. Nachdem auch diese Bombe deaktiviert ist, kommen zwei weitere Soldaten in den Keller. Die sollte Sam beseitigen, damit er in Ruhe die letzte Bombe entsorgen kann. Danach stürmt ein letzter Söldner durch die hintere Tür heran. Anschließend stellen Sie Shetland zur Rede.



KOKUBO SOSHO

IN DAS GEBÄUDE gelangen Sie durch das große Tor. Im langen Flur folgt Sam am besten den Wachen, unterläuft die Kamera (Nachtsicht macht den Überwachungsbereich sichtbar) und erreicht an der rechten Wand kurz vor Ende einen Wartungsschacht.

DIE PUTZKRAFT merkt nicht, wenn Sam sich oben rechts an der Röhre entlang hangelt. Rechts und gleich wieder links im Flur befindet sich ein Luftschacht, durch den Sam den Raum mit den Geiseln erreicht. Schleichen Sie durch das Grünzeug bis zu den Offizieren heran, und unterhalten Sie sich kurz mit ihnen, um ein Missionsziel zu erfüllen.

ZURÜCK IM FLUR biegen Sie links ab, gehen bis zum Geländer vor und machen daran einen Klimmzug, bis die Wachen unten ihr Gespräch beenden. Danach lassen Sie sich Stockwerk für Stockwerk runterplumpsen. Unten führt die Schiebetür in den Keller. An der Rolltreppe knipst der Spion das Licht aus und schleicht nach unten. Gleich rechts geht's in den Serverraum. Speichern Sie ab, bevor Sie sich an den Retinascanner wagen, denn der Hackversuch hat ein sehr kurzes Zeitlimit.

IM SERVERRAUM sind zwei Kameras angebracht. Um an den Computer zu kommen, müssen Sie entweder gutes Timing haben oder eine Linse mit der Pistole ausschalten. Danach ist der Weg zum Kommandoraum für den Superspion offen.

IM KONTROLLRAUM nehmen Sie den Weg links an der Schutzhülle vorbei. Die Kamera erledigen Sie per Pistole und hüpfen kurz vor Ende der Wand an den Deckenvorsprung. Dort oben führt ein Luftschacht ins Innere. Nach der ersten Ansprache von Otomo hackt Sam den Laptop des Generals.



DER WEG ZU OTOMO führt Sam zurück bis zum Aufzug. Dort fährt er nach unten. Das letzte Stück muss er sich allerdings von Stahlträger zu Stahlträger fallen lassen. Unten folgt er links dem Soldaten und aktiviert hinter der nahen Tür seinen Restlichtverstärker. Dadurch werden Lasersperren sichtbar, die sich nun umschleichen lassen.



IM NÄCHSTEN RAUM schwingt sich Sam über das Geländer und erreicht links eine Bodenöffnung. Dieser Tunnel führt ihn genau an den Soldaten vorbei bis zum Server. Benutzen Sie den PC erst, um Daten zu sichern. Danach jagen Sie den Computer in die Luft. Um nun wieder zu entkommen, werfen Sie zwei Rauchgranaten in den Raum und an die Öffnung des Fluchttunnels. Dadurch kommt Sam unbeschadet wieder aus dem Raum hinaus.

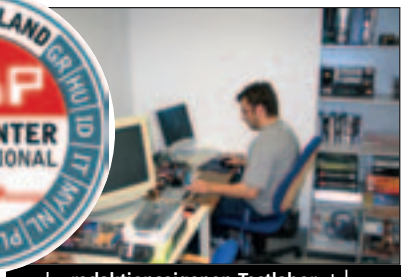
OTOMO erreichen Sie über die nahe Treppe. Sobald der sich abstechen will, geht Sam durch den Raum hinter sich und einen letzten Tunnel bis in den Kommandoraum des Endgegners. Hier setzen Sie noch eine Sprengladung an die Glashülle und können sich nun über den Endfilm freuen.
Herzlichen Glückwunsch! Sie haben als Sam Fisher wieder mal die Erde vor schweren Jungs gerettet.

Patrick Hartmann





Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.

Willkommen zu einer neuen Ausgabe unseres Hardwareteils! Zusammen mit dem **Testcenter des Fachmagazins »Chip«** versorgen wir Sie mit fundierten Berichten aus den Bereichen Tests, Technik und Tipps.

Liebe PC PowerPlay-Leser,

sagt Ihnen das Kürzel **»6600 GT«** etwas? Nicht? Dann gehören Sie zu einer verschwindend geringen Minderheit, denn Nvidias Volks-Chip ist derzeit ähnlich populär wie Boris Becker in den 80ern.

Grund genug, um uns umfassend dem Phänomen **6600 GT** zu widmen: Wir haben uns neun aktuelle Modelle geschnappt und sie bis ins letzte Detail miteinander verglichen. Welche ist die schnellste? Wo bekomme ich das dickste Ausstattungspaket dazu? Was für ein Modell lässt sich am besten übertakten? Soweit lässt sich sagen: Einen eindeutigen Testsieger gibt es nicht; vielmehr drängen sich je nach Einsatzprofil unterschiedliche Modelle in den Vordergrund. Insgesamt bestätigten sich aber die – in diesem Falle positiven – Vorurteile. Der **6600 GT** hat sich sein hervorragendes Image und die große Nachfrage in der Tat redlich verdient.

Falls Ihnen diese Art von Vergleichstest gefallen hat, dann dürfen Sie sich schon mal auf das nächste Heft freuen: Dann ziehen wir das gleiche Spiel nochmal mit Atis derzeitigem Glanzstück, dem **Radeon X800 XL** durch.

intensiv mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen in einem der angesehensten Testcenter Europas sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund eintausend Produkte auf Herz und Transistor zu testen – künftig auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können essenzielle Daten für eine Kaufentscheidung jedenfalls kaum ermittelt werden – wenn wir Ihnen aufgrund der Chip-Daten eine Empfehlung aussprechen, können Sie die ruhigen Gewissens befolgen.

Doch nicht nur im Chip-Testcenter, sondern auch in der Redaktion wird einiges an Hardware getestet. So jagen wir zum Beispiel alle getesteten Grafikkarten durch einen sorgfältig ausgewählten Benchmark-Parcours. Der deckt ein großes Spielespektrum ab – denn was helfen dem Strategen oder Rollenspieler schon seitenweise **Doom 3**-Messwerte. Darüber hinaus haben nicht nur echte Mäuse prinzipiell wenig in einem Labor zu suchen. Wir testen die Nager deshalb ebenso wie Lenkräder, Gamepads, Joysticks und Tastaturen vornehmlich im harten Alltagsbetrieb eines Spieleredakteurs. Damit bei den Tests nichts dem Zufall überlassen bleibt, verwenden wir bei den insgesamt vier Test-PCs (plus Uralt-PC für »wie gut läuft's auf alten Kisten«-Tests) nur edle, als Referenzen anerkannte Standardkomponenten: Mainboards von Asus, Abit und Aopen, 485-Watt-Netzteile von Enermax, Speicher von Kingston, Corsair und TwinMOS, DVD-Laufwerke von Plextor, Festplatten von Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Unser Testsystem im Detail

Um einzelne Produkte innerhalb ihrer Kategorie tadellos miteinander vergleichen zu können, haben wir uns ein aufwändiges, dennoch einfach nachzuvollziehendes Testsystem ausgedacht. Die Gesamtwertung (im gleichen 100er-System wie bei den Spieletests) ergibt sich aus vier unterschiedlich gewichteten Einzelwertungen. Die variieren je nach Art des Gerätes, um der jeweiligen Produktsparte bestmöglich gerecht zu werden – so würden etwa für Grafikkarten zutreffende Einzelwertungen bei Joysticks oder DVD-Brennern überhaupt keinen Sinn machen. Selbst bei Kopfhörern legen wir andere Kriterien an als bei Lautsprecherboxen.

Michael Galuschka

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den bestmöglichen Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir

SCHREIBEN SIE UNS

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

GENAU ERKLÄRT: DER PC POWERPLAY **HARDWARE-WERTUNGSKASTEN**

MX518 GAMING-GRADE

Typ		Maus
ca. Preis		55 Euro
Hersteller		Logitech
Internet		www.logitech.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	96
Technik	(10%)	93
Ergonomie	(20%)	86
Ausstattung	(20%)	91
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 1 (von 10 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Die regelbare Abtastrate per Knopfdruck ist innovativ und funktioniert im Praxistest reibungslos, Profispieler kommen voll auf ihre Kosten. Auch im Alltagseinsatz eine gute Wahl.«

93

Das Testobjekt: Der exakte Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

Einzelwertungen: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der bisher getesteten Modelle einer Kategorie ein.

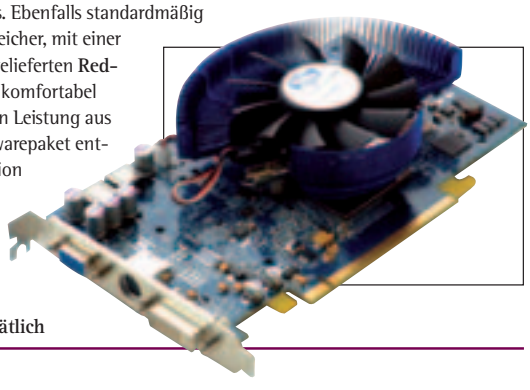
Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.

HARDWARE NEWS

RADEON X800 XL ULTIMATE EDITION
SAPPHIRES HIGHEND-KARTE IST AB SOFORT VERFÜGBAR

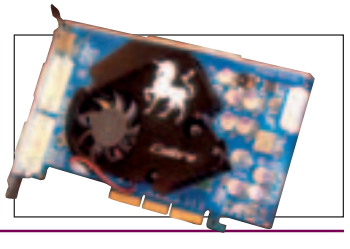
Laut Sapphire ist die bereits vor einiger Zeit angekündigte **Radeon X800 XL Ultimate Edition** ab sofort im Handel erhältlich. Augenscheinlichster Unterschied zur normalen Variante ist der mächtige, aber trotzdem sehr leise Alu-Kühler von Zalman. Der sorgt für ausreichende Kühlung des im Werkszustand auf 400 MHz getakteten Grafikchips. Ebenfalls standardmäßig mit an Bord: 256 MByte GDDR3-Speicher, mit einer Taktrate von 980 MHz. Mit der mitgelieferten **Redline**-Software können Sie die Werte komfortabel übertakten, um das letzte Quäntchen Leistung aus der Karte herauszukitzeln. Das Softwarepaket enthält neben den Treibern die Vollversion von Power DVD sowie die beiden Spiele **Splinter Cell 2** und **Prince of Persia – Sands of Time**. Die Straßenpreise der Grafikkarte liegen bei etwa 340 Euro.



Hersteller: Sapphire | Termin: erhältlich

SPARKLE CALIBRE
NEUE HIGHEND-GRAFIKKARTEN

Sparkle ist eigentlich dafür bekannt, sich exakt am Design der jeweiligen Referenzboards von Nvidia zu orientieren – die bisher erschienenen Karten hielten sich daher in punkto Extras und Ausstattung vornehm zurück. Mit der neuen Highend-Produktreihe **Calibre** wird sich das in Zukunft ändern. Auf der Cebit hat der Hersteller erste Details preisgegeben: Die **Calibre**-Karten sollen über eine üppigere Speicherausstattung und höhere Taktraten verfügen, zudem werden sehr hochwertige Kondensatoren und Lüfter eingesetzt. Die ersten Modelle umfassen unter anderem eine Geforce 6800 mit GT-Taktraten und 512 MByte Arbeitsspeicher **(Calibre P850)**, sowie eine Geforce 6600 GT mit 256 MByte DDR3-Speicher, welche mit 525 MHz GPU-Takt und 1.100 MHz Speichertakt läuft **(Calibre A600)**. Erstere ist für PCIe, letztere für den AGP-Port geeignet.



Hersteller: Sparkle | Termin: 2. Quartal 2005

RIECHEN UND SCHMECKEN IN COMPUTERSPIELEN
SONY SICHERT SICH SCIENCE-FICTION-PATENT

Kein verspäteter Aprilscherz: Geht es nach Sony, erreichen Computerspiele und Kinofilme in Zukunft eine neue Dimension des Realismus. Eine neuartige Ultraschall-Technologie soll die Nerven der Zuschauer reizen und damit Empfindungen auslösen, die von bewegten Bildern über Klänge bis hin zu Geruch und Geschmack reichen. Damit könnten sogar blinde und taube Menschen die Unterhaltungsmedien ganz neu erleben. Die Technologie ist bislang nur graue Theorie, praktische Experimente sind technisch noch nicht möglich. Es steht also in den Sternen, wann Sie Ihre selbst gebastelte Mafiatorte bei **Pizza Connection** nicht nur sehen, sondern auch probieren können.

Hersteller: Sony | Termin: unbekannt

DIAMONDBACK PLASMA LIMITED EDITION
SPIELERMAUS IN LIMITIERTER AUFLAGE

Maus-Hersteller Razer spendiert seiner ganz auf Spieler ausgerichteten **Diamondback**-Reihe eine blau leuchtende **Plasma Limited Edition**. Unter der coolen Haube ist aber alles gleich geblieben: Der Infarot-Sensor beherrscht eine Auflösung von 1.600 dpi und erkennt 5,8 Megapixel pro Sekunde. Die Maus besitzt inklusive Scrollrad sieben frei konfigurierbare Tasten und eignet sich dank des symmetrischen Designs sowohl für Links- als auch für Rechtshänder. Mit der mitgelieferten Treiber-Software lässt sich die Empfindlichkeit für einzelne Spiele flexibel einstellen und jeweils als Profil abspeichern. Auch der Preis bleibt gleich: Ab Mitte Mai wird der Nager für 50 Euro bei den Händlern liegen.



Hersteller: Razer
Termin: Mai 2005

BLU-RAY GEGEN HD-DVD
SONY WILL FORMATE VERSCHMELZEN

Der Streit um den legitimen DVD-Nachfolger hat eine überraschende Wendung bekommen: Der zukünftige Sony-Präsident Ryoji Chubachi hält eine Vereinigung der beiden Formate Blu-ray und HD-DVD für denkbar. Derzeit teilen sich die Entwickler noch in zwei Lager: Viele Hersteller bevorzugen die HD-DVD, da durch ihre Kompatibilität mit bestehenden CDs und DVDs die Produktion der Datenträger günstiger wäre. Die technisch aufwändige Blu-ray-Disc hingegen erfordert ein neues Herstellungsverfahren. Chubachi möchte mit einer möglichen Verschmelzung einen Format-Kampf verhindern, der bereits in den 80er-Jahren im Videobereich tobte: Damals konkurrierten Beta, VHS und Video 2000 um die Gunst der Käufer.



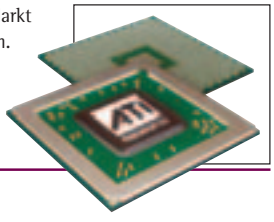
BENQ FP91V+
TFT MIT 5 MS REAKTIONSZEIT



Ein beliebter Streitpunkt unter Spielern ist die Auswirkung der Reaktionszeit eines TFT-Bildschirms auf das Grafik-Erlebnis eines Spiels. Insbesondere bei schnellen Ego-Shootern verzichten viele Nutzer auf TFT-Bildschirme, da sie Angst vor störenden Schlieren und Verzerrungen des Bildes haben. Für diese Zielgruppe bringt Benq mit dem 17-Zöller **FP971V+** und dem 19-Zöller **FP991V+** zwei Geräte auf dem Markt, die eine sehr geringe Reaktionszeit von fünf bzw. sechs Milisekunden haben. Beide Bildschirme sind optimal entspiegelt und mit einer Hochglanzbeschichtung versehen, die aus der Fototechnik stammt und für brillante Farben sorgen soll. Außerdem sind am unteren Rand zwei Aktivlautsprecher eingelassen. Die Monitore haben einen empfohlenen Verkaufspreis von 349 und 499 Euro.
Hersteller: Benq | Termin: erhältlich

ATI R520
DIE NÄCHSTE GRAFIKGENERATION

Die derzeit schnellste Grafikkarte in Atis Portfolio ist die **Radeon X850 PE**. Gerüchteweise will der Hersteller im Juni den offiziellen Nachfolger vorstellen. Der neue Chip mit der Bezeichnung R520 soll fast doppelt so schnell sein wie sein Vorgänger. Die maximale Anzahl der Pixel-Pipelines steigert sich von 16 auf 24 und wird architektonisch komplett überholt, um eine effizientere Funktionsweise zu ermöglichen. Ob Ati die **Geforce 6800** damit deutlich hinter sich lassen wird und wieder die Spitzenposition bei den Benchmarks einnimmt, ist noch nicht mit Sicherheit zu sagen. Die technischen Details sprechen aber für den Hersteller. Ein Produktname steht auch noch nicht fest, Insider vermuten aber, dass die Karten unter dem Titel **Radeon X900** und **Radeon X950** in drei verschiedenen Ausführungen auf den Markt kommen sollen.



Hersteller: Ati
Termin: Juni 2005

SILVERSTONE ST65ZF
MIT 650 WATT GERÜSTET FÜR SLI

Dicke Prozessoren, pfeilschnelle Chipsätze und leistungsstarke Grafikkarten verlangen Höchstleistungen von Netzteilen. Wenn dann eventuell noch ein SLI-System seine Dienste verrichtet, stoßen handelsübliche Geräte schnell an ihre Belastungsgrenzen. Silverstone präsentiert mit dem **ST65ZF** das erste Netzteil, das offiziell von Nvidia das Zertifikat »SLI-ready« verliehen bekommen hat. 650 Watt und vier getrennte Leitungen mit einer Spannung von 12 Volt versorgen auch die größten Stromfresser mit ausreichend Power. Das Netzteil kostet inklusive 36 Monaten Garantie knapp 155 Euro.



Hersteller: Silverstone
Termin: erhältlich

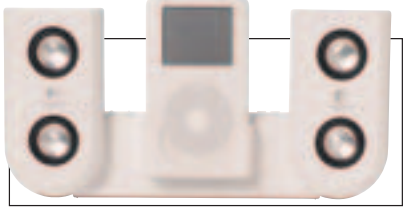
GENIUS SP-HF2.0 500 BOXEN IM 50ER-JAHRE-DESIGN

Statt im öden Computergrau kommt das neue Boxenset **SP-HF2.0 500** von Genius im schicken 50er-Jahre-Design daher. Der mit 14 Watt verstärkte Sound kann auch über einen Kopfhörerausgang auf der Frontseite empfangen werden. Ebenfalls leicht erreichbar sind die Regler für Bass und Lautstärke. Die blau lackierten Holzchassis machen einen hochwertigen Eindruck. Der Preis: 40 Euro.
Hersteller: Genius | Termin: erhältlich



LOGITECH MM25 BOXENSET FÜR MP3-PLAYER

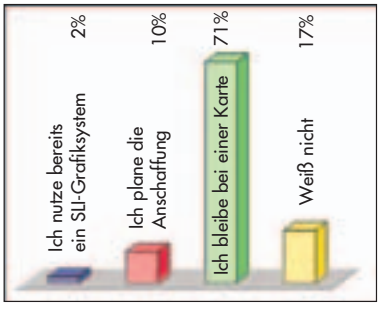
Logitech hat ein Boxenset speziell für MP3-Player wie Apples iPod vorgestellt. Das wahlweise per Batterie oder Netzteil betriebene Gerät verwandelt für rund 80 Euro jeden handelsüblichen tragbaren MP3-Player in eine stationäre HiFi-Anlage. Der Ton wird durch je zwei Lautsprecher auf jeder Seite erzeugt. Im Lieferumfang enthalten sind drei unterschiedlich große Schalen für verschiedene Player, zwei Anschlusskabel und ein Universalnetzteil. Zusätzlich dabei ist ein Reiseetui, in dem auch der MP3-Player genügend Platz findet. Auch Notebooks können angeschlossen werden.



Hersteller: Logitech | Termin: erhältlich

UMFRAGE

? Was halten Sie von der Grafikschnittstelle SLI, die den gleichzeitigen Betrieb zweier identischer Grafikkarten von Nvidia ermöglicht?



Ergebnis: SLI ist für die meisten unserer Leser noch kein Thema. Vermutlich schrecken viele vor dem vermeintlichen Aufwand und dem hohen Preis zurück.
Quelle: Umfrage mit über 1.000 Teilnehmern auf www.pcpowerplay.de

HARDWARE-TICKER

Günstiger DDR-Speicher
DDR-Speicherriegel könnten demnächst deutlich billiger werden. Immer mehr Kunden greifen zum moderneren DDR2-Speicher. Dementsprechend sinkt die Nachfrage nach älteren Modellen. Um die großen Lagerbestände an alten Chips abzubauen, senken die Hersteller die Preise. Aufrüstungswillige Besitzer älterer Mainboards sollten den Speichermarkt also genau im Auge behalten.

Nvidia ist Benchmark-Spitze
Beim bekannten Benchmark-Programm 3DMark 2005 nimmt Nvidia derzeit mit 12.280 Punkten die Spitzenposition ein. Diese enorme Grafikleistung erreichten zwei per SLI verbundene Geforce 6800 in einem Athlon-64-System mit 3,265 GHz. Gerüchteweise bastelt Konkurrent Ati an einem eigenen SLI-System, das den gleichzeitigen Betrieb zweier unterschiedlicher Grafikkarten erlaubt.

Teurer Nforce 4 für Intel
Mainboards mit dem bereits in der letzten Ausgabe angekündigten Nforce 4 für Intel-Prozessoren werden aller Voraussicht nach sehr teuer. Der Nforce 4 Intel Edition kostet gut 60 Prozent mehr als Intels teuerster eigener Chipsatz. Damit zielt die schnelle Technologie zunächst nur auf Highend-User mit dem nötigen Kleingeld. Preisbewußte Spieler sollten also erstmal abwarten.

Fesplatte mit 500 GByte
Videos, Musik und neue Spiele brauchen viel Speicherplatz. Die Hersteller reagieren mit immer größeren Festplatten. Derzeitiger Spitzenreiter: Hitachi. Die Deskstar 7K500 hat eine Kapazität von sage und schreibe 500 GByte. Zusätzlich zum IDE-Anschluss besitzt das Megabyte-Monster eine Serial-Ata-2-Schnittstelle. Für das halbe Terabyte müssen Sie rund 400 Euro anlegen.



Er macht den Traum von **Highend-Grafik schon für unter 200 Euro** wahr: Nvidias Geforce 6600 GT ist derzeit das Top-Model unter den 3D-Chips. Wir vergleichen acht Modelle für die PCI-Express-Schnittstelle.

Lassen Sie sich bloß nicht von den Dschungel-Camps und Castingshows dieser Welt deprimieren! Mitunter muss man tatsächlich noch etwas können, um das Zeug zum Superstar zu haben. Nvidia erreichte mit seinem **Geforce 6600 GT** diesen Status sprichwörtlich spielend. Denn in einer der für Spieler wichtigsten und beliebtesten Hardware-Kategorien – Grafikkarten um die 200 Euro – erwies sich der Chip als absoluter Volltreffer. Zwar profitiert Nvidia auch ein wenig von Atis nur mittelprächtig gelungenem Kontrahenten **Radeon X700**. Doch letztendlich ist es das überragende Preis-Leistungs-Verhältnis des **6600 GT**, das die entsprechenden Karten zu richtigen Verkaufsschlagern werden ließ.

Acht aus zwanzig

Da beim reißenden Absatz natürlich kein Nvidia-Anbieter außen vor bleiben will, tummelt sich auf dem Markt eine riesige Auswahl an unterschiedlichsten **6600 GT**-Modellen. Doch welches ist das beste? Sind manche besonders attraktiv, andere eher uninteressant? Oder ist allein schon der verbaute Chip ein Garant für ein Schnäppchen? Der Sache wollten wir auf den Grund gehen: Wir haben uns acht der interessantesten und wichtigsten Modelle herausgepickt (insgesamt werden auf dem deutschen Markt knapp 20 angeboten), um für jeden Anspruch die passende GT zu finden.

Weggelassen haben wir schwer erhältliche Karten kleiner Hersteller sowie immergleiche Varianten des Referenzboards. Das ein oder andere gute Stück wurde zudem nicht rechtzeitig fertig. So arbeitet Galaxy an Versionen mit Zalman-Kühlerbestückung und doppeltem Bios für Extrem-Übertakter.

Die getesteten Karten im Überblick

Einige Eckdaten lauten bei allen eingetroffenen Testmustern gleich: Sie sind mit 128 MB schnellem DDR3-Speicher bestückt, der mit 128 Bit Bandbreite ans restliche System angekoppelt ist. Außerdem sind alle SLI-fähig, haben zwei parallel nutzbare VGA-Ausgänge und setzen auf die PCI-Express-Schnittstelle. Das Testfeld im Überblick:

NAME	CA. PREIS
XFX 6600GT Extreme Gamer Edition	190 Euro
Albatron Trinity 6600GT	170 Euro
Asus Extreme N6600GT/TD	180 Euro
Gigabyte NX-66T128VP	180 Euro
Leadtek WinFast PX 6600GT TDH Extreme	200 Euro
MSI NX6600GT-TD128	180 Euro
Gainward Ultra/1960PCX GS GLH	240 Euro
Sparkle SP-PX43GDH	170 Euro

Leistung, Lärm und Luxus

Dass bei der Verwendung des **6600 GT**-Chips prinzipiell gute Grafikkarten herauskommen, haben bereits diverse Tests in unseren früheren Heftausgaben gezeigt. Deshalb interessierten uns diesmal besonders die feinen Unterschiede zwischen den zehn Probanden in diversen Disziplinen. Bei vielen Karten ist das Bemühen der Hersteller offensichtlich, sich aus der grauen Masse herauszuheben. Sei es mit superschnellem Speicher, aufwändigen Kühlerlösungen oder einfach nur einer extraprallen Ausstattung. Der Aufwand ist verständlich, denn alle getesteten Boards basieren durch die Bank auf dem Nvidia-Referenzdesign und ähneln sich damit grundsätzlich sehr stark.

Erster Punkt des Testparcours waren die üblichen Benchmarktests. Hier wollten wir zum einen überprüfen, ob sich eventuell ein Ausreißer unter den Probanden befindet. Zum anderen gingen wir der spannenden Frage nach, wie sich die teilweise serienmäßig übertakteten Boards vom Standard absetzen können. Und drittens überprüften wir bei jeder Karte einzeln, wie weit und mit welchem Erfolg sie sich übertakten lässt. Unser Testequipment: Ein **AMD Athlon 64 3500+** (Winchester-Kern) auf einem **Asus A8N-SLI Deluxe**-Mainboard, 1.024 MB DDR-Speicher von TwinMOS, 120er Western-Digital-Festplatte, **Soundblaster Audigy 2 ZS** und ein 485-Watt-Netzteil von Enermax.

Nach der reinen Leistung ging es in der zweiten Testhälfte mehr um die Punkte Ausstattung, Komfort und Ergonomie (etwa wie effektiv der Lüfter kühlt und wie laut er dabei vor sich hin dröhnt). Zwar haben wir für die Statistiker unter Ihnen alle Modelle nach den bei uns üblichen Kriterien für 3D-Karten bewertet, verzichten bei diesem Test aber ausdrücklich auf eine starre Reihenfolge bei den Platzierungen. Das liegt nicht zuletzt an den Preisen, die von Händler zu Händler schon mal zwischen zehn und dreißig Euro schwanken können. Und bei den alles in allem eher geringen qualitativen Unterschieden zwischen den Karten kann das letztendlich der entscheidende Punkt sein.

Michael Galuschka

DIE KARTEN IM EINZELTEST

Auf den nächsten drei Seiten lesen Sie alles Wissenswerte zu den einzelnen **Geforce 6600 GT**-Modellen. Neben Fakten und allgemeinen Erkenntnissen geben wir hier auch Auffälligkeiten wieder, die sich im praktischen Umgang mit den Karten ergaben. Daran anschließend folgt eine große Übersichtstabelle mit allen relevanten Daten, Messwerten und natürlich Bewertungen.

Test-Anmerkungen

Vorab noch einige Anmerkungen zu den **6600 GT** und den Testbedingungen. Wie bereits erwähnt, gleichen sich einige Eckdaten aller Kandidaten und werden deshalb im weiteren Verlauf des Artikels nicht mehr extra erwähnt. Außerdem sind die Zeiten eigener Board-Designs endgültig vorbei: Alle Modelle basieren auf Nvidias Referenzdesign, lediglich die Farbe variiert, außerdem kommen unterschiedliche Lüfterkonstruktionen zum Einsatz.

Getestet haben wir mit dem **3DMark05**, **Far Cry** und **Doom 3**, verwendet wurde der offizielle Forceware-Treiber 71.84. Zu den Overclocking-Tests ist zu sagen, dass sie nur Richtwerte darstellen und keinesfalls bis aufs letzte MHz genau genommen werden sollten – zumal es bei den Chips eine gewisse Serienstreuung gibt. Außerdem dürften die erreichbaren Taktraten bei ständiger Dauerbelastung tendenziell ein wenig nach unten gehen.

Und noch ein Wort zu den Kühlern: Insgesamt lagen die Kandidaten bei der Lautstärke recht eng beieinander. Es war kein richtiger Krawallbruder dabei, bis auf die Gigabyte aber auch kein absoluter Leisetreter. Die Messwerte liegen dementsprechend eng beieinander; messtechnisch bedeuten zehn Dezibel (dB) Unterschied doppelte Lautstärke.

Michael Galuschka

DIE VERWECHSELBARE **XFX 6600GT EXTREME GAMER ED.**

DIE UNAUFFÄLLIGE **ALBATRON TRINITY 6600GT**



Eine etwas seltsame Modellpolitik fährt XFX. Von ihrer **6600GT** gibt es zwei, bis hin zur Verpackung praktisch identische Varianten. Die **Extreme Gamer Edition** soll dabei laut einigen Händlern über den schnellen 1,6ns-Speicher verfügen. Auf der XFX-Seite steht nichts davon – aus gutem Grund: Tatsächlich ist unser Testmuster nur mit 2ns-RAM bestückt und unterscheidet sich optisch nicht von der normalen, 15 Euro billigeren Version.

Milde Übertaktung

Um dem »Extreme« trotzdem gerecht zu werden, ist die Karte standardmäßig bereits auf dezente 510/1.100 MHz getaktet. Außerdem versprechen angeblich selektierte Bauteile eine besonders gute Übertaktbarkeit. In unseren Versuchen kann die Karte das Versprechen recht gut einlösen: Sie läuft bis knapp zur 600-MHz-Grenze ohne Probleme. Damit spricht sie eher den leistungsorientierten Kunden an, zumal der Lüfter relativ laut und in einer recht unangenehmen Tonlage kühlt.

Ansonsten gibt es über die **Extreme Gamer Edition** wenig Spezielles zu berichten. In Sachen Ausstattung ist nur das Nötigste mit dabei, lediglich die gleich drei Spiele-Vollversionen fallen auf. Damit spricht nicht allzu viel gegen die XFX-Karte – sie reiht sich im vorderen Mittelfeld ein. Mit einem durchschnittlichen Preis zwischen 190 und 200 Euro gehört sie aber zu den teureren Modellen.

Die **Trinity** gehört zu den »Langweilern« im Testfeld: Layout, Kühler und Speicher (2ns) gleichen dem Referenz-Design. Und die Beigaben sind sowohl bei der Hard- als auch der Software als eher spärlich einzustufen. Selbst die schlichte, blau-silberne Kühlerdeko trägt zum angenehm biederen Anstrich bei. Als einzige Extravaganz leistet sich Albatron Kupfer-Kühlkörper für die RAMs. Bei der Taktung belässt man es bei den üblichen 500 beziehungsweise 1.000 MHz für Chip und Speicher. Ein eigenes Tuning-Tool liegt nicht bei, lediglich eine kleine Registry-Erweiterung, die das Kontrollpanel der Treiber um Übertaktoptionen erweitert.

Seltene Erscheinung

Dieses Tool ermittelte dann als ideale Taktfrequenz für die Karte 579/1.160 MHz. Ein sehr guter Wert – und zudem ein sehr realistischer: Tatsächlich läuft die **Trinity** bis ungefähr 580/1.200 MHz ohne Probleme. Darüber produzierte sie heftige Bildfehler, so genannte Artefakte. Der Kühler arbeitet ausreichend effektiv und auf einem durchschnittlichen, typischen **6600 GT**-Geräuschniveau.

Damit entpuppte sich die **Albatron Trinity 6600GT** als unspektakulär, fast schon unscheinbar, aber ordentlich übertaktbar. Wegen der mäßigen Ausstattung sollte man nicht mehr als 180 Euro dafür ausgeben – sofern man sie überhaupt findet: Sie zählt nur bei wenigen Händlern zum Programm.

DIE BESTEN ÜBERTAKTTOOLS

Tools

Inzwischen bringt fast jeder Hersteller sein eigenes Tool zum Übertakten mit. Wie im Test mehrfach anklang, waren wir selten begeistert von den kleinen Helfern. Entweder zicken sie rum oder sind vom Funktionsumfang her ziemlich eingeschränkt. Das macht aber nichts, denn es gibt zwei ausgezeichnete und zudem kostenlose Alternativen. Sowohl Powerstrip (www.entechtaiwan.com/ps.htm) als auch der Rivatuner (http://www.guru3d.com/rivatuner/) glänzen mit einem enormen Funktionsumfang, der von allgemeinen Kontrollpanel-Funktionen bis hin zu umfangreichen Tweak-Einstellungen reicht. Beide Tools setzen in manchen Bereichen zwar etwas Vorkenntnisse voraus, die Bedienung geht dank des angenehm schlicht gehaltenen Designs aber relativ einfach von der Hand. Beide Programme finden Sie natürlich auch auf unserer DVD.



Powerstrip: Vom Funktionsumfang her dem Rivatuner ein klein wenig unterlegen, lässt er sich besonders einfach bedienen.



Rivatuner: Lässt beim Übertakten nur solche MHz-Werte zu, die zuvor einen kurzen Test problemlos überstanden haben.

DIE GÜNSTIGE
ASUS EXTREME N6600GT/TD

DIE LAUTLOSE
GIGABYTE NX-66T128VP

DIE ÜBERTAKTETE LEADTEK WINFAST PX 6600GT TDH EX.



Auch bei Asus taucht das »Extreme« im Namen auf – allerdings fragt man sich recht bald, warum. Denn beim Speicher wählte man die langsamere der beiden möglichen Varianten (2ns), Chip und RAM werden weder standardmäßig noch durch das Installieren eines Tuning-Tools automatisch übertaktet. Auch die Ausstattungsbeigaben der **Extreme N6600GT/TD** fallen weder bei der Hard- noch bei der Software besonders üppig aus. Immerhin gehört **Joint Operations** zu den besten seiner Art.

Wirklich eifrig gibt sich Asus im Programmieren eigener Tools, etwa der Audio/Video-Chat-Software **Gameface**. Mitunter sind die Zugaben aber auch schlicht nervig. So meckert etwa das Tuning-Tool **Smartdoctor** nach dem Installieren, dass es gerne die speziellen »Enhanced Treiber« von Asus auf dem Rechner hätte. Das ist ebenso umständlich wie unnötig, denn wirklich profitieren kann das Tool von den Extra-Treibern nicht. Am besten lässt man deshalb sowohl die Enhanced Treiber als auch den eh nicht so tollen **Smartdoctor** gleich auf der Treiber-Disk liegen und benutzt statt dessen lieber den **Rivatuner** oder **Powerstrip** (auf unserer DVD).

Günstiger Geselle

Auffällig unauffällig verhält sich die **Extreme N6600GT/TD** schließlich im Praxiseinsatz. Während die Karten der anderen »Großen« MSI, Gigabyte und Leadtek für einzelne Paukenschläge sorgen, schummelt sich die Asus ohne große Höhen und Tiefen durch die Tests. Immerhin kann sich der Lüfter gut in Szene setzen, der bei einwandfreier Kühlleistung zu den leiseren Exemplaren gehört. Ein weiterer Pluspunkt ist schließlich die gute Verfügbarkeit der Karte (die hat wirklich fast jeder Händler) bei einem insgesamt sehr niedrigen Preisniveau. Und alleine der Name Asus zählt bei vielen ja auch schon was – ein Ruf, den zumindest die **Extreme N6600GT/TD** nur bedingt untermauern kann.

Mit der **NX-66T128VP** hat Gigabyte die derzeit einzige komplett passiv gekühlte **6600 GT** im Programm. Großflächige Kühlrippen sollen im Verbund mit einer Heatpipe die Temperaturen so niedrig wie möglich halten. Das sieht nicht nur aufwändig aus, sondern kostet auch ein paar Euro mehr – mit der Leistung eines herkömmlichen Lüfters kann diese Lösung trotzdem nicht mithalten. Dafür ist sie lautlos und damit erste Wahl für einen Silent-PC.

Trotzdem will Gigabyte die VP-Version nicht nur Leisetretern schmackhaft machen. So verbaut man schnellen 1,6ns-Speicher und taktet ihn ab Werk auf 1.120 MHz. Das reicht, um sich in den Benchmarks leicht von den Standard-Modellen absetzen zu können. Doch was geht nach oben? Bei Tests zeigte sich bald, dass durch die Passivkühlung die Temperaturen rund 15 Grad höher liegen. Das Nvidia-Tool errechnet denn auch als ideale Taktraten vorsichtige 509 beziehungsweise 1.140 MHz.

Heiße Sache

Deshalb erwarteten wir schon bei vorsichtigen Übertaktversuchen (der V-Tuner erweist sich dabei als unbrauchbar) Abstürze oder zumindest Bildfehler. Doch weit gefehlt: Selbst bei für Passiv-Verhältnisse gigantischen 585 Chip- und 1.250 MHz Speichertakt bleibt die Karte zumindest mittelfristig stabil, erst Richtung 600/1.300 MHz stürzt sie regelmäßig ab. Wichtig ist dabei nur, dass der Temperaturhaushalt stimmt. Schnell erreicht die VP 80 bis 95 Grad; in engen, schlecht durchlüfteten Gehäusen setzt man sie deshalb besser nicht ein.

Ansonsten herrscht aber eitel Sonnenschein: Auch abseits des einzigartigen Kühlkonzepts gehört sie zu den besten Karten im Test. Sie ist gut übertaktbar, ordentlich ausgestattet und dabei im Schnitt trotzdem nur rund zehn Euro teurer als die billigsten Karten. Damit gebührt der Gigabyte unsere sprichwörtlich heiße Empfehlung.

Leadtek hat die schnellste – zumindest im Serientrimm: Auch ohne irgendein Übertakttool geht deren Karte mit satten 550 MHz Chip- und 1.120 MHz Speichertakt ins Rennen der GT-Klasse. Das ist natürlich ein gewisses Risiko, denn die zusätzlichen 50 MHz mehr muss erst mal jeder Chip schaffen. Zum Extra-Takt gesellen sich ein Leadtek-eigenes Lüfter-Design, 1,6ns-Sekunden schneller Speicher und ein sehr gutes Spielebundle, bestehend aus den DVD-Versionen von **Splinter Cell 2** und **Prince of Persia – Warrior Within**.

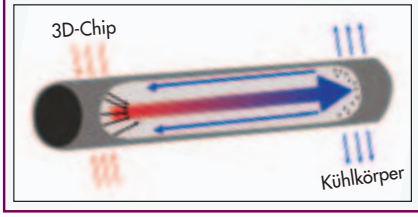
Zumindest in der Theorie also gute Voraussetzungen, um zu den Top-Karten zu gehören. Im Praxistest war mit dem ersten Exemplar nach 30 Minuten schon wieder Schluss: Lüfter ausgefallen, Karte kaputt. Davon unbeirrt strebte das eilig herbeigeschaffte Ersatzmodell weiter Richtung Klassensieg: Der Lüfter kühlt nicht nur gut, sondern gehört auch zu den leisesten des Testfeldes.

Hart am Limit

Aber auch der Lüfter kann nicht verhindern, dass die Leadtek bei den Übertaktversuchen dezent enttäuscht. »Schon« bei 585/1.250 MHz Takt zeigen sich beim **3DMark05** und **Far Cry** deutliche Artefakte. Lediglich **Doom 3** läuft weiter bis 600/1.300 MHz problemlos. Seltsames Detail am Rande: Chiptakte von mehr als 590 MHz wurden oft nicht angenommen – die Karte springt stattdessen auf die voreingestellten 550 MHz zurück.

Alles in allem bietet die »Extreme«-Version der **PX 6600GT** eine sehr gute Vorstellung. Bis auf das nicht überragende Overclocking-Potenzial – da erscheinen die 550 MHz Standardtakt fast ein wenig gewagt. In der Tat schaffen ihn den Händlerauskünften zufolge wohl nicht alle – da kann man genauso gut zur fast identischen, ähnlich gut ausgestatteten (2ns- statt 1,6ns-Speicher) und dabei rund 15 Euro billigeren Standardversion greifen.

WIE FUNKTIONIERT EINE HEATPIPE?



Bei Grafikkarten noch eine echte Seltenheit, erfreuen sich absolut lautlose Heatpipes bei der Kühlung von Prozessoren stetig wachsender Beliebtheit.

Das System funktioniert relativ einfach: In einem metallischen Röhrchen befindet sich eine spezielle Kühlflüssigkeit. Das eine Ende des Röhrchens sitzt direkt am 3D-Chip. Dessen anliegende Hitze bringt die Flüssigkeit zum verdampfen; das entstandene Gas wandert zum anderen Ende der Röhre. Dort gibt es die Wärme nach außen ab und kondensiert dadurch an der sehr fein strukturierten Röhrchenwand, wo sie wieder zum Ausgangspunkt zurückfließt. Es entsteht dadurch ein stetiger Kreislauf; die abgegebene Hitze wird bei der Gigabyte-Karte durch einen großflächigen Passivkühler auf der Rückseite der Platine in die Umgebung abgeführt.

DIE ZICKIGE **MSI NX6600GT-TD128**

DIE ÜBERTEURTE **GAINWARD ULTRA/1960PCX GS GLH**

DIE SCHNÖRKELLOSE **SPARKLE SP-PX43GDH**



Wer seine Grafikkarte am liebsten nach der Anzahl der beiliegenden CDs aussucht, kommt am MSI-Angebot nicht vorbei: Satte 14 Scheiben füllen die Packung der **NX6600GT-TD128**. Während das Spieleangebot (unter anderem **XIII**) voll in Ordnung geht, fällt die Attraktivität der meisten Tools und Anwendungen eher zweifelhaft aus.

MSI setzt auf eine eigene Kühlerlösung in eleganter Kupferausführung. Mit 2ns-Speicher und der serienmäßigen Standard-Taktung von 500 beziehungsweise 1.000 MHz gehört sie ansonsten eher zur Normalo-Fraktion. Für mehr MHz unter der Haube ist ein Tool namens **3D!Turbo Experience** gedacht, mit dem sich auch der Lüfter steuern lassen soll. Soll, denn bei uns wollte das unter Flash laufende Hilfsprogramm nicht arbeiten und zeigte einfach nur eine Fehlermeldung. Ein Blick ins Internet verriet, dass wir damit beileibe nicht die Einzigen sind. MSI weiß keine Antwort darauf, auch das Handbuch schweigt sich dazu aus. Überhaupt ist das Manual nicht das Gelbe vom Ei: Es bezieht sich großteils auf das Kontrollpanel völlig veralteter Detonator/Forceware-Treiberversionen, das es in der Form gar nicht mehr gibt.

Dynamischer Übertakter

Trotz des **3D!Turbo**-Fiaskos muss man auf ein MSI-eigenes Tuning-Tool nicht verzichten. Installiert man die mitgelieferten Treiber, finden sich im Panel anschließend zusätzliche Karteireiter – unter anderem für die so genannte DOT (Dynamic Overclocking Technology). Die hebt die Taktraten von GPU und Speicher in fünf Schritten zwischen zwei und zehn Prozent zusätzlich an – unabhängig vom Ausgangswert. Wenn die Karte also bereits übertaktet ist, kümmert das DOT wenig und pfeffert zusätzlich die eingestellten Prozente obendrauf. Nicht nur deswegen ist vom angeblichen »dynamisch« wenig zu spüren: Sobald ein Spiel startet, geht es mit den MHz-Zahlen automatisch hoch.

Von diesen Macken abgesehen gibt es an der **NX6600GT** wenig rumzukritteln. Der Lüfter schlägt sich sowohl bei der Kühlleistung als auch bei der Lautstärke einen Tick besser als bei manchem Konkurrenten. Beim Overclocking-Potenzial gehört die Karte dennoch nur zum oberen Mittelfeld. Wer sich an den Tool- und Treiber-Scherereien nicht stört, bekommt eine prall ausgestattete Karte zum Preis von teilweise deutlich unter 180 Euro – und das bei fast jedem Händler.

Gleich drei 6600 GT-Modelle für die PCIe-Schnittstelle hat Speed-Spezialist Gainward im Angebot. Die Varianten unterschieden sich hauptsächlich durch die Kürzel »GS« und »GLH«. GS steht für Golden Sample und soll auf handverlesene, besonders leistungsfähige 3D-Chips hinweisen. GLH wiederum ist die Abkürzung für »Goes Like Hell« (»Rennt wie die Hölle«) und verweist auf die extraschnellen Speicherbausteine (1,6ns).

Noch vor vier, fünf Monaten war Gainwards hoch gezüchtete **6600 GT** eine Sensation und für einige Zeit Nvidias schnellste PCIe-Karte überhaupt. Doch die Zeit und somit auch die Konkurrenz haben die **Ultra/1960PCX GS GLH** längst eingeholt. Per einfachem Knopfdruck (und dem hauseigenen **Expertool**) lassen sich die ansonsten normalen Taktraten auf 540 und 1.150 MHz hochjagen. Dabei gibt sich das Tool aber ein wenig zickig: Sobald man auch noch mit einem anderen Tuning-Werkzeug rumhantiert (etwa **NvTweak**, **Rivatuner** oder **Powerstrip**), springt das **Expertool** und damit auch die Karte selbst wieder auf die Basiswerte zurück.

Unanständige Preise

Der Benchmark-Parcours führte zu einer weiteren Ernüchterung. Das Übertakt-Potenzial ist bei weitem nicht so hoch, wie es uns GS und GLH weismachen wollen. **Far Cry** und der **3DMark05** produzierten ab 585/1.250 MHz Bildfehler, **Doom 3** stürzte bei 610/1.315 MHz erstmals ab. Durchaus gute, aber keine außergewöhnlichen Werte. Außergewöhnlich ist hingegen nach wie vor der Preis: Die **Ultra/1960PCX GS GLH** kostet zwar keine 280 Euro mehr wie noch vor Monaten, aber im Schnitt immer noch happige 240 Steine. Angesichts der »nur« guten Leistungen ist das schlicht überteuert.

Sparkle baut die Referenz. Nicht unbedingt in Sachen Leistung, sondern was die Verwandtschaft zu den Nvidia-eigenen Vorseriensamples angeht: Keine andere Karte gleicht dermaßen stark dem »Werksmodell«. Das heißt: keine extravaganten Kühler, kein extraschneller Speicher, keine sonstigen Sperenzchen. Das hat schon mal den Vorteil größtmöglicher Kompatibilität. Wenn die **Sparkle SP-PX43GDH** nicht laufen will, liegt es mit großer Wahrscheinlichkeit nicht an ihr selbst.

Die Nüchternheit zieht sich hin bis zu den Softwarebeigaben. Treiber-CD und eine Vollversion von **PowerDVD** – das war's auch schon. Wer will, kann für satte 25 Euro Mehrpreis auch zur **PX43GDH** greifen – und bekommt dafür zusätzlich einen Video-Eingang mäßiger Qualität.

Jederzeit käuflich

Während des Testzeitraums erledigte die **SP-PX43GDH** ihre Aufgabe zuverlässig und unauffällig. Die Lüfterkonstruktion arbeitet effizient, allerdings auch ein wenig lauter als die Konkurrenz. Und während die Leistung bei den serienmäßigen 500/1.000 MHz im üblichen Rahmen liegt, ist Übertakten nicht so das Ding der Sparkle. Schon bei 550/1.150 MHz zeigen sich deutliche Bildfehler, nur mit **Doom 3** geht es ein wenig höher hinauf.

Damit ist die Karte weder was für Overclocking-Freaks noch für diejenigen, die gerne etwas Ausgefallenes haben wollen. Wer hingegen lediglich ein zuverlässiges und dabei günstiges Arbeitstier sucht, ist bei der Sparkle gut aufgehoben. Zumal die taiwanesische Firma noch andere Qualitäten hat: Sie gehört bei Nvidia-Karten des mittleren Preissegments meist zu den ersten und am besten verfügbaren Anbietern.

FAZIT: DIE QUAL DER WAHL

Entschuldigen Sie die Binsenweisheit in der Überschrift, aber das Testfeld macht es einem wirklich nicht einfach. Zu ähnlich ist es sich einerseits in der Gesamtleistung, zu unterschiedlich sind andererseits die Stärken und Schwächen im Detail. Das rundeste Paket mit dem Reiz der völligen Lautlosigkeit fanden wir bei Gigabyte. Die NX-66T128VP bekommt deshalb unsere Empfehlung, zumal sich ihre Qualitäten nicht negativ auf den Preis auswirken. Lediglich das deutlich höhere Temperatur-Niveau kann sich unter manchen Bedingungen als echter Nachteil erweisen.

Wer ungern selbst übertaktet, sollte am besten zur Leadtek greifen. Sie war im Serientrimm die eindeutig schnellste der acht Karten. Wenn es hingegen einfach nur möglichst billig sein soll, wird man bei Sparkle und Albatron fündig.

Die wichtigste Erkenntnis: Allgemein sind 3D-Karten mit dem Geforce 6600 GT nicht umsonst so beliebt. Es war wieder einmal beeindruckend zu sehen, wie viel Leistung man schon für unter 180 Euro bekommt. Einen sehr guten Kauf macht man so gesehen bei jedem Testkandidaten.

	ALBATRON	ASUS	GAINWARD	GIGABYTE
				
ALLGEMEIN				
Name	Trinity 6600GT	Extreme N6600GT/TD	Ultra1960/PCX GS GLH	NX-66T128VP
Homepage	www.albatron.de	www.asuscom.de	www.gainward.de	www.gigabyte.de
TECHNIK				
Grafikchip	Nvidia Geforce 6600 GT	Nvidia Geforce 6600 GT	Nvidia Geforce 6600 GT	Nvidia Geforce 6600 GT
Schnittstelle	PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express
Taktraten Chip/Speicher (MHz)	500/1.000	500/1.000	500/1.000 (540/1.150)*	500/1.120
Speichergröße	128 MB	128 MB	128 MB	128 MB
Speicheranbindung	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
Speicherart	DDR3 2ns (Samsung)	DDR3 2ns (Samsung)	DDR3 1,6ns (Samsung)	DDR3 1,6ns (Samsung)
AUSSTATTUNG				
Speicherkühler	Ja	Ja	Ja	Teilweise
S-Video Out/In	Ja/Nein	Ja/Nein	Ja/Ja	Ja/Ja
Monitorausgänge	VGA/DVI	VGA/DVI	DVI/DVI	VGA/DVI
Zubehör	S-Video/YUV/Composite-Adapter	VGA/DVI-Adapter, S-Video/Composite-Kabel	VGA/DVI-Adapter (2x), ViVo/YUV/Composite-Adapter	VGA/DVI-Adapter, ViVo/YUV/Composite-Adapter
SOFTWARE				
Treiber-Version auf CD	45.23, 56.55, 56.56, 60.85, 61.21, 61.36, 61.76, 66.31, 66.81	71.24	61.76, 66.72	66.93
Übertakt-Tool	Nvidia NvTweak	Asus SmartDoctor	Gainward Expertool	Gigabyte V-Tuner 2
Spiele	Arx Fatalis, Demo-Sampler	Joint Operations	keine	Thief 3, Joint Operations
Programme	WinDVD Creator	AsusDVD, PowerDirector SE, MediaShow SE 2.0, Asus-Tools	Muvee AutoProducer 3	PowerDirector 3 ME, PowerDVD 5
Handbuch (Umfang/Qualität)	Deutsch (normal/ausreichend)	Deutsch (sehr knapp/ausreichend)	Englisch (ausführlich/gut)	Englisch (normal/gut)
PREISSPIEGEL				
Durchschnittlicher Händlerpreis	171,00 Euro	180,00 Euro	245,00 Euro	182,00 Euro
Günstigster Preis	159,00 Euro	162,86 Euro	214,29 Euro	154,52 Euro
Verfügbarkeit	ausreichend	sehr gut	gut	gut
MESSWERTE				
Temperatur nach Dauerbetrieb	71° C	75° C	77° C	88° C
Lautstärke	59,5 dB	59,3 dB	60,4 dB	0 dB (passiver Lüfter)
BENCHMARKS STANDARDTAKT (alle 1.280x1.024)				
Far Cry	57,4 fps	57,5 fps	57,4/60,2 fps	58,1 fps
Far Cry 4AA/8AF	26,1 fps	26,1 fps	26,1/28,9 fps	26,9 fps
Doom 3	54,4 fps	54,8 fps	54,8/60,3 fps	55,8 fps
Doom 3 4AA/8AF	26,7 fps	26,8 fps	26,8/29,8 fps	27,6 fps
3DMark05	2.766 3DMarks	2.782 3DMarks	2.782/3.056 3DMarks	2.818 3DMarks
3DMark05 4AA/8AF	1.673 3DMarks	1.682 3DMarks	1.694/1.811 3DMarks	1.705 3DMarks
BENCHMARKS ÜBERTAKTET (Maximalwert bei x MHz)				
Far Cry	61,0 fps (570/1.200)	62,0 fps (570/1.200)	61,3 fps (570/1.200)	61,9 fps (585/1.250)
Far Cry 4AA/8AF	30,3 fps (570/1.200)	30,3 fps (570/1.200)	30,4 fps (570/1.200)	31,4 fps (585/1.250 fps)
Doom 3	64,7 fps (585/1.250)	63,0 fps (570/1.200)	66,8 fps (600/1.300)	66,7 fps (600/1.300)
Doom 3 4AA/8AF	32,4 fps (585/1.250)	31,3 fps (570/1.200)	33,4 fps (600/1.300)	33,2 fps (600/1.300)
3DMark05	3.143 3DMarks (570/1.200)	3.176 3DMarks (570/1.200)	3.192 3DMarks (570/1.200)	3.296 3DMarks (585/1.250)
3DMark05 4AA/8AF	1.856 3DMarks (570/1.200)	1.860 3DMarks (570/1.200)	1.876 3DMarks (570/1.200)	1.892 3DMarks (585/1.250)
BEWERTUNG				
Leistung (50%)	**74**	**74**	**74**	**74**
Bildqualität (25%)	**85**	**85**	**85**	**85**
Technik (15%)	**80**	**81**	**82**	**83**
Ausstattung (10%)	**60**	**77**	**74**	**75**
GESAMT	**76**	**78**	**78**	**79**
Preis/Leistung	**gut**	**gut**	**mangelhaft**	**sehr gut**



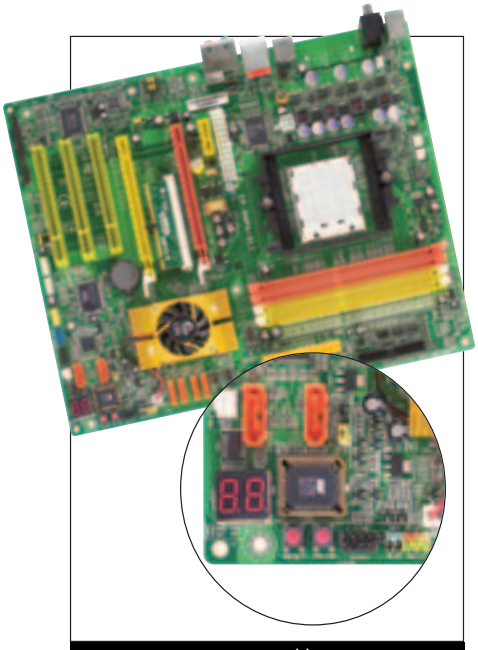
	LEADTEK	MSI	SPARKLE	XFX
				
ALLGEMEIN				
Name	Winfast PX 6600GT TDH Extreme	NX6600GT-TD128	SP-PX43GDH	6600GT Extreme Gamer Edition
Homepage	www.leadtek.de	www.msi-computer.de	www.sparkle.com.tw	www.xfxforce.co.uk
TECHNIK				
Grafikchip	Nvidia Geforce 6600 GT	Nvidia Geforce 6600 GT	Nvidia Geforce 6600 GT	Nvidia Geforce 6600 GT
Schnittstelle	PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express
Taktraten Chip/Speicher (MHz)	550/1.120	500/1.000	500/1.000	510/1.100
Speichergröße	128 MB	128 MB	128 MB	128 MB
Speicheranbindung	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
Speicherart	DDR3 1,6ns (Samsung)	DDR3 2ns (Samsung)	DDR3 2ns (Samsung)	DDR3 2ns (Samsung)
AUSSTATTUNG				
Speicherkühler	Nein	Ja	Nein	Nein
S-Video Out/In	Ja/Nein	Ja/Nein	Ja/Nein	Ja/Nein
Monitorausgänge	VGA/DVI	VGA/DVI	VGA/DVI	DVI/DVI
Zubehör	VGA/DVI-Adapter, S-Video/YUV/Composite-Adapter	VGA/DVI-Adapter, S-Video-Kabel, S-Video/YUV/Composite-Adapter	VGA/DVI-Adapter, S-Video-Kabel, S-Video/YUV/Composite-Adapter	VGA/DVI-Adapter (2x), S-Video-Kabel
SOFTWARE				
Treiber-Version auf CD	67.03, 67.66, 71.25	61.77, 66.72, 66.81, 71.25, 71.50	66.74	66.31
Übertakt-Tool	Leadtek WinFox 2.0	MSI 3D!Turbo Experience, MSI DOT	keins	Nvidia NvTweak
Spiele	Prince of Persia 4, Splinter Cell 2	Prince of Persia 3, Uru, XIII, Demo-Sampler	keine	Commandos 3, MotoGP 2, X2, Demos
Programme	Muvee AutoProducer 3, Winfast DVD, WinFast PVR, Coloreal	WinDVD 5.1/Creator, Photoshop Album, Restore It! Pro, Virtual Drive Pro	Cyberlink PowerDVD 5	diverse Trial-Versionen
Handbuch (Umfang/Qualität)	Englisch (normal/gut)	Englisch (ausführlich/ausreichend)	Englisch (knapp/gut)	Englisch (normal/befriedigend)
PREISSPIEGEL				
Durchschnittlicher Händlerpreis	195,00 Euro	178,00 Euro	170,00 Euro	191,00 Euro
Günstigster Preis	178,70 Euro	161,85 Euro	166,27 Euro	177,70 Euro
Verfügbarkeit	sehr gut	sehr gut	befriedigend	ausreichend
MESSWERTE				
Temperatur nach Dauerbetrieb	74° C	74° C	73° C	76° C
Lautstärke	57,7 dB	58,6 dB	62,7 dB	63,6 dB
BENCHMARKS STANDARDTAKT (alle 1.280x1.024)				
Far Cry	60,1 fps	57,5 fps	57,4 fps	58,8 fps
Far Cry 4AA/8AF	29,0 fps	26,1 fps	26,1 fps	27,4 fps
Doom 3	60,6 fps	54,7 fps	54,8 fps	55,5 fps
Doom 3 4AA/8AF	29,8 fps	26,8 fps	26,8 fps	27,4 fps
3DMark05	3.061 3DMarks	2.784 3DMarks	2.770 3DMarks	2.874 3DMarks
3DMark05 4AA/8AF	1.804 3DMarks	1.685 3DMarks	1.660 3DMarks	1.736 3DMarks
BENCHMARKS ÜBERTAKTET (Maximalwert bei x MHz)				
Far Cry	60,6 fps (570/1.200)	60,9 fps (570/1.200)	60,5 fps (540/1.120)	61,8 fps (585/1.250)
Far Cry 4AA/8AF	30,3 fps (670/1.200)	30,4 fps (570/1.200)	28,6 fps (540/1.120)	31,4 fps (585/1.250)
Doom 3	66,3 fps (600/1.300)	64,6 fps (585/1.250)	61,1 fps (550/1.150)	66,6 fps (600/1.300)
Doom 3 4AA/8AF	33,3 fps (600/1.300)	32,3 fps (585/1.250)	29,3 fps (550/1.150)	33,4 fps (600/1.300)
3DMark05	3.108 3DMarks (570/1.200)	3.133 3DMarks (570/1.200)	3.016 3DMarks (540/1.120)	3.293 3DMarks (585/1.270)
3DMark05 4AA/8AF	1.844 3DMarks (570/1.200)	1.855 3DMarks (570/1.200)	1.793 3DMarks (540/1.120)	1.897 3DMarks (585/1.250)
BEWERTUNG				
Leistung (50%)	**75**	**74**	**73**	**74**
Bildqualität (25%)	**85**	**85**	**85**	**85**
Technik (15%)	**81**	**81**	**80**	**81**
Ausstattung (10%)	**76**	**74**	**55**	**66**
GESAMT	**79**	**78**	**75**	**77**
Preis/Leistung	**gut**	**gut**	**befriedigend**	**befriedigend**

GRUNDKURS BIOSLOGIE

Eine Grafikkarte übertakten? Das ist etwas für Warmduscher! Richtig interessant wird es erst, wenn Sie aus Ihrem Mainboard-**Bios das letzte Quäntchen herausholen wollen**. Unser Leitfaden hilft dabei.

Mit seinem DOS-Look wirkt das Bios eines PCs wie ein Relikt aus einer anderen Zeit. Es wäre jedoch ein schwerer Fehler, seine Bedeutung nur anhand von Äußerlichkeiten einzuordnen. Gerade in Zeiten sich ständig ändernder Technologien und dem sich immer weiter verbreitenden Overclocking spielt das Bios ein wichtigere Rolle denn je.

Was macht das Bios überhaupt? Im Prinzip sagt es der Name schon aus: Der Begriff ist eine Abkürzung für »Basic Input/Output System«, also grob übersetzt »grundlegendes Eingabe-/Ausgabesystem«. Das heißt, es übernimmt vom Einschalten des Computers bis hin zum Starten des eigentlichen Betriebssystems die Kontrolle. Es stellt grundlegende Betriebsparameter ein und erweckt die Hardware zum Leben – unter anderem, indem es die Bios-Chips der anderen Komponenten aktiviert. Terminologisch kann man das Bios als »Firmware« bezeichnen: Software, die in einer Hardware fest verankert ist. In diesem Falle einem FlashROM, einem kleinen, auf dem Mainboard platzierten Chip.



FlashROM-Bausteine sind heute meist gesockelt, um sie notfalls auswechseln zu können.

Varianten und Versionen

Bevor wir uns in die eigentlichen Bios-Menüs wagen, erst einmal einige grundlegende Dinge: Ein Bios kann sich von Mainboard zu Mainboard unterscheiden. Viele Punkte sind meist gleich, andere wiederum nur auf bestimmten Boards zu finden. Das kann verschiedene Ursachen haben: Die Firma, die das Bios herstellt (Marktführer ist Phoenix-Award, daneben gibt es vor allem noch AMI), der verwendete Chipsatz und der Hersteller des Mainboards. Deshalb können wir keine Garantie darauf geben, dass Sie die von uns beschriebenen Funktionen auch tatsächlich in Ihrem Bios vorfinden. Eventuell heißen sie auch ein wenig anders oder befinden sich auch nur an einer ungewöhnlichen Stelle.

Der erste Schritt, noch vor irgendwelchen Tuning-Maßnahmen, sollte die Überprüfung der Bios-Version sein. Benutzen Sie dazu ein Tool wie **CPU-Z** oder **CrystalCPUID** (auf unserer DVD) und vergleichen Sie das Ergebnis auf der Hersteller-Homepage mit der Version, die aktuell zum Download angeboten wird. Ist ein neueres vorhanden, sollten Sie unserer Erfahrung nach updaten: Neuere Bios-Versionen laufen in der Regel stabiler, und oft gehen damit auch noch zusätzliche Features, eine verbesserte CPU-Kompatibilität oder das ein oder andere Prozentpünktchen mehr Performance einher.

DOS lebt!

Zum Updaten haben Sie zwei Möglichkeiten: Den »klassischen« Weg über DOS (siehe Kasten auf der nächsten Seite) oder den »modernen« Weg über ein automatisches Windows-Update-Tool. Das Windows-Update ist aber nur möglich, wenn der Hersteller seinem Modell ein entsprechendes Programm beilegt. Diese Methode fällt deutlich bequemer und einfacher aus, birgt aber im Vergleich zur DOS-Methode ein kleines Risiko: Durch die vielen Prozesse, die im Hintergrund laufen, ist die Chance etwas größer, dass der PC während des Bios-Updates abstürzt. Da dies der Super-GAU für einen Rechner ist, sollten Sie zum Beispiel bei einem instabilen System lieber den sicheren Weg über DOS gehen.

Ist das Bios auf dem neuesten Stand, geht es endlich los. Um in das Bios zu gelangen, müssen Sie gleich nach dem Anschalten des Rechners eine bestimmte Taste drücken. Meist ist es **ENTF**, abhängig von Mainboard und Bios aber auch mal **F1** oder **F2**. Nun haben Sie das Bios-Menü vor sich, dessen Struktur sich über die vielen Jahre nur sehr behutsam gewandelt hat.



Nicht immer sind **Bios-Updates** so übersichtlich aufgelistet wie auf der Asus-Homepage.

NÜTZLICHE TOOLS

Tools

Wer sich intensiver mit seinem Bios beschäftigen möchte, kommt um einige kleine Tools nicht herum. Die wichtigsten finden Sie auf unserer DVD.

CPU-Z: Dieses kleine Programm liefert sehr genaue Angaben zu Prozessor, Mainboard und Bios-Version. Wenn Sie sich also im Unklaren darüber sind, was genau in Ihrem Rechner steckt, sollten Sie CPU-Z unbedingt installieren. Zusätzlich macht es auch sehr genaue Angaben zum aktuell anliegenden Prozessortakt. Nicht zuletzt dank seiner schlicht-übersichtlichen Aufmachung ist es das beliebteste Werkzeug auf diesem Gebiet.

BIOS-Agent: Sie wissen nicht genau, welche Bios-Version Sie aktuell überhaupt auf dem Rechner haben? Der BIOS-Wizard liest die wichtigsten Informationen zuverlässig aus.

CrystalCPUID: Besitzt einen ähnlichen Funktionsumfang wie CPU-Z. Ermöglicht allerdings zusätzlich, den Multiplikator von AMD-Prozessoren über die Windows-Oberfläche im laufenden Betrieb einzustellen.

UniFlash: Wer sich mit diversen Mainboard-Marken gleichzeitig abgibt, wird auf die Dauer von den unterschiedlichen Flash-Tools der einzelnen Hersteller ziemlich genervt sein. Mit UniFlash reicht ein kleines Tool, um bei den gängigsten FlashROM-Typen das Bios bequem und zuverlässig upzudaten.



DIE EINSTELLUNGS-KLASSIKER

Als erstes kümmern wir uns um ein paar allgemeine Punkte. Sie gelten im Prinzip für jedes Bios und sind die Basis für ein optimal eingestelltes System.

Boot Device Priority

Sortieren Sie die einzelnen Laufwerke so, wie es Ihrer tatsächlichen Praxis entspricht. Wenn Sie etwa ganz normal von der Festplatte starten, ist es unsinnig, es nur als drittes oder gar viertes Boot Device anzugeben und das Bios vorher noch das Disketten- und CD/DVD-Laufwerk abklappern zu lassen. Das zieht den Bootvorgang nur unnötig in die Länge.

Boot Up Floppy Seek/Floppy Drive Seek

Ist dieser Punkt aktiviert, überprüft das Bios das Diskettenlaufwerk bei jedem Neustart daraufhin, ob es sich um ein 360-KB- oder um ein 720-KB-aufwärts-Modell handelt. Da diese Frage seit ungefähr 20 Jahren nicht mehr relevant ist, stellen Sie diese Option auf »Disabled«. Das spart beim Boot-Vorgang etliche Sekunden.

Quick Power On Self Test

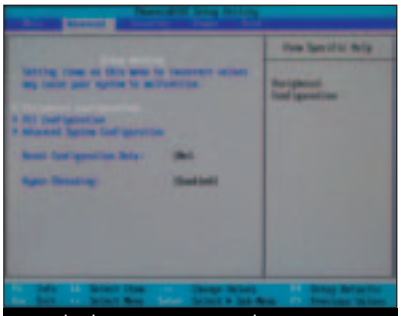
Diesen Punkt finden Sie meist im Advanced Setup, manchmal (zum Beispiel bei neueren Asus-Boards) heißt er auch einfach nur »Quick Boot«. Stellen Sie diesen Punkt auf »Enabled«, und das System spart sich einige langwierige Speichertests. Der Rechner bootet dadurch deutlich schneller. Nützlich ist diese Funktion höchstens, wenn Ihr Rechner regelmäßig aus mysteriösen Gründen abstürzt. Eventuell fördert die genauere Untersuchung des Speichers eine Ursache dafür ans Tageslicht.

Integrated Peripherals deaktivieren

Je moderner ein Mainboard, desto mehr »Spezialfunktionen« hat es bereits integriert. Seien es RAID-Controller, ein AC97-Soundchip, Netzwerk-Controller oder die Firewire-Schnittstellen: Viele Anwender brauchen einige dieser Funktionen eigentlich gar nicht. Schalten Sie diese Geräte dann einfach ab. Der Nutzen ist zweierlei: Erstens geht das Booten deutlich schneller, gerade aktivierte RAID/SCSI-Controller ziehen den Vorgang extrem in die Länge. Zweitens sparen Sie sich wertvolle Interrupts (IRQs): Doppelt belegte Interrupts können einer der Hauptgründe für ein instabiles System sein. Deshalb sollten Sie auch überprüfen, ob Sie die parallelen und seriellen Schnittstellen wirklich benötigen. Auch hier lässt sich durch das Deaktivieren jeweils ein IRQ einsparen.



Ballast von Board: Deaktivieren Sie alle nicht benutzten **Peripheriegeräte**.



So sieht das Bios eines typischen **Business-PCs** aus: Viel zum Einstellen gibt es nicht.

PS/2 Mouse Support

Auch mit dieser Option wird der sinnlosen IRQ-Verschwendung weiter Einhalt geboten. Steht sie nämlich auf »Enabled«, wird dem PS/2-Mausport auch dann der IRQ 12 zugewiesen, wenn gar keine PS/2-Maus dranhängt. Stellen Sie deshalb auf »Auto« um, und die IRQ-Zuweisung erfolgt nur noch bei tatsächlich eingestöpseltem PS/2-Nager.

CPU/FSB Spread Spectrum/ Spread Spectrum Control

Ist diese Option aktiviert, variiert das Bios dezent die FSB-/Systemtaktrate – und zwar nach unten. Damit wird die elektromagnetische Strahlung leicht reduziert, um die Abnahme für das CE-Sicherheitszertifikat leichter zu bestehen. Geht Ihnen eine möglichst niedrige Strahlenbelastung über alles, lassen Sie die Funktion aktiviert (bzw. stellen Sie sie auf »1%«). Ansonsten deaktivieren Sie diese Option – der dadurch erzielbare Performancegewinn kann durchaus im messbaren Bereich liegen.

Flash/Bios Protection

Um das Bios upzudaten, muss diese Funktion (manchmal auch »Flash Bios Protection« genannt) deaktiviert sein. Ansonsten sollte sie auf »Enabled« stehen, um ein ungewolltes Überschreiben des Flashspeichers zu verhindern. Mitunter nennt sich der Menüpunkt auch »Flash Upgrade«. Hier gelten umgekehrte Vorgaben: Das Bios ist bei »Disabled« vor dem versehentlichen Überscheiben geschützt.

BIOS-TUNING FÜR DIE GRAFIKKARTE

Haben Sie eine PCI-Express-Grafikkarte, können Sie zumindest bei dieser Komponente getrost die Beine hoch legen. Zumal der oft zu findende Punkt »PCI Express Clock« praktisch vernachlässigbar ist: Erhöht man ihn um 15%, steigern sich die Benchmark-Werte trotzdem nur um einige wenige Zehntel – bei größerer Absturzgefahr. Ansonsten gibt es PCIe-mäßig bei aktuellen Mainboards nichts zu holen. Bei AGP-Karten sollten Sie hingegen schon ein paar Optionen beachten.

AGP Aperture Size

Fast schon eine Art umstrittener Klassiker unter den Bios-Einstellungen. Konkret geht es bei diesem Punkt um Folgendes: AGP-Grafikkarten können, wenn ihnen der eigene Texturspeicher ausgeht, auch auf den Hauptspeicher zugreifen. Die Aperture Size gibt an, wie viele MB im Zweifelsfall dafür

ASUS' PEG-LINK: NÜTZLICH ODER FAULER TRICK?

Als die ersten Sockel-775-Mainboards mit Intels 915/925-Chipsatz erschienen, waren die Platinen von Asus wundersamerweise die mit Abstand schnellsten. Gigabyte bezichtigte daraufhin den Konkurrenten, heimlich und nicht erkennbar für den Kunden per Bios die Grafikkarte zu übertakten. Asus, ertappt, machte aus der Not eine Tugend und fügte die entsprechende Möglichkeit daraufhin offiziell in seine Bios-Optionen ein. Sie heißt »PEG Link« und übertaktet bei aktivierter Einstellung tatsächlich die Grafikkarte.

Allerdings nur Ati-Modelle, und auch da nur einige wenige. Vor allem bei der X600 XT bringt es was – kein Wunder, handelte es sich dabei doch um die bei den eingangs erwähnten Boardtests meistens verwendete Karte. Ebenfalls wenig erstaunlich: Gigabyte hat in der Zwischenzeit mit einer ähnlichen »Robust Graphics Booster« genannten, Version nachgezogen. Wie auch immer – wir raten vom Übertakten per Bios ab. Das machen Tools wie Powerstrip oder RivaTuner um einiges bequemer und flexibler.

bereitgestellt werden. Und hier gehen die Meinungen stark auseinander: Die einen behaupten, so viel wie möglich (aber grundsätzlich nicht weniger als die Hälfte des Hauptspeichers); die anderen sagen, dass 32 MB völlig reichen, weil man sowieso keinen Unterschied merken würde.

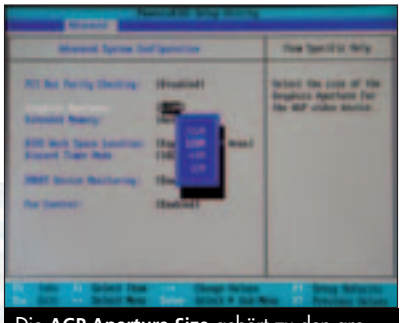
Letztendlich bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die verschiedenen Einstellungen selbst mal durchzuprobieren. Grundsätzlich hat sich mit den immer stärker werdenden Grafikkarten und PCs das Problem entschärft: Einerseits haben moderne AGP-Grafikkarten so viel Texturspeicher, dass sie eh nicht auf den Hauptspeicher angewiesen sind. Andererseits ist dem System in Zeiten von 512 MB und mehr RAM auch die Einstellung »128« ziemlich egal.

AGP Fast Write

Diese Option sollten Sie auf jeden Fall auf »Enabled« stellen. Die Grafikperformance erhöht sich dadurch beträchtlich. Einzige Ausnahme: Einige Grafikkarten vertragen Fast Write grundsätzlich nicht und reagieren deshalb mit Abstürzen.

AGP Master 1 WS Read/Write

Gibt an, ob beim Schreiben auf und Lesen vom AGP-Bus Wartezyklen eingelegt werden. Stellen Sie diese Option auf Disabled, um die größtmögliche Performance herauszuholen.



Die **AGP Aperture Size** gehört zu den großen Klassikern unter den Bios-Einstellungen.

AGP Mode/AGP Driving Control

Grundsätzlich sollte der AGP-Modus auf den höchstmöglichen Wert eingestellt sein – natürlich vorausgesetzt, Ihre Grafikkarte beherrscht ihn auch. Manche Mainboards bieten zusätzlich die Option »AGP Driving Control«. Auf »Auto« gestellt, geht das System bei Instabilitäten der Grafikkarte automatisch um eine Stufe beim AGP Mode herunter.

Video Memory Cache Mode

Die Option »USWC« aktiviert den Schreibcache des Videospeichers und bringt gegenüber der Einstellung UC minimale Performancevorteile.

DIE SPEICHEREINSTELLUNGEN

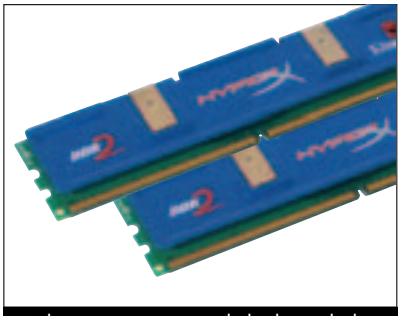
SDRAM Configuration/Timing

Um am Speicher überhaupt rumfuhrwerken zu können, muss diese Option – sofern vorhanden – auf »User define« gestellt sein. In der Einstellung »by SPD« werden die notwendigen Werte aus einem kleinen Chip ausgelesen, der sich normalerweise auf jedem RAM-Riegel befindet.

CAS Latency

Die CAS Latency (Column Address Strobe Latency) bezeichnet die Verzögerung zwischen dem »Ansprechen« einer bestimmten Speicherbaustein-Adresse und dem Punkt, an dem die angeforderten Daten an dieser Adresse dann tatsächlich verfügbar sind. Je kleiner der Wert, desto schneller ist ein Speichermodul. Derzeit gängige Werte sind 2.0, 2.5 und 3.0. Auf den Speichermodulen selbst wird er mit »CL« angegeben.

Ob sich ein CL3-Riegel auf 2.5 oder gar 2.0 stellen lässt, hängt vor allem von dessen Qualität ab, die Erfolgsaussichten sind aber unberechenbar. Wenn es klappt, liegt der Performance-Schub im



Hochwertiger **Speicher** erhöht drastisch die Chancen auf erfolgreiches Bios-Tuning.

Bereich zwischen einem und fünf Prozent. Wer sein System unbedingt mit CL 2.0 oder 2.5 betreiben will, sollte deshalb am besten gleich die entsprechend spezifizierten (teureren) Riegel kaufen. Oder sich zumindest hochwertige Markenqualität gönnen, denn mit No-Name-Ramsch stehen die Chancen denkbar schlecht. Eine andere (kaum billigere) Möglichkeit ist es, höher getaktete Riegel zu kaufen und unter Inkaufnahme eines MHz-Verlustes den CL zu steigern. Beispiel: Ein DDR400-Riegel mit CL 3.0 läuft normalerweise problemlos als 333er-Riegel mit CL 2.5 oder gar 2.0. Auch die sonstigen Timings lassen sich mit solch einem »überqualifizierten« Speicherriegel Erfolg versprechend senken.

RAM-Takt

Ein simples Übertakten des Speichers per Bios ist nur sehr eingeschränkt möglich. Wenn etwa ein DDR333-Modul auch in der 400er-Einstellung läuft, so ist das pures Glück. Meist geht es bei der Einstellung eher darum, den Bios-Takt dem des verwendeten Speichers anzupassen.

Nicht existent ist diese Funktion bei modernen Athlon-Systemen der Sockel 754 und 939. Hier ist die Speicheransteuerung sozusagen in den Prozessor integriert; es gibt keinen extra FSB mehr; der Speicher läuft synchron zum Prozessor-Systemtakt.

BIOS-UPDATE PER DOS

Eine kleine Anleitung zum richtigen Bios-Update unter DOS. Beachten Sie den entsprechenden Abschnitt im Mainboard-Handbuch. Hier wird normalerweise auf eventuelle Besonderheiten der Prozedur bei Ihrem Mainboard-Typ hingewiesen.

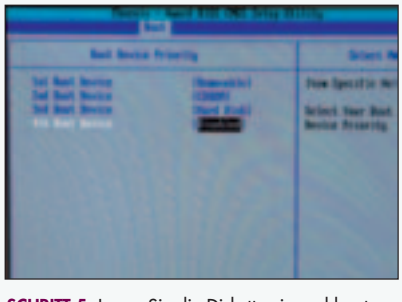
SCHRITT 1: Laden Sie die neue Bios-Version vom Internet herunter. Eventuell muss der Dateityp noch auf ».bin« geändert werden.

SCHRITT 2: Erstellen Sie eine Bootdiskette: Rechtsklick auf das Floppy-Laufwerk (in der Regel A:), den Punkt »Formatieren« wählen und bei der folgenden Dialogbox das Häkchen beim Punkt »MS-DOS-Startdiskette erstellen« setzen.



SCHRITT 3: Überspielen Sie das Flash-Programm des Mainboard-Herstellers von der mitgelieferten CD auf eine Diskette bzw. laden Sie das Programm ebenfalls aus dem Internet herunter. Kopieren Sie das Flash-Tool und die Bios-Datei entweder auf die zuvor erstellte Startdiskette oder eine zweite, zuvor formatierte Diskette. Es hängt vom Boardhersteller ab, ob er zwei verschiedene Disketten benötigt oder alles über eine machen lässt.

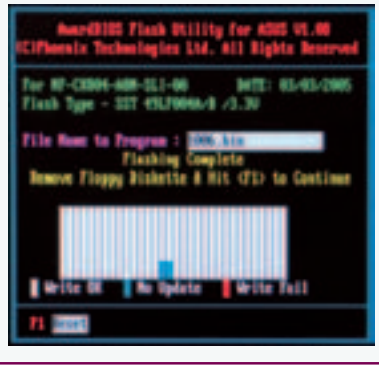
SCHRITT 4: Ändern Sie im Bios die Boot-Reihenfolge mit »Floppy/Removable« als »1st Boot Device«.



SCHRITT 5: Legen Sie die Diskette ein und booten Sie den Rechner neu. Sie sollten daraufhin im DOS-Prompt landen, der den Laufwerksbuchstaben der Floppy anzeigt.

SCHRITT 6: Rufen Sie das Flash-Programm auf, indem Sie den Namen der entsprechenden ».exe« eintippen. Mit »dir /p« können Sie sich den Inhalt der Diskette anzeigen lassen, falls Sie den Dateinamen nicht auswendig wissen.

SCHRITT 7: Folgen Sie den Anweisungen des Flash-Programms. Normalerweise muss nur noch der Name des Bios-Files eingegeben werden – und die Diskette gewechselt werden, falls sich das File auf einer anderen befindet. Danach startet das Update automatisch. Achtung: Während des Update-Vorganges den PC auf keinen Fall ausschalten! Nachdem das neue File komplett aufgespielt wurde, ist nach einem Reboot und Entfernen der Diskette der Vorgang erledigt und die neue Bios-Version sollte erfolgreich aufgespielt worden sein.



RAM/DDR Voltage

Wenn Sie Ihren Speicher übertakten wollen, egal ob auf Takt- oder Latency-Basis, kann eine dezente Anhebung der Spannungsversorgung die Erfolgsaussichten steigern. Erhöhen Sie die Voltzahl aber wirklich nur in den kleinstmöglichen Schritten – ein verbrutzelter RAM-Riegel ist bei diesen Versuchen schon des Öfteren vorgekommen.

Sonstige Speichereinstellungen

Je nach Bios gibt es noch mehr oder weniger viele Optionen zum Einstellen der DRAM-Timings. Die nennen sich dann zum Beispiel »RAS# Precharge Time« oder »Row Cycle Time« und werden in »Clocks« oder schlicht »T« angegeben.

Beim Tweaken dieser Optionen ist Vorsicht geboten: Wenn Sie hier manuell etwas einstellen wollen, sollten Sie vorher genau wissen, welcher Wert bei »Auto«-Einstellung anliegt. Oder Sie fangen mit dem langsamsten Wert an und arbeiten sich Schritt für Schritt nach oben vor. Performance-Gewinne sind dabei schon zu erzielen. So richtig rentiert es sich aber nur für ambitionierte Tweaker, speziell wenn sie entsprechend hochwertigen Speicher zur Hand haben. Einen Versuch ist es zwar wert, wir empfehlen trotzdem, die Speichertimings lieber bei den Auto-Einstellungen zu belassen, solange man nicht auf jedes Zehntel Frame angewiesen ist.

KONFIGURATION DER CPU

Wie schon beim Speicher fallen bei der CPU die meisten Einstellungen in den Bereich Overclocking und Tuning. Hier lassen sich natürlich die insgesamt größten Performancesteigerungen herausholen – mehr oder weniger umsonst. Allerdings kann es auch sein, dass abhängig von Bios, Board und verwendeter CPU kaum oder gar kein Tuning möglich ist. Entweder macht es schlicht keinen Sinn, oder die Hardware wäre ernsthaft in Gefahr.

Cache aktivieren

Bei älteren Plattformen kann man im Bios noch per Hand den Level-1- und Level-2-Cache aktivieren (und deaktivieren). Beide sollten dringend auf »Enabled« stehen, da der Prozessor sonst massiv an Performance verliert. Deaktivieren sollten Sie hingegen den »Level 2 Cache ECC Check«, was ein paar Zehntel an Leistungssteigerung bringt.

Prozessor übertakten

Der dickste Brocken zuletzt: Immer mehr Bios-Versionen bieten umfangreiche und detaillierte Optionen, um den Prozessor zuverlässig zu übertakten. Wie es gemacht wird, was es bringt und wie einfach es geht, hängt natürlich vom Prozessortyp, aber auch stark von der Qualität des Mainboards und den Qualitäten des Bios ab. Beide aktuellen Prozessorreihen, Intels **Pentium 4** und Athlons **AMD 64**, lassen sich prinzipiell gut übertakten.

Bei den Athlons gilt dabei vor allem zu beachten, dass mit dem Ändern des Systemtakts (CPU Frequency) automatisch der Hauptspeicher mit übertaktet wird. Hier braucht es also entsprechend leistungsfähiges RAM. Bei Intels **Pentium 4** ist der CPU-Multiplier von Haus aus gesperrt. Hier gelang es den Mainboard-Herstellern erst vor kurzem, diese Sperre zu knacken. In Ihrem Bios finden Sie dann einen entsprechenden Menüpunkt.

Wer es nicht so mit Zahlen hat: Der Prozessortakt errechnet sich aus dem CPU-Takt und dem CPU-Multiplier. Allerdings kann man beim **Athlon 64** leicht reinfallen, da die angegebenen Zahlen künstliche »P-Ratings« sind, um die CPUs mit den etwa gleich schnellen Intel-Pendants vergleichen zu können. Ein **Athlon 64 3.500+** etwa taktet in Wirklichkeit nur mit 11x299 MHz, also 2.200 MHz.

Dynamisches Übertakten

Immer mehr Mainboard-Hersteller fügen Optionen in ihr Bios ein, mit denen Sie mit einer Einstellung das komplette System übertakten können. Meist werden verschiedene Raten (etwa 3%, 5%, 7%, 10%) angeboten – fangen Sie am besten klein an.

SONSTIGE EINSTELLUNGEN

Leistungs-relevante Einstellungen betreffen neben den bereits erwähnten Optionen noch die Festplatte.

S-ATA-Modus auswählen

In Systemen mit S-ATA-Controllern können Sie meist zwischen drei Betriebsmodi wählen: IDE, RAID und AHCI. Ein durchaus verwirrendes Angebot: Von IDE wollte man mit S-ATA ja gerade weg, und ein RAID-fähiges System hat man meist erst gar nicht. Also wählt man ACPI und wundert sich, warum beim Neustart keine Platten mehr erkannt werden oder der Rechner gar hängt. Die Lösung: AHCI funktioniert nur mit dem neueren S-ATA-2-Modus, für den es aber noch fast keine Platten gibt. Richtig ist tatsächlich die Einstellung »IDE«.

IDE Prefetch Mode

Diese Einstellung auf »Enabled« lassen, das bringt minimal Performance. Deaktivieren sollten Sie diese Funktion hingegen, wenn Sie hin und wieder Schreib-/Lesefehler haben.

Sonstiges

Die für die Systemleistung relevanten Einstellungen haben wir hiermit alle behandelt. Interessant sind bei neueren Boards noch die vielen Optionen zum Hardware-Management, etwa die Konfiguration der diversen Lüfter oder das Aktivieren einer automatischen Shutdown-Temperatur, falls das System überhitzt. Auch mit den verschiedenen Powermanagement-Funktionen lässt sich noch die ein oder andere vergnügliche Minute verbringen: Seinen PC zum Beispiel per Tastatur aus dem Schlaf zu erwecken, kann durchaus sinnvoll sein.

EINSTELLUNGEN RÜCKGÄNGIG MACHEN

Haben Sie sich beim Bios-Tuning total verzettelt und wissen die Ausgangswerte nicht mehr, hilft nur noch das Laden der Grundeinstellungen. Manche Boards bieten gleich zwei Optionen an: »Load Bios Defaults« und »Load Setup Defaults«. Hier ist nicht auf Anhieb zu erkennen, was der Unterschied sein soll – der ist aber in der Tat sehr groß. Bei den Bios Defaults werden nur lauffähige Minimaleinstellungen geladen; hier muss noch einiges eingestellt werden. Die System Defaults entsprechen hingegen dem Zustand, in dem das Mainboard auch ausgeliefert wurde. Bei anderen Bios-Versionen werden die beiden Varianten anschaulicher mit »Fail-Safe Defaults« und »Optimized Defaults« bezeichnet.

Michael Galuschka

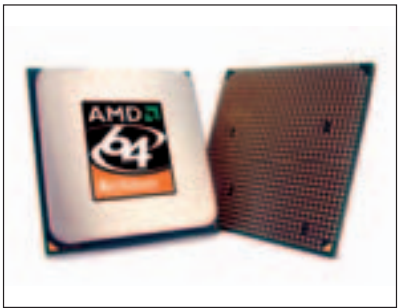
BIOS-RETTER AB WERK

Mit diversen Hilfsmitteln versuchen Hersteller, ihre Mainboards vor dem verheerenden Bios-Tod zu bewahren. Die effektivste, aber auch aufwändigste Technik setzen AOpen (»Die Hard Bios«) und Gigabyte (»Dual Bios«) ein: Sie verbauen auf einigen Mainboards einfach einen zweiten Bios-Chip. Sollte den ersten der digitale Tod heimsuchen, schaltet man per Jumper einfach auf einen zweiten um, mit das System garantiert wieder bootet. Einen anderen Ansatz geht DFI mit seinem »CMOS Reloaded«. Hier kann der Anwender zwei beliebige Konfigurationen fest im Bioseigenen Flash-Speicher ablegen und während des Bootvorgangs per Tastendruck aktivieren.

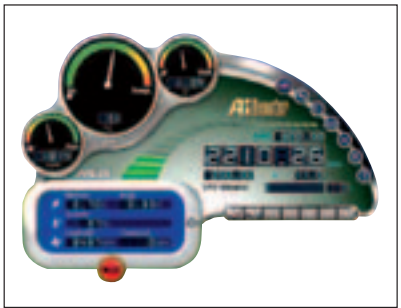
Mit »externen« Lösungen arbeiten hingegen Asus (»CrashFree Bios2«) und wiederum AOpen (»Die Hard Bios Lite«). Hier kann mit Hilfe einer



speziellen CD beziehungsweise Diskette zuerst gebootet und anschließend eine funktionierende Bios-Konfiguration überspielt werden.



AMDs **Athlon 64 3000+** in der Winchester-Version lässt sich besonders gut übertakten.



Viele Mainboard-Hersteller liefern **Windows-Tools** zum Übertakten und Überwachen mit.



Hardware-Kategorie: Maus

LOGITECH MX518 GAMING-GRADE

Exzellente Qualität und **innovative Funktionen**: Logitechs MX 518 hat beides.

Schon die hervorragende **MX510** konnte mit einer guten Abtastrate von 800 dpi, ergonomischen Design und ausgezeichneter Präzision punkten. Mit der **MX518** setzt Logitech noch einen drauf: Je eine Taste über und unter dem Mausrad erlaubt das »heruntertakten« der Maus-Empfindlichkeit von stolzen 1.600 auf 800 bzw. 400 dpi – unabhängig vom Treiber. Der Vorteil der neuen Technik macht sich besonders in Ego-Shootern bemerkbar: Sie können flexibel auf jede Spielsituation reagieren. Besonders in der Sniper-Stellung ermöglicht das Absenken der Empfindlichkeit ein extrem genaues Zielen. Werden Sie von einem Gegner überrascht, erhöhen Sie die Sensitivität in Sekundenbruchteilen und reagieren so viel schneller. Beim Umschalten der Modi ist keine Verzögerung feststellbar.

Ergonomisch und flexibel

Dank der mitgelieferten Treiber-Software können Sie die fünf Tasten plus Scrollrad variabel konfigurieren und für viele Spiele eigene Profile anlegen. Wie beim Vorgänger macht der **MX518** in punkto Ergonomie derzeit keine andere Maus was vor: Der PC-Nager liegt exzellent in der Hand, und die Tasten sind gut erreichbar. Lediglich Spieler mit großen Händen könnten Probleme bekommen, die beiden Empfindlichkeits-Tasten über und unter dem Mausrad bequem zu erreichen. Das Rad besitzt einen ausgezeichneten Druckpunkt und eine rutschfeste Oberfläche. Auch die Optik stimmt: Der graue Metallic-Look mit Holographieeffekt auf schwarzem Hintergrund lässt das Gerät wie aus einem Guss wirken.

Qualität und Hochwertigkeit ist eben alles: Die Logitech **MX518** hat mit knapp 55 Euro zwar Ihren stolzen Preis, dafür bekommen Profispieler eine fast perfekte Kabel-Maus mit bester Technik geboten, die in unserem Praxistest voll und ganz überzeugte. Dagegen muss sich auch Razers 1.600-dpi-Maus **Diamondback** geschlagen geben – die **MX518** ist die neue Genre-Referenz. Einzige Einschränkung: Für Linkshänder ist die Maus wegen ihrer Form und der Position der Tasten nicht geeignet.

Simon Fistrich

MX518 GAMING-GRADE

Typ		Maus
ca. Preis		55 Euro
Hersteller		Logitech
Internet		www.logitech.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	96
Technik	(10%)	93
Ergonomie	(20%)	86
Ausstattung	(20%)	91
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 1 (von 10 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Die regelbare Abtastrate per Knopfdruck ist innovativ und funktioniert im Praxistest reibungslos, Profispieler kommen voll auf ihre Kosten. Auch im Alltagseinsatz eine gute Wahl.«

93



Hardware-Kategorie: Komplett-PC

PC-KING FUTURE-PLAYER AMD

Ausgewogen zusammengestellter **Spiele-PC der 1.000-Euro-Klasse**.

PC-King gehört zu den eher kleinen Hardware-Versendern mit Spezialgebiet »voll spieletaugliche Komplett-PCs«. Der **Future-Player AMD** tritt dabei in der populären 1.000-Euro-Klasse an. Die beiden Devisen bei der Zusammenstellung des Rechners lauten »kein überflüssiger Tand« und »nur bestens bewährte Komponenten«. Hier die Eckdaten: **AMD Athlon 64 3000+** mit Winchester-Kern (allerdings nur mit dem Boxed-Kühler), Asus-Mainboard **K8N-SLI**, 1,0 GByte Speicher von MDT (CL 2,5), **Geforce 6600 GT** von XFX und 200-GB-Festplatte von Seagate. Abgerundet wird das Paket von einem eher selten aanzutreffenden Sony-DVD-Brenner; Platz finden die Komponenten in dem geräumigen Chieftec-Gehäuse **DX-01B** samt 385-Watt-Netzteil von H.E.C.

Rundum runder Rechner

Die gezeigte Leistung entspricht den verbauten Komponenten. Mit »nur« 3,0 GHz und einer **GT 6600** ist der **Future-Player** zwar kein Geschwindigkeitsmonster. Allen aktuellen Spielen zeigt er sich aber bis hin zur 1.280er-Auflösung absolut gewachsen. Dank des hervorragenden SLI-Mainboards präsentiert sich der PC zudem zukunftssicher – sein Name kommt nicht von ungefähr. Messungen mit dem **PCMark04** zeugen auch bei CPU, Festplatte und RAM von einer ausgewogen hohen Performance. Das Betriebesgeräusch bleibt dabei im erträglichen Rahmen, lediglich die Festplatte stört mitunter durch ein klackerndes Laufgeräusch.

Was den Rechner besonders empfehlenswert macht, ist die spürbare Liebe zum Detail sowie der sorgfältige Zusammenbau: Statt Müll-Mäuse und Trash-Tastaturen beizulegen, bekommt der Kunde hier die exzellente **Logitech MX-510** sowie den Keyboard-Klassiker **Cherry G83-6000** mit dazu. Selbst Sonderwünsche wie etwa der Austausch lärmender Mainboard-Lüfter sind nach Absprache möglich. Für die verlangten 1.040 Euro ist der **Future-Player** somit ein hervorragendes Angebot; ohne Software (Windows XP Home, PC Suite 2004 Pro), kommt man nochmals rund 100 Euro billiger weg.

Michael Galuschka

FUTURE-PLAYER AMD

Typ		Komplett-PC
ca. Preis		1.040 Euro
Hersteller		PC-King
Internet		www.pc-king.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	77
Aufbau/Verarbeit.	(30%)	80
Komponenten	(20%)	77
Ausstattung	(20%)	78
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 4 (von 5 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Ein bis hin zur Tastatur kompromisslos auf Spieler hin ausgerichteter Komplett-PC, der vor allem durch seine Ausgewogenheit und den kundigen Zusammenbau besticht.«

78

SHARKOON

SILVATION



Hardware-Kategorie: Gehäuse

Auf Spieler ausgerichtetes Gehäuse mit originellen **Detaillösungen**.

Das neue **Silvation** ist Sharkoons bislang ambitioniertester Versuch, auch als Gehäusehersteller populär zu werden. Der aluverkleideten Front ist das Bemühen um eigenständiges Design deutlich anzumerken, die Qualitätsanmutung leidet allerdings unter billig wirkenden Materialien. Außerdem sind ein paar Metallkanten recht scharf ausgefallen – da droht Verletzungsgefahr für die Hände. Ansonsten überrascht das **Silvation** mit einem außergewöhnlichen Konzept, einem guten deutschen (!) Handbuch sowie vielen originellen Details: etwa drei Temperaturfühlern, deren Ergebnisse auf dem Frontdisplay angezeigt werden.

Mainboard-Kopfstand

Wichtigstes konstruktives Merkmal ist das auf dem Kopf stehende Mainboard, das dadurch im Wirkungsbereich eines »Kühltunnels« liegt. Der besteht aus zwei durch einen Plastikschacht verbundenen 120-Millimeter-Lüftern, was einen gleichmäßigen Luftstrom garantiert. Damit der vordere Propeller keinen Dreck anzieht, wird er von einem auswechselbaren Staubfilter geschützt. Durch diese Anordnung liegen Netzteil und Stromanschluss sehr weit auseinander; etliche Netzteilkabel sind schlicht zu kurz. Ansonsten bietet das **Silvation** viel Platz und einen durchdachten Aufbau: empfehlenswert.

Michael Galuschka

SILVATION

Typ		Gehäuse
ca. Preis		95 Euro
Hersteller		Sharkoon
Internet		www.sharkoon.de
EINZELWERTUNGEN		
Aufbau/Handling	(40%)	81
Platzverhältnisse	(20%)	86
Ausstattung	(20%)	88
Verarbeitung	(20%)	76
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 1 (von 1 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Der geräumige Tower überzeugt mit durchdachten Details und einer prallen Ausstattung. Das Über-Kopf-Konzept ist originell, für viele Netzteile aber ein unnötiger Stolperstein.«

81

THRUSTMASTER

T510



Hardware-Kategorie: Stereo-Headset

Vor allem für den **Filmgenuss** konzipierter Dolby-Kopfhörer.

Mit dem **T510** verfolgt Thrustmaster ein interessantes Surround-Konzept. Genau genommen besteht das Set aus zwei getrennten Komponenten: einem Stereo-Kopfhörer sowie einer kleinen Dolby-Dekoderbox, die mit ihrem optionalem Batteriebetrieb universell und mobil einsetzbar ist. An Formaten dekodiert sie Dolby Pro Logic 2 und Dolby Digital und gibt sie ebenso wie das normale Stereo-Analogsignal als Dolby-Headphone-kodiert an den Kopfhörer weiter. Ein mehrkanaliger Analogeingang für typischen EAX-Spielesound fehlt aber.

Empfehlung für Filmfreaks

Dolby Headphone funktioniert ganz gut: Der räumliche Eindruck passt, echtes Surround-Gefühl kommt zumindest bei Filmen durchaus auf. Bei Spielen mangelt es jedoch an einer wirklich präzisen Ortung – ob der Feind nun von hinten oder doch eher von der Seite kommt, lässt sich nicht wirklich ausmachen. Die Audio-Qualitäten des Kopfhörers sind grundsätzlich ganz ordentlich, aber nicht überragend. Sowohl der Klang als auch die Pegelfestigkeit gehören für PC-Verhältnisse zur Oberklasse, ziehen jedoch selbst gegen deutlich billigere Hifi-Modelle den Kürzeren. Dafür sind rund 130 Euro ein gesalzener Preis – reine PC-Spieler greifen besser zur herkömmlichen 5.1-Konkurrenz.

Michael Galuschka

T510

Typ		Stereo-Headset
ca. Preis		130 Euro
Hersteller		Thrustmaster
Internet		www.thrustmaster.de
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	73
Tragekomfort	(20%)	80
Ausstattung	(10%)	82
Verarbeitung	(10%)	72
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 2 (von 4 getesteten Headsets)

FAZIT

»Interessantes Konzept, das aber vor allem für den Film- und Multiplattform-Einsatz gedacht ist. Wenn es rein ums Spielen geht, kommen Sie woanders billiger und besser weg.«

75

SAITEK

GAMING KEYBOARD



Hardware-Kategorie: Tastatur

Solide Spielertastatur mit Leucht-Gimmick und **Extratastenfeld**.

Blau macht glücklich. Würde dieser Werbespruch einer bekannten Autofirma stimmen, wäre Saiteks **Gaming Keyboard** eine echte Glücksschleuder. Nach Anschluss an den USB-Port erstrahlt sowohl die Haupttastatur als auch das zweite Tastenfeld in zweistufig regelbarer (und abschaltbarer) Hintergrundbeleuchtung. Eben dieses Tastenfeld ist auch das Besondere am Spieler-Keyboard. Insgesamt neun zusätzliche Tasten lassen sich mit der beiliegenden Software doppelt belegen. Per Umschalt-Key wechselt der Benutzer in Modus A oder B.

Wer braucht das?

Obwohl das zusätzliche Bedienfeld auf den ersten Blick recht brauchbar anmutet: Ein paar zusätzliche Funktionstasten auf der normalen Tastatur hätten es auch getan. Außerdem ist unklar, wie man die Zusatzknöpfe sinnvoll bedienen soll. Bei den meisten Spielen liegt eine Hand auf der Maus, die andere auf dem normalen Keyboard – um die Features des Zusatzfeldes sinnvoll auszureizen, wäre ein dritter Arm nötig. Technisch gibt es wenig zu meckern: Der Anschlag könnte zwar etwas knackiger sein, wirkt aber nicht klapperig. Eine Handballenauflage aus Plastik gibt es serienmäßig dazu. Ein Ärgernis ist die Treiberinstallation: Die Software kopiert sich ohne Nachfrage ins Hauptverzeichnis.

Simon Fistrich

GAMING KEYBOARD

Typ		Tastatur
ca. Preis		45 Euro
Hersteller		Saitek
Internet		www.saitek.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	71
Verarbeitung	(20%)	70
Ergonomie	(20%)	78
Design	(10%)	80
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 1 getesteten Tastatur)

FAZIT

»Saiteks Spieletastatur ist solide verarbeitet. Das zusätzliche Tastenfeld ist aber nur eine nette Dreingabe. Dafür punktet das Keyboard mit einem schicken Design.«

73

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihre alte Grafikkarte will nicht mehr so recht? Das neue Mainboard macht Mucken? Ab sofort beantworten wir an dieser Stelle die **meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen** rund ums Thema Hardware.

AUSLASTUNGS-ANZEIGE SLI

Udo Weid Nachdem ich von eurem SLI-Bericht sehr angetan war, habe ich mir letzte Woche das Asus A8N-SLI samt zweier 6600-GT-Karten zugelegt. Allerdings habe ich diese grünen Auslastungsbalken bei Spielen ständig auf dem Bildschirm. Wie kann ich die deaktivieren?

PC PowerPlay Ist Ihr System ordnungsgemäß für den SLI-Betrieb eingerichtet, finden Sie einen entsprechenden Eintrag »SLI Multi-GPU« im Kontrollpanel der Nvidia-Treiber. Dort darf beim zweiten Punkt »Show GPU Load Balancing« beziehungsweise »GPU-Belastung anzeigen« kein Häkchen gesetzt sein.



Anfangs ein netter Gimmick, doch auf Dauer nervt die **SLI-Belastungsanzeige**.

SCHWACHEN PC OPTIMIEREN

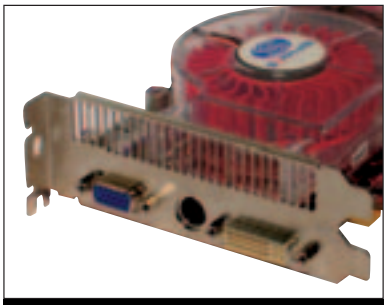
Marcel Meyer Ich habe einen älteren PC mit einem Celeron 2,6 GHz, einer Intel-Onboard-Grafikkarte und 256 MB RAM. Gibt es bei dieser Konfiguration spezielle (Tuning-)Tipps, um die Leistung zu verbessern? Und verliere ich die Rechnergarantie, wenn ich neue Komponenten einbaue? Außerdem wundere ich mich, warum NfSU2 bei mir in der Normalansicht ruckelt, in der Rückansicht per B-Taste aber nicht?

PC PowerPlay Tut uns leid, aber zumindest für aktuelle Spiele helfen bei Ihrer Konfiguration auch spezielle Tipps nicht mehr viel. Achten Sie einfach auf die üblichen Dinge, etwa keine Programme im Hintergrund laufen zu haben. Neue Komponenten dürfen Sie selbstverständlich auch ohne Garantieverlust selbst einbauen. Und zur letzten Frage: Dass NfSU in der Rückansicht nicht ruckelt, mag schlicht an der neuen Kameraeinstellung liegen. Denn durch die andere Perspektive können enorme Unterschiede bei Polygon- und Texturmenge entstehen, was die Hardware entsprechend mehr oder weniger belastet.

ZWEI VGA-AUSGÄNGE AN 3-D KARTE

Stefan Dorfmann Ich habe als Grafikkarte derzeit eine Geforce 2 MX/400. Die ist zwar superlangsam, allerdings kann man damit zwei Monitore parallel betreiben. Nun will ich auf eine schnelle, aktuelle Karte umsteigen. Die sollte allerdings wiederum zwei Monitorausgänge haben. Welche Karten kommen da in Frage?

PC PowerPlay Die Antwort fällt erfreulich einfach aus: Praktisch jede halbwegs aktuelle Grafikkarte von Nvidia und Ati hat zwei Monitoranschlüsse, die dank zweier getrennter RAMDACs auch uneingeschränkt und voneinander unabhängig nutzbar sind. Da sich die jeweiligen Treiber von Nvidia und Ati in ihrer Multimonitor-Funktionalität nicht wirklich wesentlich voneinander unterschieden, haben Sie so ziemlich freie Auswahl.



Alle modernen Grafikkarten haben zwei komplett nutzbare **Monitorausgänge**.

TAKTFREQUENZEN ATHLON 64

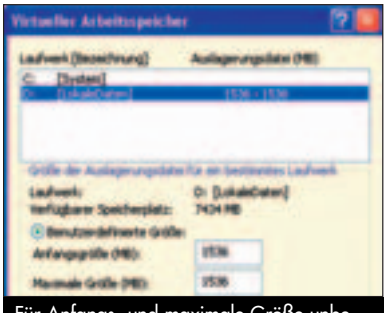
A. Idrissi Ich habe ein kleines Problem mit meinem neu erworbenen hp-Rechner (AMD Athlon 64 3200+, 512 MB Speicher, Radeon X700 Pro). Mein AMD 64 3200+ wird unter Windows mit einer Taktfrequenz von 994 MHz, manchmal sogar nur mit 497 MHz angezeigt. An was könnte das liegen? Alle Spiele wie Doom 3 oder Half-Life 2 laufen aber problemlos.

PC PowerPlay Allem Anschein nach ist bei Ihrem Rechner die Cool'n'Quiet-Funktion des AMD Athlon 64 aktiviert. Die sorgt dafür, dass bei einer sehr geringen Belastung der CPU-Takt deutlich abgesenkt wird. Dadurch frisst der Prozessor weniger Energie und produziert auch weniger Abwärme. Allerdings betragen die Cool'n'Quiet-Taktraten bei einem 3200+ normalerweise das Doppelte, nämlich 2.000 beziehungsweise 1.000 MHz. Eventuell werden bei Ihnen die Werte einfach falsch angezeigt.

AUSLAGERUNGSDATEI

Jörg Kleinmeister Was sind eigentlich die idealen Einstellungen für die Auslagerungsdatei? Ich habe nämlich derzeit bei mehreren Spielen das Problem, dass sie nach einer längeren Zeit anfangen zu ruckeln. Ich verdächtige die Auslagerungsdatei, dafür verantwortlich zu sein. Momentan sind als Anfangsgröße 768 MByte und als maximale Größe 1.536 MByte eingetragen.

PC PowerPlay Die Auslagerungsdatei beziehungsweise deren falsche Konfiguration kann in der Tat einen gewissen Einfluss auf die Performance haben. Grundsätzlich dient sie dem Betriebssystem als »Behelfslager« für Daten, wenn der normale Hauptspeicher zur Neige gehen droht. Ändern können Sie die Einstellungen unter Start/Einstellungen/Systemsteuerung/System/Erweitert/Systemleistung/Erweitert/Ändern. Folgende Ratschläge sollten Sie beherzigen: Benutzen Sie als Ort für die Datei eine andere Partition oder noch besser gleich eine andere Platte als die, auf der sich das Betriebssystem befindet. Stellen Sie Anfangs- und Maximalwert auf die gleiche Größe, denn eine dynamische Einstellung frisst erstens Rechenzeit und fragmentiert zweitens die Datei mit der Zeit sehr stark. Die Größe sollte in etwa der des Hauptspeichers entsprechen. Manchmal ist es hilfreich, die Größe auf Null zu stellen, zu booten und wieder die ursprünglichen Werte einzugeben. Das löscht die alte Datei und legt eine neue, »saubere« an.



Für Anfangs- und maximale Größe unbedingt den **gleichen Wert** eintragen.

SCHREIBEN SIE UNS

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Anregungen, Fragen oder einfach Gedanken rund um die Hardware-Welt!

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden**:
Die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

AGP-GRAFIKCHIPS

Platz	Name	verbaut in	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Gesamtwertung
KARTEN ÜBER 300 EURO						
1	NVIDIA **GEFORCE 6800 ULTRA**	(z.B. Leadtek A400 Ultra TDH, Gigabyte GV-N68U256D)	525 Euro	12/04	gut	**SEHR GUT**
2	ATI **RADEON XT800 XT PE**	(z.B. Asus AX800 XT/TVD, Club 3D Radeon X800 XT)	525 Euro	12/04	gut	**SEHR GUT**
3	NVIDIA **GEFORCE 6800 GT**	(z.B. Aopen Aeolus 6800 GT-DV256, Gigabyte GV-N68T256D)	380 Euro	12/04	sehr gut	**SEHR GUT**
4	ATI **RADEON X800 PRO**	(z.B. Abit RX800 Pro, Sapphire Atlantis Radeon X800 Pro)	380 Euro	12/04	sehr gut	**SEHR GUT**
5	NVIDIA **GEFORCE 6800**	(z.B. Asus V9999/TD, MSI NX6800-TD128)	300 Euro	12/04	sehr gut	**GUT**
KARTEN BIS 300 EURO						
1	NVIDIA **GEFORCE 6600GT**	(z.B. Asus N6600 GT/TD, Gainward Ultra/1960 XP, XFX 6600 GT)	200 Euro	–	sehr gut	**GUT**
2	ATI **RADEON 9800 PRO**	(z.B. HIS Rad. Excalibur 9800 Pro IceQ, MSI RX9800 Pro-TD128)	200 Euro	12/04	sehr gut	**GUT**
3	NVIDIA **GEFORCE 6800 LE**	(z.B. Gainward PowerPack Ultra/2100LE, MSI NX6800 LE-TD128)	250 Euro	12/04	gut	**GUT**
4	ATI **X700 PRO**	(z.B. Club3D Radeon X700 Pro, GeCube X700 Pro G-CR)	180 Euro	–	gut	**BEFRIEDIGEND**
5	NVIDIA **GEFORCE FX 5900XT**	(z.B. Leadtek A350 XT TDH, Sparkle 8835XT-DT)	170 Euro	12/04	gut	**BEFRIEDIGEND**
KARTEN BIS 150 EURO						
1	NVIDIA **GEFORCE 6600**	(z.B. PNY Verto 6600, Aopen Aeolus 6600-DV128)	130 Euro	12/04	gut	**BEFRIEDIGEND**
2	ATI **RADEON 9600XT**	(z.B. Abit R9600 XT, Asus A9600 XT/TD)	130 Euro	12/04	gut	**BEFRIEDIGEND**
3	ATI **RADEON 9600 PRO**	(z.B. Club3D Radeon 9600 Pro, Sapphire Atl. Radeon 9600 Pro)	110 Euro	12/04	gut	**AUSREICHEND**
4	NVIDIA **GEFORCE FX5700**	(z.B. Leadtek Winfast A360 TDH128, MSI FX5700-TD128)	100 Euro	12/04	gut	**AUSREICHEND**
5	NVIDIA **GEFORCE FX5500**	(z.B. PNY Verto FX5500, Sparkle SP8855-DT)	70 Euro	12/04	ausreichend	**MANGELHAFT**

MAINBOARDS

Platz	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (30%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (30%)	Service (10%)	Gesamtwertung
PENTIUM 4 (SOCKEL 775)										
1	ASUS **P5AD2 PREMIUM**	230 Euro	i925X	–	gut	86	95	94	90	**92**
2	ASUS **P5GD2 PREMIUM**	190 Euro	i915P	–	gut	85	95	93	90	**91**
3	GIGABYTE **8ANXP-D**	220 Euro	i925X	–	gut	89	95	85	90	**90**
4	MSI **915P NEO2**	120 Euro	i915P	–	sehr gut	86	95	76	90	**86**
5	ABIT **AA8 DURAMAX**	150 Euro	i925X	–	gut	84	95	74	90	**85**
6	MSI **915G COMBO-FR**	110 Euro	i915G	–	sehr gut	83	95	74	90	**85**
ATHLON 64 (SOCKEL 939)										
1	MSI **K8N DIAMOND**	200 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	-	befriedigend	87	87	84	71	**86**
2	GIGABYTE **K8NXP-SLI**	160 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	-	befriedigend	82	84	88	86	**85**
3	ASUS **A8N-SLI DELUXE**	150 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	-	gut	81	82	90	86	**85**
4	GIGABYTE **K8NXP-9**	160 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	-	befriedigend	81	84	83	86	**83**
5	MSI **K8N NEO4 PLATINUM**	140 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	-	gut	85	80	83	83	**83**
6	DFI **LANPARTY NF4 SLI-DR**	195 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	NEU	befriedigend	81	86	76	89	**82**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

NVIDIA GEFORCE 6600 GT



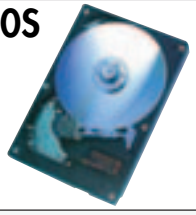
Hardware-Kategorie	Grafikchip
ca. Preis	220 Euro
Preis/Leistung	sehr gut

NVIDIA GEFORCE 6800



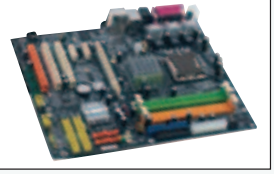
Hardware-Kategorie	Grafikchip
ca. Preis	300 Euro
Preis/Leistung	sehr gut

EXCELSTOR J680S



Hardware-Kategorie	S-ATA-Festplatte
ca. Preis	55 Euro
Gesamtwertung	75

MSI 915P NEO2



Hardware-Kategorie	Pentium-4-Mainboard
ca. Preis	120 Euro
Gesamtwertung	86

SOUND-SYSTEME

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klangtest (50%)	Regelfestigkeit (20%)	Ausstattung (20%)	Bedienung (10%)	Gesamtwertung
STEREO-BOXENSETS										
1	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	150 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	77
2	LOGITECH **Z-3**	75 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	74	82	70	78	**75**
3	JBL **CREATURE 2**	80 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	68	71	62	64	**67**
4	SHARKOON **AUDICS 2.1**	30 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	57	63	71	73	**63**
5	X-TENSIONS **FULL METAL 2.1**	100 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	mangelhaft	56	52	78	77	**62**
SURROUND-BOXENSETS										
1	CREATIVE GIGAWORKS **S750**	420 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	87
2	LOGITECH **Z-5500**	300 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
3	LOGITECH **Z-5300**	150 Euro	Surround-Boxenset	02/05	sehr gut	80	82	70	74	**78**
4	JBL ESCXCITE	270 Euro	Surround-Boxenset	02/05	ausreichend	76	83	70	76	**76**
5	CREATIVE **INSPIRE T7900**	100 Euro	Surround-Boxenset	02/05	sehr gut	74	79	71	59	**73**

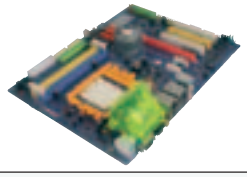
EINGABEGERÄTE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Gesamtwertung
MÄUSE										
1	LOGITECH **MX518**	55 Euro	optische Kabelmaus	NEU	gut	96	93	86	91	**93**
2	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	95	92	87	89	**92**
3	LOGITECH **MX510**	35 Euro	optische Kabelmaus	–	sehr gut	92	85	86	90	**90**
4	LOGITECH **MX1000**	65 Euro	Funk-Lasermaus	–	gut	85	91	81	91	**86**
5	GENIUS **NETSCROLL+ SUPERIOR**	20 Euro	optische Kabelmaus	04/05	sehr gut	74	76	73	84	**76**
						Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarbeitung (10%)	
GAMEPADS										
1	THRUSTMASTER **FIRESTORM DUAL POWER 3**	30 Euro	Rumble-Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
2	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	20 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
3	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	25 Euro	Rumble-Gamepad	–	gut	73	79	78	77	**75**
4	THRUSTMASTER **DUAL TRIGGER GAMEPAD**	20 Euro	Gamepad	12/04	befriedigend	61	65	78	72	**66**
5	SPEEDLINK **HORNET FORCE PAD TOUCH ED.**	20 Euro	Rumble-Gamepad	–	ausreichend	58	64	68	55	**59**
JOYSTICKS										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	Flightstick mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	35 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	Flightstick mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
LENKRÄDER										
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	120 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	86
2	THRUSTMASTER **F1 FF WHEEL**	170 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	befriedigend	81	85	83	86	**83**
3	LOGITECH **MOMO RACING**	130 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
4	SAITEK **R440 FORCE**	60 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
5	THRUSTMASTER **E. FERRARI 2-IN-1 WHEEL**	60 Euro	Lenkrad	–	gut	74	72	73	69	**73**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

ELITEGROUP KN1 EXTREME



Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	110 Euro
Gesamtwertung	80

SAITEK P880 DUAL ANALOG



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	25 Euro
Gesamtwertung	77

LOGITECH MX510



Hardware-Kategorie	Optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	90

SAITEK R440 FORCE



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76

TFT-MONITORE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 ZOLL										
1	IIYAMA **PROLITE E435S**	280 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	88	96	81	70	**86**
2	VIEWSONIC **VP171B**	380 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	86	87	85	77	**85**
3	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1770NX**	350 Euro	TN+Filme-Display	–	sehr gut	83	88	89	92	**85**
4	EIZO **FLEXSCAN L557**	530 Euro	MVA-Display	–	gut	93	80	71	83	**84**
5	HYUNDAI **IMAGEQUEST L17T+**	410 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	88	81	76	82	**83**
6	PHILIPS **170P5ES**	340 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	81	83	82	85	**82**
7	SAMSUNG **SYNCMASTER 172N**	330 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	82	77	87	80	**82**
19 ZOLL										
1	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1980SX**	800 Euro	MVA-Display	–	befriedigend	89	78	92	71	**84**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 930MP**	630 Euro	MVA-Display	–	sehr gut	86	75	84	92	**84**
3	ADI **MICROSCAN A925**	470 Euro	MVA-Display	–	sehr gut	91	78	71	72	**81**
4	SAMSUNG **SYNCMASTER 913N**	400 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	82	89	74	69	**80**
5	SAMSUNG **SYNCMASTER 193P**	600 Euro	MVA-Display	–	gut	90	76	78	61	**80**
6	VIEWSONIC **VP191S**	540 Euro	MVA-Display	–	gut	89	75	76	61	**79**
7	IIYAMA **PROLITE 481S**	420 Euro	IPS-Display	–	gut	73	78	80	75	**76**

LAUFWERKE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA FESTPLATTEN										
1	WESTERN DIGITAL **RAPTOR WD740GD**	155 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	gut	92	94	51	75	84
2	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	130 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	77	72	87	**77**
3	EXCELSTOR **J680S**	55 Euro	80 GB, 7.200 U/min	–	sehr gut	73	74	76	83	**75**
4	SAMSUNG **SPINPOINT SP1614C**	95 Euro	160 GB, 7.200 U/min	–	gut	70	65	89	86	**74**
5	SEAGATE **BARRACUDA SATA 7200.7**	115 Euro	200 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	80	69	49	72	**71**
DVD-LAUFWERKE						Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	
1	TEAC **DV-516E**	26 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	88	82	76	87	85
2	ARTEC **DHM-G48**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	85	81	75	91	**83**
3	ASUS **DVD-E616**	28 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	79	89	87	68	**82**
4	LITE-ON **LTD-163**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	76	87	87	74	**81**
5	SONY **DDU1621**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	84	70	71	81	**78**
DVD-BRENNER						Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	
1	PLEXTOR **PX-712A**	90 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4-fach	–	gut	91	92	86	89	90
2	PLEXTOR **PX-716A**	120 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4-fach	–	befriedigend	90	93	85	89	**90**
3	BENQ **DW1620**	70 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	sehr gut	89	89	84	86	**88**
4	PHILIPS **DVDR1640K**	85 Euro	IDE-Brenner 16/8/4/4/2,4-fach	–	gut	88	88	83	88	**87**
5	MSI **DR-16B**	95 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	gut	87	84	85	84	**85**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

IIYAMA E435S



Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	330 Euro
Gesamtwertung	86

VIEWSONIC VP191S



Hardware-Kategorie	19-Zoll-TFT
ca. Preis	540 Euro
Gesamtwertung	79

ARTEC DHM-G48



Hardware-Kategorie	DVD-Laufwerk
ca. Preis	24 Euro
Gesamtwertung	83

BENQ DW1620



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	70 Euro
Gesamtwertung	88



STREITGESPRÄCH

Mut oder Wahnsinn? Mit Siedler 5 vermischt Blue Byte weniger Aufbau mit mehr Echtzeit-Strategie, die Traditionsserie muss sich nun mit Genre-Schwergewichten wie Age of Empires 2 messen. Wir diskutierten mit Benedikt Grindel und Andreas Suika über diesen gewagten Schritt, den internationalen Markt – und über Oliver Kalkofes Sprecherrolle.

Martin Deppe Bitte stellt euch doch kurz unseren Lesern vor – was genau war eure Aufgabe bei Siedler 5 und dem Nebelreich-Addon?

Benedikt Grindel Ich bin Produzent bei Blue Byte – das heißt, ich habe die gesamte Entwicklung des Spiels verantwortlich geleitet, jetzt auch für das Addon. Am Ende des Tages bin ich dafür verantwortlich, dass das Spiel pünktlich, in der erwarteten Qualität und hoffentlich mit den erwarteten Verkaufszahlen im Laden erscheint.



Andreas Suika: »In Statistiken wühlen und Prioritäten verschieben ist nicht cool.«

Andreas Suika Ich bin als leitender Game Designer für die Spielinhalte verantwortlich, für die Kommunikation der Programmierer und Grafiker untereinander, also für die Umsetzung der eigentlichen Spiel-Features.

Martin Deppe Mit Siedler 5 habt ihr einen völlig anderen Weg eingeschlagen – weg vom Aufbauspiel. Der ganze Wirtschaftsteil ist wesentlich einfacher geworden. Das wirkt sich natürlich auf zwei Dinge aus: Zum einen sagen Aufbauspieler »Das ist nicht mehr mein Siedler, das ich von früher kenne«. Zum anderen rutscht ihr damit in eine Liga mit Spielen, die ebenfalls nur einen geringen Wirtschafts-Anteil haben, also nicht auf das Wuselige fixiert sind, sondern auf Kämpfe. Das hat uns sehr gewundert, denn Siedler ist eine sehr bekannte Marke, die man automatisch mit Wuselfaktor und Rohstoffkreiskreisläufen in Verbindung bringt. Was hat euch dazu bewogen, in diese Richtung zu gehen – was bei einer so eingeführten Marke ja gefährlich ist?

Benedikt Grindel Keine Frage, das war ein gefährlicher Schritt. Man kann aber auch sagen, ein mutiger Schritt. Wir waren uns natürlich nicht hundertprozentig sicher, was passieren würde. Aber wir haben viel Marktforschung betrieben: Was ist eigentlich Siedler? Wir haben mit sehr vielen Fans, Gelegenheitsspielern und der Presse gesprochen, wie Siedler eigentlich gesehen wird. Schon die bisherigen Teile waren ja nicht sehr homogen, vor allem der Sprung von Teil zwei auf Siedler 3. Wir wollten gucken, was den Kern der Serie ausmacht. Bei Siedler 4 hat uns im Nachhinein zum Beispiel das Mikro-Management gestört, das war einfach von der Steuerung her schwierig, aber auch teilweise vom System her – da wollten wir rangehen.

Martin Deppe Aber ist es nicht genau dieses Mikro-Management, was die Siedler ausgemacht hat? Just dieses »Holz schlagen, zum Sägewerk bringen, die fertigen Bretter zum Rüstungsmacher schleppen, der daraus Schilde macht«?

Benedikt Grindel Jein. Es gibt ein paar einfache Zahlen, die man da nennen kann: Wir hatten zwölf Tutorials bei Siedler 4, und ich kann bereits im ersten Level 45 verschiedene Gebäude bauen. Das ist ein Zeichen für Probleme.

Martin Deppe Aber kein Grund, gleich das Genre zu wechseln. Dann ist es vielleicht schlecht designt, weil man zu viel in die ersten Missionen gepackt hat, oder die Steuerung zu kompliziert ist. Aber das Wesentliche ist doch, dass ihr weggegangen seid vom Wirtschafts- und Aufbauspiel, hin zur Echtzeit-Strategie.

Andreas Suika Als wir im Vorfeld definiert haben, was die Siedler eigentlich ausmacht, war das mehr auf der Gefühlsebene: Man erschafft eine Stadt, da passiert viel, da kann man zugucken. Auf der

anderen Seite stand das, was der Spieler tatsächlich tut. Und ein ganz klares Feedback war: So in Statistiken rumwühlen und Transport-Prioritäten verschieben, das ist erstmal nicht cool. Ein Spiel anzufangen und als erstes zu gucken, dass Holz schneller transportiert wird als Steine, ist nichts, was ein gutes Spiel ausmacht. Wir wollten, dass der Spieler einen schnelleren Einstieg bekommt. Dass er schon nach zehn Minuten direkt wieder das Siedler-Gefühl hat. Dann haben wir überlegt, wie wir das Ganze vereinfachen und für den Spieler verständlicher machen können, dass er quasi Sachen benutzen kann, die er aus der echten Welt kennt – ohne die Komplexität zu verlieren. Und diesen Kompromiss zu finden, hat recht lange gedauert. Wir haben verschieden Systeme ausprobiert und Fokusgruppen gemacht, was dem Spiel unheimlich gut getan und uns in eine Richtung geleitet hat.

Benedikt Grindel Siedler 4 war komplex. Was gut ist. Siedler 4 war aber auch kompliziert. Nicht nur kompliziert zu lernen, sondern auch kompliziert zu steuern. Obwohl ich wirklich viel gespielt habe, war ich am Ende von Siedler 4 selber damit überfordert, was für einen Einfluss meine Handlungen haben. Das Problem lag nicht nur in der Steuerung, es lag vor allem im System. Das wollten wir auf jeden Fall ändern und die Zugänglichkeit vereinfachen. Da hatten wir zwei Möglichkeiten: Uns auf die Waren konzentrieren, die Kreisläufe, die Produktionsketten. Oder auf die Siedler selbst. Und unser Spiel heißt nun mal Die Siedler. Deshalb haben wir uns für Letzteres entschieden, und diese Entscheidung hat zu vielen weiteren geführt.

Martin Deppe Ihr habt dadurch natürlich sehr viel umgekrempelt. Vor allem auch die Optik – das ist jetzt kein Knubbelnasen-Look mehr, mit großfüßigen Männchen, die durch die Gegend stapfen, sondern es sieht wesentlich realistischer aus. Auch dadurch besteht die Gefahr – oder der Mut, wie ihr sagt – sich mit anderen messen zu müssen. Und noch ein Punkt: Ich muss jetzt in der Kampagne in jeder Mission kämpfen, nur in wenigen Einzelmissionen darf ich ungestört siedeln und aufbauen. Deshalb spiele ich als Aufbau-Fan lieber Anno 1503, da kann ich meine Inseln mit Schlössern und Kreuzungen und allem möglichen zubauen, ohne dass es mir jemand kaputtmacht.



Benedikt Grindel: »Das war ein gefährlicher Schritt. Aber auch ein mutiger.«

Verliert ihr durch die kriegerische Kampagne nicht diejenigen Spieler, die einfach nur bauen wollen? Warum habt ihr nicht wie bei beiden Strongholds oder Caesar 3 verschieden Kampagnen gemacht – eine friedliche, eine kämpferische?

Benedikt Grindel Wir haben gesagt »So möchten wir, dass das Spiel abläuft«. Das haben wir auch so in die Kampagne gepackt, und da gehörte sicherlich der Kampf dazu. Eine rein friedliche Kampagne stand da nicht zur Debatte. Diesen Weg, mehr Echtzeit-Strategieelemente aufzunehmen, bestreiten wir auch gar nicht. Das war das Spiel, das wir so machen wollten, und das haben wir in der Kampagne auch so rübergebracht. Die Nervosität, ob das funktioniert, die wird am Ende des Tages dadurch beantwortet, ob die Leute das Spiel kaufen oder nicht. Und wir haben festgestellt, dass es direkt nach Release etwas verhaltener losging, als wir dachten. Aber wir haben innerhalb der ersten vier Wochen jede Woche mehr verkauft als in der Vorwoche. Offensichtlich hat Siedler 5 über 300.000 Käufern gut gefallen, uns es verkauft sich mehr als doppelt so schnell wie Siedler 4.

Martin Deppe Wir haben uns natürlich gefragt, ob dieser Weg Richtung Echtzeit-Strategie auch ein Schielen auf den internationalen Markt ist. Denn Aufbauspiele kommen zum Beispiel in den USA überhaupt nicht gut an. Und mit Ubisoft habt ihr jetzt einen internationalen Publisher, Blue Byte ist kein Einzelkämpfer mehr. Inwiefern hat das mit hineingespielt?

Benedikt Grindel Sicherlich ist der Blick auf den internationalen Markt bei uns deutlich präsenter, als er jemals war. Wir arbeiten sehr eng mit unserer Zentrale in Paris zusammen, und wir haben einige Teile des Online-Parts zusammen mit den Kanadiern entwickelt, und den ganzen Test in Rumänien gemacht. Da ist schon sehr viel Austausch. Grundsätzlich haben wir viel mehr internationale Möglichkeiten, was Feedback und Fokusgruppen betrifft. Wir wollen langfristig natürlich, dass Siedler ein internationaler Erfolg wird. Momentan haben wir Deutschland und ein paar »Leuchttürme« in wenigen Ländern. Ich denke aber, dass es dafür nicht nötig ist, einen hundertprozentigen Klon von Age of Empires zu machen.

Martin Deppe Davon gibt es auch zu viele ...

Benedikt Grindel ... genau. Wir wollen nicht komplett in dieses Genre gehen. Wir haben hier in Deutschland diese große Nische, die in anderen Ländern noch nicht ganz so groß ist. Daran müssen wir noch ein bisschen arbeiten. Die Entscheidung, die wir getroffen haben, hätten wir genauso getroffen, wenn wir Siedler 5 nur für Deutschland gemacht hätten. Denn nur ein besseres Siedler 4 herauszubringen, hätte die Marke weiter heruntergezogen. Wir wollten etwas Mutiges probieren. Und die ersten Verkaufszahlen aus dem Ausland zeigen uns, dass es auch dort gut ankommt, auf jeden Fall besser als die alten Siedler-Spiele. Bei denen haben wir ein ganz klares Feedback aus allen Ländern außerhalb des deutschsprachigen Raumes bekommen: »Ihr macht ein Spiel für Erwachsene, mit einer Grafik für Kinder.«



Martin Deppe: »Deshalb spiele ich als Aufbau-Fan lieber Anno 1503.«

Martin Deppe Das ist das Thema »Augen«. Aber es gibt auch das Thema »Ohren«. Und die haben uns geblutet! Ich habe das ja im Test des Addons geschrieben – unsere Layouterinnen haben echt die Türen zugemacht, als wir nebenan getestet haben. Grausamst, dieser übertriebene Holzhammerhumor und die Dialekte bei den ganzen Figuren – zum Beispiel dieses rheinische »Sischer datt!« Ich mag den Oliver Kalkofe, aber seine »tuntig«-übertriebenen Sprüche haben einfachviel vom Flair kaputtgemacht.

Benedikt Grindel Erstmal muss ich sagen: Es gibt Leute, die ihn auch im Spiel gut finden. Aber eins ist ganz klar – die Mehrzahl sieht das nicht so, und wir gehören dazu. Im Nachhinein sind wir mit den Sprachaufnahmen am wenigsten zufrieden, diese Entscheidung würden wir heute anders treffen. Das betrifft nicht Oliver Kalkofe als Person, sondern die Art, wie der Humor rüberkommt.

Martin Deppe Was uns wirklich schockiert hat: Im Addon ist das wieder passiert. Zwar ohne Kalkofe, aber da rennt man zu diesem Brückenbauer, und der spricht mit einem verkrampften Norddeutsch-Dialekt. Normalerweise hat man einen komischen Sprecher und ansonsten »normale«, bei euch ist's genau andersrum.

Andreas Suika Wichtig ist, dass man dabei konsistent bleibt.

Martin Deppe Also alle Sprecher schlecht sind?

Andreas Suika (lacht) Nein, das habe ich nicht gesagt. Aber das ist eine Produktionsfrage, du nimmst ja am Ende nicht alles neu auf, sondern nur die zusätzlichen Texte.

Martin Deppe Aber ich muss die Sprecher doch instruieren: Bei Sprachaufnahmen für rund 10.000 Euro höre ich mir die Sprecher vorher mal an und sage ihnen genau, was sie wie sprechen sollen. Und nicht erst hinterher, wenn es zu spät ist!

Benedikt Grindel Heute würden wir das anders machen, heute sind wir schlauer. Das ist ein Punkt, der bei uns für die Siedler-Zukunft ganz oben steht.

Martin Deppe



WENN SPIELEN ZUR SUCHT WIRD

Machen Online-Spiele abhängig? In den USA wird diese Frage schon seit einigen Jahren diskutiert, in Deutschland ist sie spätestens nach dem Erfolg von World of WarCraft aktuell. Wir haben mit jenen gesprochen, die es am Besten wissen müssen – **Spielern, bei denen die Online-Welt zur Realität wurde**.

»Ich bin süchtig«, sagt Toby. Sein Ton ist beiläufig, aber man merkt, dass es ihm peinlich ist. Er spielt **Everquest 2**, während wir uns unterhalten. »Aber ich will nicht, dass du mich deshalb für einen Trottel hältst, okay?« Toby ist 23 und arbeitet als Lagerverwalter bei einem Versandhändler von Tiernahrung. Er hasst den Job, aber er braucht das Geld. Kontakt zu seinen Kollegen hat er nicht. Am Anfang haben sie ihn ein paar Mal gefragt, ob er nach der Arbeit mit auf ein Bier kommt, aber Toby hatte immer eine Ausrede parat. Inzwischen fragen sie nicht mehr. »Sie denken, dass ich abends zu meiner Freundin fahre. Das ist zwar gelogen, aber wenigstens denken sie nicht, dass ich ein Spinner bin.«

Gilden als Familen-Ersatz

Wie die meisten Süchtigen ist er ein ausgezeichneter Schauspieler. Seine Kollegen sollen nicht wissen, dass er sich vor den PC setzt, wenn er nach Hause kommt. Sie sollen nicht erfahren, dass er seine gesamte Freizeit mit **Everquest** verbringt. »Das würden sie nicht verstehen«, sagt er. »Das versteht man nur, wenn man es selbst gespielt hat.« Ob er auch mal ausgeht, frage ich ihn. Ins Kino, in die Kneipe. Er denkt lange nach. »Mit wem denn?«, fragt er schließlich. »Get a life!«, hat ihm ein kanadischer **Everquest**-Spieler mal geraten – besorg' dir ein Leben! »Aber ich habe ein Leben. Es gefällt mir. Die meisten Menschen glauben, dass Leute wie ich einsam sind, aber das stimmt nicht. Ich habe viele Freunde in meiner Gilde.«

Wenn Toby spielt, fühlt er sich geborgen. Zugehörig. Gebraucht. Die jüngeren Mitglieder seiner Gilde schauen zu ihm auf. Sie wenden sich an ihn, wenn sie Fragen oder Probleme haben. Man legt



Everquest-Spieler **Shawn Woolley** erschoss sich vor seinen PC.



Einmal pro Jahr treffen sich Everquest-Spieler aus aller Welt zur so genannten **Fan Faire**. Der Zusammenhalt in der Community ist hoch.



John Smedley: »Die Menschen müssen Verantwortung übernehmen.«



Mit immer neuen **Erweiterungen** halten die Hersteller von Online-Rollenspielen auch jene Spieler bei der Stange, die schon alles gesehen haben.



Alleine kommt man nicht weit – viele Spiele fördern die Bildung von Gilden, indem wichtige Features ganz auf das **Gruppenspiel** zugeschnitten werden.

Wert auf seine Meinung, sein Wort hat Gewicht. Er ist jemand. Hier schnauzt ihn niemand an, weil er eine Palette Hundefutter falsch verbucht hat.

Toby spielt acht Stunden täglich, jeden Tag. Am Wochenende sind es manchmal zwölf oder dreizehn Stunden. »Das ist normal bei uns in der Gilde«, sagt er. »Fast alle machen das so.«

Teufelskreis der Spielmechanik

Moderne Online-Rollenspiele wie **Everquest 2** und **World of WarCraft** legen zwar viel Wert darauf, dass man auch erfolgreich sein kann, wenn man nur zwei oder drei Stunden pro Tag investiert, »aber so gut wie jeder spielt viel länger. Sonst kommst du nicht weiter. Wenn ich eine Woche lang nicht spiele, sind meine Freunde locker fünf Level weiter als ich. Wie soll ich das wieder aufholen?« Die zwischenmenschliche Komponente macht Online-Rollenspiele erst interessant, wird aber auch schnell zum Teufelskreis. Man muss spielen, wenn man nicht hinterherhinken will. »An manchen Tagen logge ich mich nur ein, damit meine Freunde nicht auf mich warten müssen«, sagt Toby. Bevor ich etwas erwidern kann, fügt er eilig hinzu: »Ich weiß, dass sich das völlig bescheuert anhört.«

Die besten Gilden (von den Spielern auch »Uber-Gilden« genannt) stellen häufig spezifische Stundenanforderungen an ihre Mitglieder. Wer zu wenig spielt, fliegt raus. Das ist nicht etwa Schikane, sondern eine pragmatische Überlegung. Die stärksten Monster des Spiels sind nur mit mehreren Gruppen – einer so genannten Raid – zu knacken. Und es ist schlichtweg unmöglich, eine solche Raid zu organisieren, wenn jeder online geht, wann er Lust dazu hat.

In der Tretmühle gefangen

Damit es Spielern wie Toby nicht langweilig wird, schieben die Hersteller in regelmäßigen Intervallen Erweiterungen mit neuen Quests, Gegenständen und Monstern nach. »Eigentlich sind wir wie Pferde, denen der Reiter eine Karotte vor die Nase hält«, sagt Toby und grinst. »Wir laufen und laufen und erreichen nie das Ziel.« Was er denn machen würde, wenn er es doch irgendwann schafft, will ich wissen. Wenn er den Maximallevel erreicht und alles gesehen hat. »Einen neuen Charakter anfangen«, antwortet er ohne zu zögern.

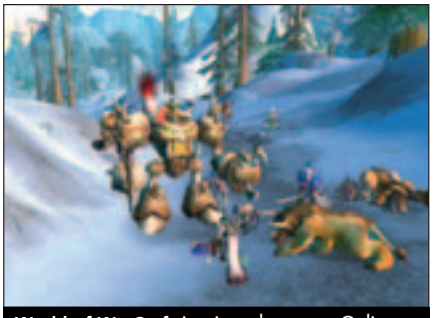
Das Ausmaß, in dem Online-Rollenspiele das Leben der Spieler beeinflussen können, zeigt ein anderer Fall. Dennis ist vor einigen Tagen 22 geworden, studiert in New Jersey und will später Jurist werden, »Anwalt oder Richter oder so.« An seinen Kursen nimmt er allerdings nur noch sporadisch teil. Er zockt lieber **World of WarCraft** und erzählt seinen Eltern, dass er kurz vor dem Abschluss stehe.

Geliebt und Geächtet

»Ich weiß, dass ich nicht ewig so weitermachen kann«, sagt Dennis. »Aber früher war's noch schlimmer.« Er hält kurz inne, und dann erzählt er von jenem Tag, an dem er kurz davor stand, sich das Leben zu nehmen. Damals war er Mitglied in einer starken **Everquest**-Gilde, »einer der besten auf dem Server«, wie er sagt. Seine Freunde schätzten ihn als netten, hilfsbereiten Spieler; er war beliebt und anerkannt. »Und dann hab ich Scheiße gebaut. Ninja-Looting.« Ninja-Looting bedeutet, dass Dennis während einer Raid, an der auch befreundete Gilden teilgenommen hatten, einen Gegenstand einsammelte, den er nicht hätte einsammeln dürfen. Bei einer solchen Raid existieren strenge Regeln innerhalb der Community – gerade die besonders seltenen Gegenstände



In Schanghai eskalierte im März der Streit um ein Schwert aus dem Online-Rollenspiel Legend of Mir 3. Trauriges Resultat: **ein Toter** – nicht im Spiel, sondern in der Wirklichkeit!



World of WarCraft ist eines der ersten Online-Rollenspiele, das man auch allein spielen kann.



In Everquest 2 lassen sich viele **Gegner** nur durch zusammen arbeitende Gruppen besiegen.

werden ausschließlich per Losverfahren verteilt, um die Chancengleichheit aller Beteiligten zu wahren. Nicht selten gehen Spieler dabei nach sieben oder acht Stunden leer aus. Wer dennoch auf den Moralkodex pfeift und munter einsackt, der wird von seinen Mitspielern schnell geächtet.

»Das ist so ziemlich das Schlimmste, was man machen kann«, erklärt Dennis. »Die anderen Spieler hassen einen dafür.« Er stockt kurz, bevor er weiterspricht. »Ich weiß immer noch nicht, was in mich gefahren ist. Kurzschluss.«

Das Extrem: Selbstmord

Nach diesem Vorfall brach alles zusammen, was er sich in zwei Jahren **Everquest** erarbeitet hatte. Sein Name tauchte in einschlägigen Foren auf, in denen andere Spieler barsch über ihn herzogen. Seine Gilde warf ihn raus. Seine Freunde ignorierten ihn. »Wenn du erst mal einen schlechten Ruf hast, bist du am Arsch. Dann will niemand mehr was mit dir zu tun haben. Es dauert nicht lange, bis der halbe Server weiß, was du gemacht hast.« Dennis spielte mit dem Gedanken an Selbstmord. »Ernsthaft«, wie er sagt. »Die Leute halten dich für bekloppt, wenn du ihnen das sagst. Die haben gar keine Ahnung, wie ernst so was sein kann. Stell' dir vor, du verlierst morgen deine Familie und deine ganzen Freunde, und auf der Straße drehen sich alle Leute um, wenn sie dich sehen.« Er kündigte schließlich seinen Account und legte eine Pause ein. Bis zu **World of WarCraft**. »Die meisten Junkies haben einen Rückfall, stimmt's?«, fragt er und lacht. Es klingt unsicher.

Im Jahr 2002 sorgte der Selbstmord eines 21-jährigen **Everquest**-Spielers in den Vereinigten Staaten für Aufsehen. Shawn Woolley erschoss sich vor seinem Computer. Auf dem Schirm: **Everquest**. Die Mutter des Verstorbenen machte daraufhin Sony Online Entertainment für den Tod ihres Sohnes verantwortlich. »Wenn sich jemand vor einem Spiel erschießt, dann will er damit etwas sagen. Man setzt sich nicht vor ein Spiel und erschießt sich, wenn es nichts damit zu tun hat.« John Smedley, Präsident von Sony Online, wies die Vorwürfe zurück: »Es [das Spiel] ist Unterhaltung. Ist ein Buch gefährlich? Ist eine Fernsehshow gefährlich? Ich denke, die Antwort lautet nein. Die Menschen müssen Verantwortung übernehmen und sagen, hey, jetzt ist es genug. Genug ist genug. Es ist ein Spiel.« Ende März erstach in China ein Online-Spieler seinen Bekannten, nachdem dieser sein Schwert aus dem Spiel **Legend of Mir 3** für umgerechnet 870 US-Dollar verkauft hatte.

Für Spieler ist das Thema Sucht tabu

Fördern Online-Spiele eine Abhängigkeit und damit im Extremfall auch Selbstmorde und Gewalttaten? »Man muss zwischen Symptom und Ursache unterscheiden«, sagt Toby. »Ich glaube nicht, dass ein Spiel schuld daran ist, dass ich süchtig danach bin. Vielleicht bin ich einfach jemand, der so veranlagt ist. Würde ich nicht Everquest spielen, wäre ich wahrscheinlich vom Chatten abhängig, oder von Blackjack, oder von Gute Zeiten, Schlechte Zeiten. Schuld ist nicht das Spiel, sondern ich selbst.«

Sucht ist in Spielerkreisen ein Tabuthema. »Wir reißen dauernd Witze über Evercrack«, erzählt Toby. »Aber eigentlich reden wir nie ernsthaft darüber. Das ist Privatsache. Das muss jeder selbst wissen.« Sämtliche Spieler, mit denen ich spreche, wollen nicht, dass ich die Namen ihrer Spielcharaktere nenne. »Am Ende denkt noch jemand, dass er mich bemitleiden müsste oder so«, bekomme ich gleich zweimal als Antwort. Toby ist dann auch der einzige, der offen ausspricht, dass er süchtig ist. »Niemand gibt so was gerne zu«, sagt er. »Die meisten haben Angst, dass man sie für Lachfiguren hält, die vor dem PC hocken, keine Freunde haben und nur ‹cool› und ‹lol› sagen können.« Dabei trifft dieses Klischee auf niemanden zu, mit dem ich spreche. Toby und Dennis sind intelligent. Sie haben Humor. Es macht Spaß, sich mit ihnen zu unterhalten. Und sie sind ehrlich, zu mir, aber vor allem zu sich selbst. »Klar, das Suchtpotenzial von Online-Spielen ist schon ziemlich hoch«, sagt Toby. »Aber der Großteil der Spieler, die ich kenne, kann gut damit umgehen. Die haben fast alle Freunde im richtigen Leben und gehen abends was trinken und so. Leute wie ich sind da eher die Ausnahme.« Er macht eine kurze Pause. »Hey, ich bin vielleicht ein Freak, aber wenigstens renne ich nicht gleich in eine Talkshow.«

Flucht in die Online-Welt

Am Ende des Gesprächs wird allerdings auch Toby nachdenklich. »Manchmal frage ich mich schon, ob ich so weitermachen will.« Er hat keine konkreten Pläne, nur jene Träume, die er immer wieder auf später verschiebt. Abitur nachholen. Einen besseren Job finden. Und dann, irgendwann vielleicht, eine Familie. »Ich weiß, das klingt ziemlich spießig«, fügt er schnell hinzu. Man spürt, dass ihm dieses Thema unangenehm ist. Ob er aufhören würde, wenn er es könnte, frage ich ihn zum Abschluss. Angenommen, er könnte mit den Fingern schnipsen und wäre los von »Evercrack«. Es dauert sehr lange, bis er antwortet. »Ich weiß es nicht«, sagt er leise. »Es ist alles, was ich habe.«

Jochen Gebauer

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.



SPIELE-ROMANE

Sie lieben Spiele? Und lesen gerne? Dann kombinieren Sie doch beides – mit Büchern zu Spielen. Inzwischen gibt es nämlich einige richtig gute Geschichten rund um WarCraft, Resident Evil oder Doom.

Nach einem verbissenen, stundenlangen Kampf gegen den finalen Endgegner sackt dieser endlich leblos zu Boden, der überglückliche Spieler reckt triumphierend die Faust in die Luft. Ähnliches Szenario: Der Hobby-General schickt seine letzten Einheiten in das Gefecht, bis endlich nach Schweiß treibenden Gefechten die gegnerische Basis in einer gleißenden Explosion zergeht. Geschafft! Nach zahlreichen Stunden, Tagen oder gar Wochen, die man mit einem Spiel verbracht hat, ist es plötzlich vorbei. All die lieb gewonnen Helden und Charaktere, mit denen man so lange mitgefiebert hat; mit denen man alle Höhen und Tiefen durchgemacht hat. Nach dem Game-Over-Schriftzug folgt unweigerlich die Trennung von den virtuellen Freunden. Das kennen Sie? Wir auch. Zu gerne würden wir doch wissen, wie die Story weitergeht oder wie denn das Spieleuniversum vor den präsentierten Ereignissen aussah. In den meisten Fällen bleibt da nur die Hoffnung auf ein baldiges Sequel oder ein Addon, das diese ungeklärten Fragen beantwortet – wenn überhaupt.

Lange belächelt

In der Vergangenheit wurden sie oft belächelt und nicht wirklich ernst genommen – Spielebücher. Zu groß war die Skepsis, ob die Romane tatsächlich das Flair des persönlichen Lieblingstitels einfangen konnten. Vorurteile über Autoren, die sich mit der Materie überhaupt nicht auskennen und somit nur oberflächlichen Murks abliefern, hielten sich hartnäckig. Doch mittlerweile ist das Ansehen besagter Bücher merklich gewachsen, und immer mehr PC- und Konsolenbesitzer greifen zu. Wir haben uns den aktuellen Markt der Spielebücher genauer angesehen und sagen Ihnen, welche Bücher ihr Geld wirklich wert sind.

Gedrucktes ist nicht tot

Denn es gibt eine ebenso interessante wie spannende Alternative zum Warten auf Addon oder Sequel – die Spielebücher. In den USA gehören sie schon seit vielen Jahren zum Pflichtprogramm der Fans. Hierzulande begleitete sie noch bis vor kurzem ein fader Beigeschmack, dessen Ursprung sich niemand so recht erklären kann. Es liegt vielleicht an einigen misslungenen Literatur-Ausflügen in den 90er-Jahren, die uns beispielsweise miese Storys zur Weltraum-Saga **Wing Commander** lieferten. Zusätzlich fiel auch so manche Übersetzung ziemlich mäßig aus und nahm der guten Originalvorlage viel an Reiz und Qualität.

Doch Sie sollten die Vergangenheit auf sich beruhen lassen, denn mittlerweile stehen einige wirklich gute Romane in den Regalen der hiesigen Bücherhändler. Allem voran die Verlage Dino und Panini bieten eine reichhaltige Auswahl an Literatur, die auf bekannten und erfolgreichen Computer- oder Videospiel-Serien beruht. Insgesamt stehen acht verschiedene Reihen im Programm, das für jeden Geschmack das richtige Buch bereithält. Von den Blizzard-Hits wie **StarCraft** und **WarCraft** über die Abenteuer von Lara Croft in **Tomb Raider** bis hin zum Ego-Shooter **Doom** ist alles dabei, was das Spielerherz begehrt.

Von echten Profis

Wer noch immer glaubt, dass ausschließlich amateurhafte Pseudoschriftsteller ein paar zusammenhanglose Zeilen in die Schreibmaschine oder den PC tippen, sollte das schnell wieder vergessen. Das Gegenteil ist der Fall. Die meisten Autoren sind Profis, die bereits zahlreiche Bücher veröffentlicht haben. Bestes Beispiel hierfür ist der US-Amerikaner Richard A. Knaak, der vielen Fantasy-Fans ein Begriff sein dürfte. Bevor sich Knaak an die **WarCraft**- und **Diablo-Romane** wagte, schrieb er unter anderem für die berühmte **Dragonlance**-Reihe. Die Bände »Verrat unter Rittern« und »Das Ehrenwort« stammten aus seiner Feder.

Auch S.D. Perry, der für die **Resident Evil**-Bücher verantwortlich zeichnet, machte sich bereits vorher einen Namen. Er brachte Kinolegenden wie **Aliens** oder **Star Trek** zu Papier. Im Gegensatz zu den viel getadelten Spieleumsetzungen für die Kinoleinwand achten die Entwicklerstudios auf dem Büchermarkt allem Anschein nach etwas genauer auf die Qualität. Blizzard Entertainment beispielsweise vergab den Auftrag für die Bücher rund um das Action-Rollenspiel **Diablo** erst nach

INTERVIEW MIT **CLAUDIA KERN** (AUTORIN/ÜBERSETZERIN)

PC PowerPlay Frau Kern, stellen Sie sich bitte unseren Lesern vor.
Claudia Kern Mein Name ist Claudia Kern, ich arbeite seit vier Jahren als freie Autorin und Übersetzerin und schreibe unter anderem für die Fantasy/Science-Fiction-Heftromanserie Maddrax.

PC PowerPlay Wie und wann sind Sie eigentlich mit dem Bereich der Spielebücher in Kontakt gekommen?
Claudia Kern Vor ungefähr zwei Jahren rief mich Jo Löffler von Panini an und fragte, ob ich Interesse hätte, Romane zu WarCraft und Halo zu übersetzen. Da ich selbst beides spiele, sagte ich natürlich zu.

PC PowerPlay Ist es ein absolutes Muss, selbst ein Fan der jeweiligen Spiele zu sein, um die Atmosphäre glaubhaft einzufangen und Details korrekt zu erfassen?
Claudia Kern Absolut. Jedes Spiel hat eine einzigartige Atmosphäre, die man nur einfangen kann, wenn man es wirklich gut kennt. Man muss wissen, wie der Spannungsaufbau funktioniert, ob es Humor gibt, welche Charaktere vorkommen, wie die Umgebungen aussehen, etc. Wenn man an einem Spiel keinen Spaß hat, wird man kaum den Enthusiasmus aufbringen, es komplett durchzuspielen.

PC PowerPlay Welche Bücher haben Sie bisher selbst verfasst beziehungsweise übersetzt?
Claudia Kern Übersetzt habe ich bisher die WarCraft-Romane Der letzte Wächter, Der Tag des Drachen, Der Krieg der Ahnen und Der Lord der Clans. Bei Halo waren es die Titel Erstschlag, Die Schlacht um Reach und Die Invasion. Den ersten selbst verfassten Roman wird es zu dem sehnlich erwarteten Ego-Shooter Stalker geben, der hoffentlich im Herbst erscheint. Darin geht es um eine nuklear verseuchte Zone, in der sich allerlei Gefährliches und heftig Mutiertes herumtreibt. Diesen Roman werde ich zusammen mit meinem Kollegen Bernd Frenz schreiben. Da wir beide aus der Ecke Fantasy/Science Fiction kommen, ist eine Story um atomverseuchte Mutationen natürlich ein Fest, auf das wir uns sehr freuen.

PC PowerPlay Gibt es während der Romanentstehung Kontakt mit den Entwicklern oder Publishern? Wenn ja, wie sieht dieser aus?
Claudia Kern Die Publisher möchten natürlich wissen, was man aus ihrem Spiel macht. Deshalb stehen wir vor allem während der Exposé-Phase in engem Kontakt miteinander. Wenn die Story erst mal steht und allen klar ist, was in dem Roman passieren soll, dann überlassen die Publisher den Rest der Arbeit den Autoren. Zum Glück sind aber gerade die Entwickler meistens sehr hilfsbereit, wenn während des Schreibens noch Fragen auftauchen.

PC PowerPlay Wie schätzen Sie selbst den Stellenwert der heutigen Spielebücher ein – und deren Zukunft?
Claudia Kern Ich glaube, dass sich Spielebücher gerade erst etablieren und wir in den nächsten Jahren sehr viel mehr Titel sehen werden. Die Welten, die besonders für Fantasy- und Science-Fiction-Spiele entwickelt werden, sind so groß und vielschichtig, dass Romane eine echte Bereicherung für Spieler darstellen, die tiefer darin eintauchen wollen. Romane zu Spielen sind ja wesentlich mehr als Nacherzählungen der Handlung. Es gibt Prequels und Sequels, die Hintergrundgeschichten von Figuren können erforscht, andere Länder oder Galaxien bereist werden. Für die Publisher bieten die Romane auch die Möglichkeit, den Spielern Aspekte der Welten zu vermitteln, für die es im Spiel selbst keine Möglichkeit gab, ob aus technischen oder anderen Erwägungen. Es ist also fast alles möglich.


Claudia Kern, Autorin/Übersetzerin

PC PowerPlay Zu guter letzt: Spielen Sie selbst gern? Wenn ja, welche Spiele?
Claudia Kern Ich spiele sehr gerne und leider auch sehr (zu?) viel. Im Moment spiele ich natürlich wie der Rest des Planeten World of WarCraft, ansonsten zuletzt Schlacht um Mittelerde, Need for Speed Underground 2, Dungeons & Dragons: Heroes, Halo 2 und Fable.

intensiver Recherche und einem langem Auswahlverfahren. Immerhin repräsentiert ein solches Buch eine gestandene und erfolgreiche Marke. Natürlich gibt es auch bei den Spielebüchern gute und schlechtere Ausgaben – wie überall sonst auch. Doch das alte Klischee der »Hinterhof-Tipper« trifft definitiv nicht zu.

Der deutsche Markt

In den USA ist dieser Markt schon stark ausgebaut und hat bereits einige Jahre auf dem Buckel. In Deutschland sieht es allerdings ganz anders aus. Der erste große Roman, der auf einer Spielevorlage basiert, erschien im Jahre 2002 – **Resident Evil**. Die Resonanz der Fans war überraschend groß, so dass die letzten Zweifel der Verleger plötzlich verpufften. Der Einstieg in den deutschen Markt war keineswegs einfach, erinnert sich Jo Löffler vom Panini/Dino-Verlag: »Wir waren zunächst ein bisschen skeptisch, ob so was auch in Deutschland funktionieren könnte. Wir waren nicht sicher, ob solchen Romane nicht das gleiche Schicksal blühen könnte, wie zum Beispiel den oft sehr schlechten Spielumsetzungen im Gepäck der großen Hollywoodproduktionen, bei denen es ja oft nur darum geht, ein paar schnelle Euro zusätzlich zu machen – bei minderer Qualität und fehlendem Spielwitz.«

Doch die Ängste erwiesen sich als grundlos, denn die fünfstelligen Verkaufszahlen sprachen eine deutliche und vor allem positive Sprache. Im Laufe der Monate und Jahre folgten weitere Bücher und Serien, die von eifrigen deutschen Autoren übersetzt wurden. Die wohl bekannteste Vertreterin dieser Riege ist Claudia Kern. Sie übersetzte die **WarCraft**- und **Halo**-Romane ins Deutsche und gewann bei den Lesern schnell an Ansehen. Aktuell arbeitet sie an ihrem ersten eigenen Spieleroman zum Ego-Shooter **Stalker**, der nach aktuellen Planungen im Herbst dieses Jahres erscheint. Neben den reinen Übersetzungen nehmen die inländischen Eigenkreationen einen immer größer werdenden Stellenwert ein – besonders in Hinblick auf die Zukunft. »Zum Glück gibt es gerade hier in Deutschland mehr spielebegeisterte und gute Autoren, als man glaubt«, sagt Jo Löffler. Das neueste Projekt, das aktuell in Zusammenarbeit mit dem Panini/Dino-Verlag entsteht, ist übrigens ein Roman im **Everquest**-Universum.

Andre Linken

REZENSIONEN VON

WarCraft Band 1: Der Tag des Drachen

Viele Monate sind ins Land gezogen, seit die Allianz die plündernden Horden der Orcs nach erbitterten Kämpfen zurückschlagen konnte. Obwohl noch immer einige Clans am Rande des Allianzgebiets für Unruhe sorgen, kehrt langsam aber sicher wieder Frieden ins Land ein. Doch eine große Gefahr lauert in den Tiefen von Khaz Modan. Der junge Zauberer Rhonin, ausgestoßenen vom Rat der Magier, erhält einen ebenso herausfordernden wie tödlichen Auftrag. Er soll die gefangene Drachenkönigin Alextrasza aus den Händen der Orcs befreien, um sich zu rehabilitieren. Zusammen mit der elfischen Waldläuferin Vereesa macht sich Rhonin auf die Reise in das gefürchtete Feindesland und muss so manches Abenteuer bestehen. Doch der allerschlimmste Gegner wandert unerkannt in den Reihen der Allianz. Ein spannendes Verwirrspiel aus Intrigen und Verrat entfaltet sich.

Richard A. Knaak und die deutsche Übersetzerin Claudia Kern beweisen mit **Der Tag des Drachen** eindrucksvoll, wie gut Spielebücher sein können. Das Storygerüst folgt bewährten Pfaden des Fantasy-Genres, was jedoch nicht negativ ist. Der Autor nimmt sich die Zeit, um die einzelnen Charaktere, deren Beziehungen zueinander und die umgebenden Landschaften ausführlich zu beschreiben. Stellenweise sind die Ausführungen einen Tick zu blumig und ausschweifend, dennoch entsteht eine spannende Atmosphäre. Etwas anstrengend ist die anfänglich über den Leser hereinbrechende Flut an Namen von Figuren, Städten und Ländereien. Selbst gestandene **WarCraft**-Kenner geraten hier kurzzeitig ins Trudeln. Insgesamt ist **Der Tag des Drachen** ein empfehlenswerter Fantasy-Roman, der das Flair der Echtzeit-Strategieserie samt deren wichtigsten Charakteren sehr gut einfängt.

StarCraft Band 3: Im Sog der Dunkelheit

Der fruchtbare Planet Bountiful liegt rund 60.000 Lichtjahre von der Erde entfernt und beherbergt eine junge Kolonie von vertriebenen Menschen. Die traten hauptsächlich aufgrund von religiösen Ächtungen die Flucht in die Weite an, um fernab der Heimat endlich ein friedliches Leben zu führen. So auch der junge Ardo Melnikov, der mit seiner geliebten Melani eine gemeinsame Zukunft anstrebt. Doch ein plötzlicher Angriff der Zerg zerstört nicht nur die gesamte Kolonie, sondern auch Ardos Pläne. Geplagt von den schrecklichen Erinnerungen an diese Vergangenheit und konfrontiert mit der harten Realität im Krieg gegen die Zerg zieht er leicht verstört als Space Marine in den Kampf.

Der Anfang des Romans **Im Sog der Dunkelheit** zieht sich schleppend und arg kitschig dahin. Spätestens mit dem ersten Auftritt der Zerg verfliegt der fade Beigeschmack jedoch und weicht einer düsteren und packenden Science-Fiction-Atmosphäre. Eingefleischten **StarCraft**-Fans läuft sicherlich der ein oder andere Schauer über den Rücken, wenn sich Menschen und Zergs eine verbissene Schlacht liefern, die aus einer völlig neuen Perspektive gezeigt wird. Bekannte Einheiten aus dem Echtzeit-Strategiespiel sowie dem Addon **Brood War** tauchen auf und verleihen der ordentlich präsentierten Story einen zusätzlichen Reiz. Tracy Hickman liefert mit diesem Roman einen spannenden Einblick in das große **StarCraft**-Universum, der auch für Nicht-Kenner des Spiels verständlich ist.

SPIELEBÜCHER IM **ÜBERBLICK**

Diablo
Band 1: Das Vermächtnis des Blutes
Band 2: Der dunkle Pfad
Band 3: Das Königreich der Schatten

Doom
Band 1: Knee-Deep in the Dead

Halo
Band 1: Die Schlacht um Reach
Band 2: Die Invasion
Band 3: Erstschlag

Resident Evil
Band 1: Die Umbrella Verschwörung
Band 2: Caliban Cove – Die Todeszone
Band 3: Die Stadt der Verdammten
Band 4: Das Tor zur Unterwelt
Band 5: Nemesis
Band 6: Code Veronica
Band 7: Stunde Null
Genesis (Der offizielle Roman zum Film)
Apocalypse (Der offizielle Roman zum Film)

Sacred
Band 1: Engelsblut

StarCraft
Band 1: Libertys Kreuzzug
Band 2: Schatten der Xel'Naga
Band 3: Im Sog der Dunkelheit

Star Wars: Republic Commando – Feindkontakt

Tomb Raider
Band 1: Das Amulett der Macht
Band 2: Der vergessene Kult

WarCraft
Band 1: Der Tag des Drachen
Band 2: Der Lord der Clans
Band 3: Der letzte Wächter
Band 4: Krieg der Ahnen I – Die Quelle der Ewigkeit

X2:
Nopileos
Farnhams Legende



RECHTLOSE ONLINE-ROLLENSPIELER?

Blizzard greift hart durch: Wer in World of WarCraft Gegenstände für echtes Geld verkauft oder cheatet, wird gesperrt. Aber: Ist das wirklich legal? Welche Rechte haben Spielebetreiber – und welche Rechte haben die Käufer?
Unser Rechtsexperte Dr. Andreas Lober spricht Klartext.



Littleox ging es ein wenig wie dem Sagenhelden Ikarus – er wollte zu hoch hinaus und verbrannte sich dabei. Mit einem Schwebezauber erreichte der Zwergenprieser Gebiete in **World of WarCraft**, die noch nicht zugänglich sein sollten. Daraufhin sperrte ihm Blizzard seinen Account. Die Story von Littleox ging um die Welt und fand ihren Weg sogar bis zu Spiegel Online. Aber wie sieht die Sache rechtlich aus? Darf Blizzard überhaupt so hart durchgreifen?

Knebelvertrag »Nutzungsbedingungen«?

Die Nutzungsbedingungen der meisten Online-Rollenspiele sind knüppelhart – wer nicht pariert, wird für eine gewisse Zeit gesperrt oder verliert sogar dauerhaft seinen Account. Hinterher ist das Geschrei dann groß, und die Anbieter der Spiele müssen sich so manche Beschimpfung anhören. Nicht selten drohen die bestraften Spieler in mit Schimpfworten gespickten Mails, vor Gericht zu ziehen und den Spieleanbieter zu verklagen. Tatsächlich scheint das in Deutschland aber noch nie passiert zu sein. Dabei ist die Lage nach deutschem Recht alles andere als klar: Ob tatsächlich deutsches Recht anwendbar ist, wenn der Käufer in Deutschland wohnt und der Anbieter des Spiels zum Beispiel in den USA sitzt, ist nicht so eindeutig.

Vieles spricht für die Geltung deutschen Rechts, und die meisten deutschen Gerichte haben wenig Lust, einen Fall nach amerikanischem Recht zu behandeln, wenn es auch Argumente für die Anwendung deutscher Gesetze gibt. Das liegt daran, dass die wenigsten deutschen Richter das US-Recht überhaupt kennen und anwenden können. Wir haben die wichtigsten Rechtsfragen in diesem Zusammenhang für Sie untersucht.

DER AUTOR



Dr. Andreas Lober arbeitet bei Schulte Rechtsanwälte in Frankfurt (www.schulte-lawyers.de) für Unternehmen, vor allem auf dem Gebiet des IT-Rechts und Kartellrechts.

Sind die Teilnahmebedingungen überhaupt verbindlich?

Die Anbieter von Online-Rollenspielen verweisen meist pauschal darauf, dass der Spieler bei der Anmeldung ihre Bedingungen akzeptiert hat. Andererseits hat der Käufer Geld für das Spiel ausgegeben und kann daher zunächst erwarten, auch spielen zu können. Und so sind deutsche Gerichte zum Beispiel der Meinung, dass Geschäftsbedingungen, die der Kunde erst nach dem Kauf sieht und durch Aufreißen einer Verpackung angenommen werden sollen, normalerweise unwirksam sind. Microsoft hat hier immer wieder neue Varianten durchprobiert – und die Prozesse jeweils verloren. Die Begründung war meist einfach, aber überzeugend: Mit dem Aufreißen der Verpackung bringt der Kunde eben nicht zum Ausdruck, dass diese Geschäftsbedingungen gelten sollen.

Die Anbieter von Online-Rollenspielen haben rechtlich jedoch zwei Vorteile: Sie können die Verbindung mit dem Server davon abhängig machen, dass die Nutzungsbedingungen akzeptiert werden – aus juristischer Sicht macht das einen großen Unterschied. Und sie können sagen, dass es beim Bestätigen der Nutzungsbedingungen hier um etwas ganz anderes geht: Nicht um den Erwerb des Spiels – das ja schon gekauft ist – sondern um das Recht, auf dem Server zu spielen. »Aber ohne Account auf dem Server nützt mir das Spiel nichts«, werden viele sagen – und gerade deshalb ist diese Aufspaltung nicht sonderlich überzeugend. Wenn tatsächlich ein Gericht entscheiden müsste, könnte aber noch eine weitere, weniger formale Überlegung eine Rolle spielen: Auch vielen Richtern missfällt es, wenn durch Aufreißverpackungen über die Hintertür Knebelverträge durchgedrückt werden sollen – dass eine Spielwelt gewisse Regeln braucht, leuchtet viel eher ein.

Ist denn alles wirksam, was in Nutzungsbedingungen steht?

Nein! Auch wenn Geschäftsbedingungen durch eindeutige Annahme bei der Account-Erstellung wirksam werden können, so darf doch nicht jeder beliebige Inhalt enthalten sein. Es handelt sich dabei um Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGBs). Nach deutschem AGB-Recht sind aber »überraschende Klauseln« unwirksam – das gilt auch im AGB-Recht aller anderen EU-Länder.



Die **Nutzungsbedingungen** von Online-Rollenspielen lesen sich die wenigsten Spieler durch.

BLICK NACH **KOREA**

Kein anderes Land der Welt hat eine so große Erfahrung mit Online-Rollenspielen wie Korea – die so genanten MMORPGs sind dort ein Massenphänomen. Zur rechtlichen Lage dort fragten wir Chris Lee, der mehrere Jahre beim Publisher Nako Interactive (Lagheim, in Deutschland vertrieben als Biossear) gearbeitet hat:

»In Korea meinen einige Juristen, der Verkauf virtueller Gegenstände sei nicht möglich. Sie sagen, dass diese Items dem Spieler nicht gehören – er habe nur ein Nutzungsrecht am Spiel. Tatsächlich schert sich aber niemand um diese Meinung, der Handel mit virtuellen Items blüht. Die Website Itembay zum Beispiel gedeiht prächtig.

Was das Cheaten betrifft, so unterwerfen sich die Spieler bei der Registrierung den Nutzungsbedingungen. Anders als in Deutschland stellt sich dabei normalerweise nicht das Problem, dass der Spieler das Spiel für teures Geld gekauft hat – fast alle MMORPGs werden in Korea kostenlos heruntergeladen. Bei leichten Verstößen, beispielsweise kleineren Betrügereien, werden die Täter verwarnt oder kurze Zeit gebannt. Bei schlimmeren Vorfällen werden sie für immer gesperrt, und gegen Hacker wird oft sogar Strafanzeige erstattet. Die Cyber-Item-Kriminalität ist hoch in Korea!«

Was bedeutet dies für die Sperrung von Cheatern?

Das Verbot, zu cheaten, ist nicht überraschend. Es existiert in allen Online-Rollenspielen. Daher können in AGBs auch wirksam »Mogelverbote« festgeschrieben werden. Es stellt sich aber die Frage, wie man Cheaten definiert. Auch hier ist nach AGB-Recht die Sache eindeutig: Wenn die in AGBs enthaltene Regelung unklar ist, wird insoweit zugunsten des Spielers entschieden. Der Eingriff ins Spiel durch Drittprogramme wird in den Nutzungsbedingungen normalerweise ausgeschlossen. Dies ist dann eine ziemlich klare Regelung. Wenn es dagegen schlicht heißt, dass Accounts bei »Regelverstößen« gebannt werden, ist das eher unklar. Rechtlich sehr problematisch dürfte es auch sein, Spieler wegen der Ausnutzung von »Exploits« (Ausnutzen von Schwachstellen im Programm) zu bannen.

Kann ich ohne Beweise gesperrt werden?

Nein! Der Anbieter des Spiels muss nachweisen, dass der Spieler gegen die Nutzungsbedingen verstoßen hat – nicht umgekehrt. Durch die Auswertung der Serverlogs ist aber bei den meisten Online-Rollenspielen recht genau feststellbar, was jeder einzelne Spieler getrieben hat.

Was ist mit dem Handel virtueller Items gegen Geld, zum Beispiel über eBay?

Einige Anbieter von Online-Rollenspielen – zum Beispiel Blizzard – gehen auch hier hart vor, andere Anbieter tolerieren dies mehr oder weniger offen. Aus diesem Grund können Spieler, die wegen des Handels mit Gegenständen gesperrt werden, sagen, dass sie von einem entsprechenden Verbot überrascht waren und dieses daher unwirksam ist. Dagegen können sich Spieleanbieter wehren, indem sie früh genug auf ein entsprechendes Verbot hinweisen. Um hier wirklich auf der ganz sicheren Seite zu sein, müsste dieses aber bereits auf der Verpackung aufgedruckt sein. Etwas leichter tun sich dabei allerdings solche Spiele, die nicht gekauft, sondern kostenlos runtergeladen werden, wie **Ragnarok Online** und **Biosfear**. Das gleiche gilt auch für Browsergames.

Kann ich gegen den Verkäufer eines Accounts oder eines Items klagen?

Zumindest, wenn der Item-Verkauf nicht verboten ist, kann eine Klage auf Übergabe des Items oder Accounts durchgefochten werden. Allerdings ist ein Vertragsschluss, der beispielsweise nur über ICQ erfolgt ist, kaum nachweisbar. Wenn der Item-Handel ausdrücklich verboten ist, wird der Käufer wohl kaum »Übereignung« verlangen können – aber jedenfalls Rückgabe eines bereits gezahlten Kaufpreises. Solche Klagen auf Rückzahlung sind ohne großen Aufwand zu bewerkstelligen und werden verhältnismäßig flott entschieden.

Mein Account ist gesperrt – und ich habe schon für ein ganzes Jahr bezahlt!

Wenn ein Account ganz gesperrt wird und ein Spielekäufer nicht mehr spielen kann, sollte ihm zumindest die schon bezahlte Spielzeit erstattet werden; in harten Fällen kann der Spieleanbieter hier wohl einen Teil einbehalten, für den ihm entstandenen Aufwand. Außerdem muss zumindest eine Möglichkeit vorgesehen werden, dass der Käufer das Spiel zurückgeben kann und den Kaufpreis erstattet erhält, wenn er die Nutzungsbedingungen nicht akzeptiert.

Unser Praxistest am Beispel **World of WarCraft** ergab: Publisher Vivendi und Blizzard Europe bieten die Rückerstattung des Kaufpreises über den Händler an – aber nur, wenn noch ein Account erstellt wurde. Andernfalls muss sich der Spieler auf lange Diskussionen mit Blizzard einstellen.

Und im Spiel? Können die da mit meinem Account machen, was sie wollen?

Außer der vollständigen Sperre eines Spielers gibt es noch verschiedene weichere Möglichkeiten, zu denen Game Master greifen, wenn gegen die Spielregeln verstoßen wurde. Beispielsweise können sie einzelne Charaktere löschen oder dem Spieler seinen Account sperren, aber einen neuen anlegen lassen. Regelwidrig verkaufte Items können gelöscht werden. Das alles kann der Spiele-Anbieter zumindest in den Fällen ganz legal tun, in denen er den Account auch ganz sperren könnte.

Eine andere Frage ist, ob er das auch darf, wenn diese Voraussetzungen nicht vorliegen, zum Beispiel weil die Klausel in den Nutzungsbedingungen unklar ist und die Regel erst durch Game Master präzisiert wurde. Hier wird von den Spiele-Anbietern vorgebracht, der Account würde dem Spieler nicht »gehören«, sondern der Spieler hätte nur ein Nutzungsrecht – daher könnte der Anbieter die Regeln jederzeit ändern. Ob das juristisch tatsächlich richtig ist, ist eine schwierige Frage – die sicher nicht so schnell endgültig geklärt wird.

Fazit

Alles in allem ist der Spieler eines Online-Rollenspiels nicht rechtlos. Die Spiele-Anbieter sind auch an die Gesetze gebunden. Realistisch betrachtet sitzt der Publisher aber am längeren Hebel: Wer gegen die Sperrung seines Accounts klagt, kann mit einem jahrelangen und sündhaft teuren Prozess rechnen – schon allein deshalb, weil für die Feststellung eines Regelverstoßes und die Auswertung der Serverlogs eventuell vom Gericht Sachverständige eingeschaltet werden. Spieler tun also gut daran, sich an die Regeln zu halten. Eine andere Frage ist, ob sich nicht Blizzard mäßigen sollte – die endgültige Sperrung eines Accounts nur wegen der Ausnützung eines Exploits, der nicht einmal spielerische Vorteile verschafft, ist eine sehr harte Maßnahme. Lieber sollte hier ein Vertrauensverhältnis zur Community aufgebaut werden, damit Exploits rasch gemeldet und gefixt werden können.

Dr. Andreas Lober

DIE 10 HÄUFIGSTEN GEGNERTYPEN

Sie sind böse, bedrohen das Wohl der Menscheit und tummeln sich in vielen PC-Spielen: Aliens, Terroristen, Untote und Konsorten. Wir haben die **Top Ten der meist bekämpften Gegnertypen** für Sie zusammengetragen.

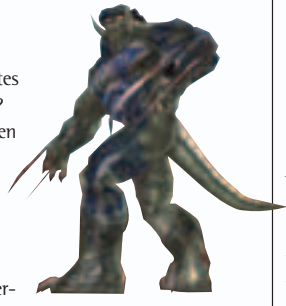
Es gibt sehr viele Computerspiele. Doch wenn es darum geht, Gegner für die menschlichen Spieler aufzustellen, tun sich die Entwickler schwer. Sei es nun aus Klischeepflege, mangelnder Kreativität oder weil die Käufer eh nichts anderes haben wollen: Neue Widersacher bekommen Sie in den seltensten Fälle einmal vor das Schwert oder den Raketenwerfer. Wir stellen Ihnen die zehn Gegnertypen vor, die am häufigsten die Rolle des Kanonenfutters übernehmen müssen.

Platz 10
Tiere



Sie sind meist die ersten Gegner, die Nachwuchstalente in Rollenspielen zu sehen bekommen: Ratten, Spinnen, Schlangen oder ähnliches Getier. Und wenn man davon genug erledigt hat, darf man zur Belohnung größere Ratten, Spinnen und Schlangen jagen. Tja, so sieht der Heldenalltag in Wahrheit aus! Von wegen Drachen erschlagen und die gerettete Jungfrau ehelichen – das ist doch etwas für Warmduscher. Wer noch nie Auge in Auge mit einer Riesenkellerassel in der Kanalisation einer mittelalterlichen Stadt gekämpft hat, verdient die Bezeichnung »Held« auch nicht. Immerhin findet man bei den erlegten Viechern oft Gold, Schmuck oder gar eine Kettenrüstung.

Platz 9
Aliens



Gibt es intelligentes Leben im Weltall? In Computerspielen auf jeden Fall nicht. Denn statt die Erdenbewohner aufgrund technologischer und geistiger Überlegenheit in friedlicher Koexistenz auf die Sprünge zu helfen, streben die Aliens immer nur die feindliche Übernahme an oder wollen alternativ ein kosmisches Artefakt in ihre Griffel bekommen, um alles Leben zu unterjochen. Dass der Plan nie funktioniert, hat einen einfachen Grund: Zwar fliegen die Außerirdischen mit Lichtgeschwindigkeit durch Raum und Zeit, doch kämpfen sie aus irgendeinem Grund am liebsten von Angesicht zu Angesicht mit den menschlichen Kontrahenten. Blöd nur, dass sie bei aller Technik gegen primitive Projektil- und Energiewaffen von Mutter Erde keine Verteidigung gefunden haben. Nunja, Aliens sind halt noch dümmer als Menschen.

Platz 8
Russen



Alte Freundschaften sind so schnell nicht tot zu kriegen. Alte Feindschaften noch weniger. Kaum ein Actionstreifen, der etwas auf sich hält, kommt in den 80ern ohne sowjetische Superschurken aus. Kaum ein Computerspiel, das nicht die rote Gefahr beschwört: **Raid over Moscow**, **Jagd auf Roter Oktober**, **Gunship**. Glasnost und Perestroika zum Trotz bleibt Russland bis in die 90er in den Augen vieler Spieleentwickler das »Reich des Bösen«, wie es damals US-Präsident Ronald Reagan so schön ausdrückte. Wenn die entsprechenden Shooter, Simulationen oder Strategiespiele nicht ohnehin zu Zeiten des Kalten Krieges angesiedelt sind, wird meist eine kommunistische Konterrevolution beschworen, um die lieb gewonnenen Rotarmisten-Figuren nicht einmotten zu müssen. Erst um die Jahrtausendwende herum verliert Iwan seinen Stammplatz als Obermotz an Kollege Ahmed.

Platz 7
Untote



Skelette, Zombies, Vampire und Gespenster haben es nicht leicht: Da geistern sie Jahrhunderte lang durch Gewölbe und über Friedhöfe und können einfach nicht sterben. Komischerweise fallen sie aber

tot zu Boden, wenn sie von einer Kugel, einem Schwert oder anderen Kampfinstrumenten getroffen werden. Obwohl es ja eigentlich Untote sind, die gar nicht sterben können. Höchstens durch so etwas wie in Weihwasser getauchte Klingen, Holzpfähle ins Herz, Silberkugeln oder einer Knochenmühle. Aber solche anspruchsvollen Sonderbehandlungen wären irgendwie zu komplex, einfacher geht's nach dem Motto: Was gegen Lebewesen wirkt, schickt auch Untote zurück in die Gruft, unter die Erde oder endlich in die Hölle. Also immer schön mit dem Schwert im verotteten Fleisch herum stechen, mit Kugeln durch die Rippen von Skeletten ballern und Werwölfe mit bloßen Fäusten niederringen.

Platz 6
Gangster



Ob klassisch mit Schlapphut, Nadelstreifenanzug und der Tommygun an der Hüfte oder neumodisch mit Muscle-Shirt, Goldkettchen und Ghettoblaster im Anschlag – die Verbrecherkartei hält für jedes Actionspiel das passende Exemplar bereit. Und das Beste: Dieses Gesocks darf man ganz ohne Gewissensbisse gleich im Dutzend über den Jordan schicken, schließlich haben es die Gesetzesbrecher nicht besser verdient. Oder? Nicht ganz, denn neben üblem Pack wie Geiselnehmern, Hartz-IV-Betrügern oder Babys-den-Lutscher-Wegnehmern gibt es natürlich auch die ehrenvollen (**Thief**-Serie), coolen (**GTA San Andreas**) oder staatlich geprüften Varianten (**Splinter Cell**-Reihe). Letztgenannte schaffen es regelmäßig in die Spiele-Hauptrolle; Recht und Unrecht liegen halt auch in PC-Spielen unheimlich dicht beieinander.

Platz 5
Wachleute

Gesucht:
Personal für den Objektschutz.
Anforderungsprofil:
Sollte wenig bis keine Erfahrung im Umgang mit Feuerwaffen mitbringen. Muss im entscheidenden Augenblick zielsicher in die falsche Richtung schauen. Private Kranken- und Lebensversicherung unabdingbar.
Wir bieten:
Taschenlampe (immer), Teamarbeit (manchmal), Schutzweste (selten).



Der typische Sicherheitsbeauftragte in Computerspielen zeichnet sich vor allem durch sein unnachahmliches Talent aus, verdächtige Geräusche geflissentlich zu ignorieren: Ka-Booooom! »Was war das?« – »Bestimmt nur eine Maus ...« Sollten aus heiterem Himmel reihenweise Glühbirnen zerspringen, ist das ebensowenig ein Grund zur Besorgnis wie das plötzliche Zusammensacken des eben noch putzmunteren Kollegen. »Günther! Hat dich was gestochen?« Selbst bei Explosionen, Erdbeben und anderen Katastrophen bleiben die Wachleute eisern auf ihren Posten. Mitdenken ist ihnen laut Arbeitsvertrag offensichtlich verboten.

Platz 4
Araber



Spätestens seit dem ersten Golfkrieg gehören die Jungs aus dem Mittleren Osten zum beliebtesten Kanonenfutter für Shooter aller Arten. Was wir daraus gelernt haben: Ahmed-Normal-Terrorist trägt Second-Hand-Uniformen aus amerikanischen Armeebeständen, wickelt sich ein Frotteehandtuch um die Birne, hat seit zwei Dekaden keinen Rasierer mehr angefasst, ruft »Yalla! Yalla!« und ballert mit einer Kalaschnikow Löcher in die Luft. Sollte er nicht gerade damit beschäftigt sein, Geiseln zu nehmen oder Bombenattentate vorzubereiten, dreht der Araber an der Ölschraube oder heckt irgendeine andere Gemeinheit zur Erringung der Weltherrschaft aus. Wie gut, dass regelmäßig und ganz zufällig ein amerikanisches Sondereinsatzkommando in der Nähe ist, um uns mit Patriotismus und Gottes Hilfe vor dem Grauen aus dem Morgenland zu beschützen.

Platz 3
Fantasy-Monster



Seit dieser komische Tolkien uns erfunden hat, sind wir ganz schön mies dran. Es gibt praktisch kein Fantasy-Spiel, in dem wir Orks uns nicht von daher gelaufenen Recken unsere grüne Fresse polieren lassen müssen. Und immer sind wir das böse Standard-Kanonenfutter – wenn nicht gerade Goblins oder Kobolde diesen Part übernehmen. Da schauen wir neidisch auf Betrachter, Gedankenschinder, Riesen und andere Ausnahmemonster, vor denen haben die Leute wenigstens Angst. Vor uns nicht: Wir rennen mit primitiven Waffen durch die Gegend, müssen dabei »Ugga, ugga« oder ähnlichen Kauderwelsch durch die Gegend brüllen und uns dann in das nächstbeste feindliche Schwert stürzen. Kein Wunder, dass wir für diese bescheuerten Auftritte nur abfällige Blicke von unseren Monsterkollegen ernten. Am schlimmsten sind die hinterlistigen Drachen. Die heucheln Freundschaft und laden uns regelmäßig zum Grillfest ein – als Vorspeise. Da lassen wir uns doch lieber von Aragorn und Gandalf verdreschen, das sind wenigstens echte Helden.

Platz 2
Nazis



Name Hans

Alias Klaus, Heinz, Friedrich, Peter (Selten: Wladimir)

Erscheinung
groß, blond, blaue Augen, meist in grauer Uniform; gefährlichere Exemplare in grün oder schwarz

Besondere Kennzeichen
- völlige Unfähigkeit, das englische Tih-Eitsch auch nur annähernd annehmbar zu betonen
- völlige Unfähigkeit, Deutsch ohne Texas-Akzent zu sprechen
- sprintet mutig übers offene Feld auf amerikanische MG-Stellungen zu
- hält geschätzte 85 Magazine griffbereit, aber nur eine Granate
- wird zumeist von unterbelichteten Unteroffizieren angeführt

Zitate »Halt!«, »Papiere!«, »Schweinhund!« »Aaaargh!«, »Main Läben!«

Platz 1
Die Zeit



Ihren schlimmsten Gegner bemerken PC-Spieler immer erst, wenn es zu spät ist – die Zeit. Hinterhältig läuft sie Ihnen in unterschiedlichen Formen davon: Sie brauchen zu lange, um Ressourcen abzubauen. Sie können nicht schnell genug den Kugeln des Gegners ausweichen. Die KI greift genau in dem Moment an, wenn Ihre Armee in der anderen Ecke der Karte kämpft. Egal, in welchem Spiel: Die Zeit macht einem öfter einen Strich durch die Rechnung als jeder andere Gegner.

Um den Erzfeind der Zocker zu schlagen, haben sich die Designer schon so manchen Trick einfallen lassen. Zum Beispiel, die Zeit zu verlangsamen, wie der Herr Payne das macht. Oder Sie gar rückwärts laufen zu lassen, das kann der Prinz von Persien ganz gut. Da solche temporalen Anomalien aber das Raum-Zeit-Kontinuum schnell mal aus dem Gleichgewicht werfen, sollten Sie am besten nur noch rundenbasierte Titel spielen. Dann haben Sie alle Zeit der Welt, auch wenn der Gegner Ihnen womögich einen Zug vorraus ist.

Georg Valtin/Rüdiger Steidle



DOS-BOX

Soundprobleme, Abstürze und mangelnde Kompatibilität: Unter Windows XP ist es nicht gerade einfach, MS-DOS-Klassiker vernünftig zu spielen. Wir zeigen Ihnen, wie das (fast) zum Kinderspiel wird.

Hätten Sie erraten, zu welcher Rubrik in unserem Heft wir die meisten positiven Zuschriften bekommen? Weder zu aktuellen Tests, noch zu den Previews auf kommende Spielehits, sondern zur kleinen, aber feinen Retro-Ecke. Dort stellen wir Ihnen regelmäßig Klassiker wie **Strike Commander** oder, aktuell in diesem Heft, **Mule** vor – diesmal auf zwei Seiten. Auch in Zeiten von Bombast-Grafik und Orchester-Sound üben die vielen Jahre alten Spiele eine eigenartige Faszination aus, nicht nur auf Nostalgiker. Ist es wirklich möglich, dass trotz Strichmännchen-Grafik und Midi-Sound enormer Spielspaß erzeugt werden kann? Unser Tipp: Einfach mal selber ausprobieren. Das ist leichter gesagt als getan – aber deshalb helfen wir Ihnen ja mit unserer Anleitung...

XP tut weh

Klaus K. will's wissen: Unsere Rückschau auf **Strike Commander** hat ihm den Mund wässrig gemacht. Also fahndet er im Keller und im Internet nach den alten Disketten, wird fündig und macht sich frohen Mutes an die Installation. Nachdem stolze 30 MByte an Daten auf den heimischen Rechner geschaufelt sind, verlangt das Installationsprogramm nach den IRQ- und DMA-Einstellungen für die Soundkarte. Klaus K., der in Zeiten eines DirectX und automatischer Setup-Programme davon keinerlei Ahnung hat, übernimmt die vorgeschlagenen Parameter. Gut gelaunt tippt er in der MS-DOS-Eingabeaufforderung strike.exe ein und fällt fast vom Stuhl: Das einzige, was die Lautsprecher von sich geben, ist friedliche Stille, und der Monitor zeigt nur den gefürchteten Blue Screen. Eingeschüchtert fegt Klaus das Spiel wieder von der Festplatte. Dann doch lieber **Splinter Cell 3**, **Act of War** und Konsorten.

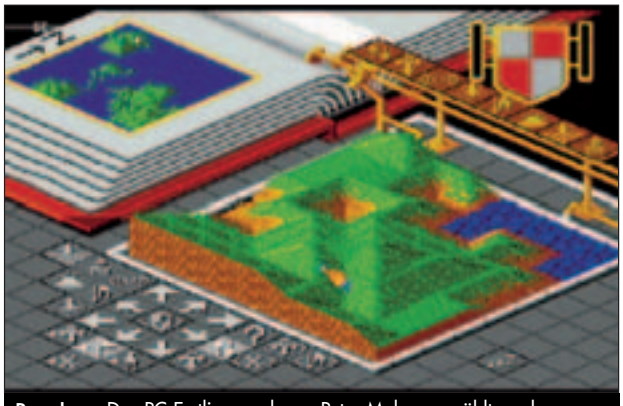
Oftmals scheitert das Ausprobieren eines Klassikers an der mangelnden Kompatibilität zu Windows XP. Da damals die Softwareschnittstelle DirectX höchstens in den Köpfen der Microsoft-Entwickler existierte, sprechen alte Spiele die Hardware anders und direkter an. Dies führt in vielen Fällen zu Konflikten mit heutigen Hardware-Treibern, die ganz auf Windows XP und DirectX ausgelegt sind. Die MS-DOS-Eingabeaufforderung ist dabei nicht des Rätsels Lösung, da sie im Grunde lediglich eine Kommandozeile für Windows XP ist und nur vom Namen her noch was mit dem ursprünglichen MS-DOS gemeinsam hat. Es muss also noch einen anderen Weg geben, die alten Schätzchen zum Funktionieren zu überreden.

Ein Emulator muss her

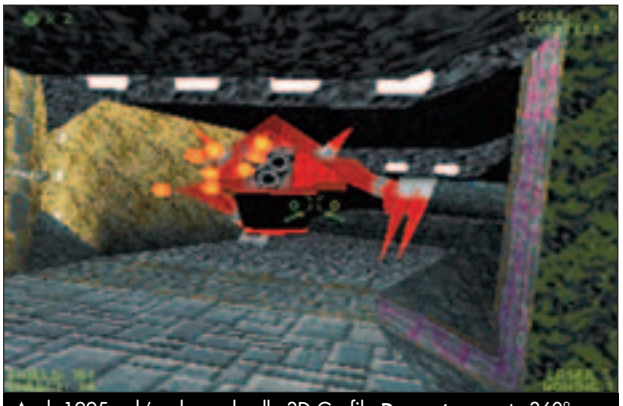
Eine Lösung des Problems: Das Open-Source-Projekt DOS-Box. Dabei handelt es sich um einen waschechten Emulator der damals aktuellen 286er/386er-Prozessoren, den Vor-Vorgängern des Pentium 1. Die aktuelle Version 0.63 finden Sie auf unserer Heft-DVD. Auf der Homepage des Projekts (http://dosbox.sourceforge.net) gibt es praktischerweise eine Auflistung sämtlicher unterstützter Spiele. Einige wenige Programme werden vom Emulator nicht oder nur eingeschränkt unterstützt, Sie sollten also vor der Installation kurz nachschauen, ob Ihr Spiel eventuell dabei ist. Einsteiger sollten sich zusätzlich das grafische Frontend D-Fend installieren, das Sie ebenfalls auf unserer DVD finden. Damit sparen Sie sich die unnötige und komplizierte Tipparbeit.

Die Einrichtung des Emulators gestaltet sich beim ersten Mal etwas zeitaufwändig, ist aber mit unserer Schritt-für-Schritt-Anleitung eine zu bewältigende Hürde. Nachdem Sie die DOS-Box und danach D-Fend installiert haben, kann es schon losgehen. Suchen Sie im Startmenü nach dem Eintrag D-Fend, und starten Sie das Programm.

Simon Fistrich



Populous: Das PC-Erstlingswerk von Peter Molyneux zählt zu den ganz großen Klassikern der Computerspielegeschichte.



Auch 1995 gab's schon schnelle 3D-Grafik: **Descent**s rasante 360°-Steuerung ist bis heute ungeschlagen. Testen Sie's mit der DOS-Box.

1 SO RICHTEN SIE EIN SPIEL EIN



Beim ersten Aufruf müssen Sie noch das Verzeichnis angeben, in das Sie die DOS-Box installiert haben. Im Menü **Extra** klicken Sie auf **Configure Defaults**. Im Reiter **Sound** finden Sie die Einstellungen für die Soundkarte. Notieren Sie sich hier die Art der Soundkarte (bei uns **sb16** für Soundblaster 16) und die Werte unter **Adress**, **IRQ** und **DMA** – diese werden meistens bei der Installation eines alten Spiels abgefragt. Im Reiter **General** legen Sie fest, ob Sie die DOS-Box im Vollbild bevorzugen, oder lieber im kleinen Fenster. Beenden Sie die Einstellungen mit einem Druck auf **OK**.

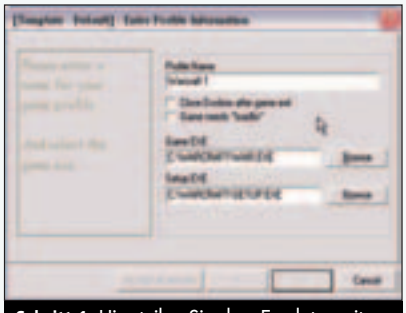
Jetzt starten Sie die Installation Ihres alten Spiels. In den meisten Fällen erledigen Sie das außerhalb der DOS-Box. Nur wenn sich die Installation partout nicht unter Windows XP oder der MS-DOS-Eingabeaufforderung abschließen lässt, müssen Sie sie innerhalb des Emulators ausführen. Dazu sind Sie nach der Lektüre dieses Artikels problemlos in der Lage. Wenn Sie nach den Einstellungen für die Soundkarte gefragt werden, tragen Sie die vorhing notierten Werte ein **(Abbildung rechts)**.

2 PROFILE ERSTELLEN

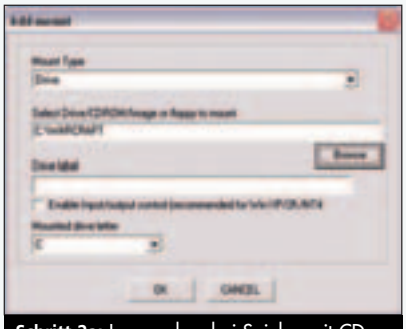
SCHRITT 1: Für jedes Spiel sollten Sie ein eigenes Profil erstellen. Dazu klicken Sie im Menü Profile auf **Add with Wizzard**. In den folgenden Dialogen legen Sie die Einstellungen für das gewünschte Spiel fest. Wählen Sie zuerst einen Profilnamen (idealerweise den Namen des Spiels). Im Feld Game EXE legen Sie den Pfad zu der Datei fest, die das Spiel startet. Die setzt sich normalerweise aus einem Teil des Spielenamens und der Endung .EXE zusammen. Falls eine eigene Setup-Datei vorhanden ist, füllen Sie auch das Feld Setup EXE mit dem entsprechenden Pfad aus. **Close Dosbox after game exit** legt fest, ob der Emulator automatisch beendet werden soll, nachdem Sie das Spiel verlassen. **Game needs loadfix** sollten Sie nur bei Startproblemen aktivieren.

SCHRITT 2: Im nächsten Dialog übernehmen Sie die Einstellungen. Komplizierter ist der Abschnitt **Configure the mounts**. Hier teilen Sie dem Emulator mit, welche Laufwerke er benutzen darf. Klicken Sie einfach auf **Auto Create**, dann verwendet das Programm automatisch das richtige Laufwerk. Sollte der Klassiker während des Spielens auf eine CD oder ein Diskettenlaufwerk zugreifen, müssen Sie alle Laufwerke manuell hinzufügen. Klicken Sie dazu auf **Add**. Wählen Sie unter **Mount Type** entsprechend CDROM oder Floppy aus. Im Feld **Select Drive/CDROM/Image or floppy to mount** verweisen Sie auf das richtige Laufwerk. Unter **Mounted drive letter** suchen Sie sich noch einen Laufwerksbuchstaben aus, unter dem die DOS-Box den virtuellen Datenträger ansprechen soll. Um Konflikte zu vermeiden, sollten Sie den gleichen Buchstaben des Laufwerks wählen, von dem Sie das Programm installiert haben. Das Verzeichnis des installierten Programms mounten Sie als **Drive** unter dem Buchstaben C. Bei Diskettenlaufwerken sollte immer **A** gewählt werden. Aktivieren Sie noch das Kästchen hinter **Enable Input/output control** und drücken Sie jeweils auf OK. Nach ein paar Versuchen beherrschen Sie das Mounten im Schlaf: Lassen Sie sich von der Komplexität nicht abschrecken.

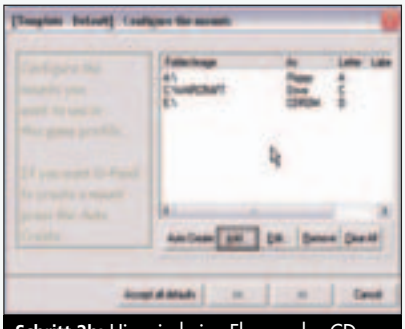
SCHRITT 3: Die anderen Einstellungen können Sie einfach bestätigen. Ihr Spiel erscheint nun in der Games-Liste. Im Idealfall genügt ein Doppelklick, um es zu starten. Sofern Sie bei der Einrichtung eine Setup EXE angegeben haben, sollten Sie vorher das Setup ausführen. Dazu klicken Sie mit rechts auf den Profilnamen und dann auf **Run Setup**. Falls Sie, wie eingangs erwähnt, Schwierigkeiten mit der Installation eines Spiels haben, legen Sie auf dem gleichen Weg ein eigenes Profil für das entsprechende Installationsprogramm an und erst anschließend das eigentliche Spielprofil.



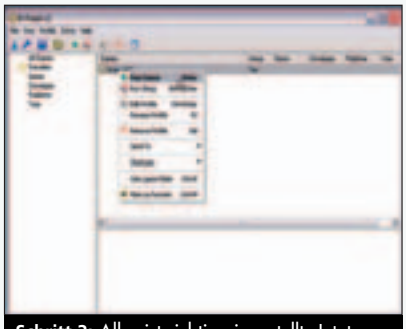
Schritt 1: Hier teilen Sie dem Emulator mit, wo sich die Spieledateien befinden.



Schritt 2a: Insesondere bei Spielen mit CD-Unterstützung müssen Sie richtig mounten.



Schritt 2b: Hier sind eine Floppy, das CD-Laufwerk und die Spieledateien zugeordnet.



Schritt 3: Alles ist richtig eingestellt. Jetzt starten Sie das Spiel mit »Run Game«.

3 PROBLEMKINDER

Die meisten Spiele werden Sie mit dieser Anleitung problemlos starten können. Einige technisch aufwändigere Exemplare verlangen aber eine weitergehende Beschäftigung mit den Möglichkeiten des Gespanns DOS-Box und D-Fend. Der Trick liegt in den Detail-Einstellungen. Es gibt kein allgemeines Rezept für alle Spiele, daher sollten Sie etwas Experimentierfreude mitbringen. Mit den richtigen Werten wird so manche lahme Ente zu einem echten Rennpferd. Beispielsweise können Sie in den Profileinstellungen bestimmen, wie viel RAM dem Programm zur Verfügung stehen soll. Einem Speicherfresser wie **Strike Commander** sollten Sie schon 32 MByte zugestehen, während das ältere **Mule** auch problemlos mit 4 MByte auskommt. Probieren Sie ein wenig herum, um das optimale Ergebnis zu erzeugen.

Der virtuelle Prozessor lässt sich übertakten, um etwas mehr Leistung herauszukitzeln: Im laufenden Betrieb erhöhen Sie die Geschwindigkeit mit der Tastenkombination **STRG + F11**, während **STRG + F12** bremst die CPU ausbremst. Selbst eine Modem- und Netzwerkunterstützung ist eingebaut – praktisch, wenn Sie Spiele wie **WarCraft** im Netzwerk oder Internet spielen wollen. Haben Sie keine Sorge, dass Sie mit den Einstellungen etwas kaputtmachen können: Schlimmstenfalls riskieren Sie einen Systemabsturz. Beachten Sie, dass im Hintergrund ein kompletter Prozessor samt Zusatz-Hardware emuliert wird – Ihr System sollte also schon zur guten Mittelklasse gehören, damit die DOS-Box ihre Stärken ausfahren kann. Anderenfalls sollten Sie die im Hintergrund laufenden Programme beenden, um möglichst viel Speicher verfügbar zu machen.

SELBST IST DER SPIELER

Tools

Eine gute Anlaufstelle für Informationen rund um das Thema DOS-Box ist das Internet. In einigen (zumeist englischsprachigen) Foren finden Sie Tipps und Hilfestellungen zur richtigen Konfiguration. Mit etwas Rumprobieren kommen Sie aber oft selbst auf die richtige Lösung. Die DOS-Box ist jedoch nur ein Hilfsmittel und erhebt gar nicht den Anspruch, zu sämtlichen DOS-Spielen kompatibel zu sein. Einen alten PC mit DOS 6.2 und 486er-Prozessor kann das Programm nicht ersetzen, ist aber eine gute und meist funktionierende Alternative für alle, die einen Blick auf die Vergangenheit der Computerspiele werfen wollen. Für Liebhaber der alten LucasArts- und Sierra-Adventures gibt es mit der Scumm Virtual Machine eine eigene Lösung. Statt ein komplettes System zu emulieren, macht dieses Programm lediglich diejenigen Adventures spielbar, die auf dem Scumm-System basieren; dazu gehören Spiele wie Monkey Island, Simon the Sorcerer und Beneath a Steel Sky. Nähere Infos finden Sie unter www.scummvm.org.



M.U.L.E.

Roboter-Maultiere per Joystick über Quadrate mit komischen Symbolen scheuchen soll Spaß machen? Und das im Multiplayer-Modus? Ja – seit 22 Jahren!





Der **Atari 800** hat vier Joystickports; auf dem C64 müssen zwei Spieler Tasten nehmen.

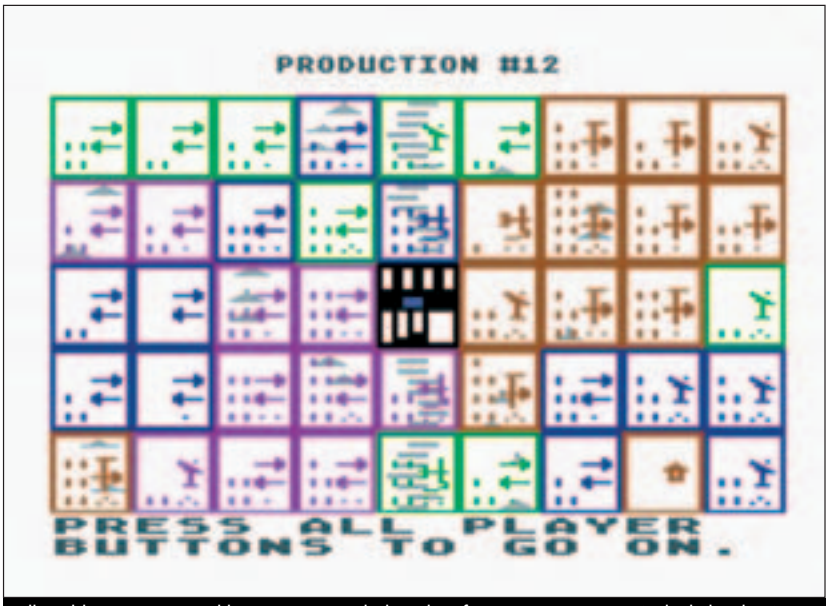


Wir haben den **Bergwampus** gefangen, die US-Version des bayerischen Wolpertingers.

Deutschland 1983: Der Commodore 64 kostet satte 1.200 Mark. Die Mark gibt's heute nicht mehr, der C64 lebt allenfalls in staubigen Kartons auf dem Dachboden oder bei wenigen Enthusiasten weiter. Doch es gibt Spiele, die sind auch nach über zwei Jahrzehnten unvergessen und machen heute noch Laune, trotz (oder wegen?) Minimalgrafik und Dudelmucke. Eins davon ist die »Wirtschaftssimulation« **Mule**. Der Name steht für »Multiple Use Labor Element«, eine Art mechanischer Maulesel, der an eine Miniaturausgabe der AT-ATs aus **Das Imperium schlägt zurück** erinnert. Diese Robot-Vierbeiner spielen in **Mule** eine wahrlich tragende Rolle ...

Quadrat-Kampf

Das Spielprinzip ist simpel, aber angenehm verzwickt: **Mule** spielt auf dem Planeten Irata (lesen Sie den Namen mal rückwärts!), der in 45 Quadrate unterteilt ist. Vier Spieler können bei der »Wirtschaftssimulation« mitmachen, der Computer übernimmt fehlende Kontrahenten. Rundenweise ergattern die Spieler die Land-Vierecke, um sie fortan auszubeuten. Nahrung, Energie, Kohle und das wertvolle Kristall Crystite gibt's jeweils zu gewinnen. Allerdings immer nur eine Ressource pro Feld, und auch nicht überall gleich viel: Felder mit Fluss drin bieten mehr Nahrung, im Gebirge steckt mehr Kohle, Flachland ist ideal für Solarenergie, und Crystite-Vorkommen müssen Sie erst von Geologen suchen lassen – diese Gebiete sind natürlich besonders begehrt. Und aneinandergrenzende eigene Felder bringen Extra-Ertrag. Zeit für die ersten Geplänkel mit den Mitstreitern! Doch bevor die Quadranten überhaupt produzie-



Alle Felder von Irata sind besetzt! Die Symbole stehen für **Crystite-Kristalle** (Ecke links oben), **Energie** (Ecke rechts oben), **Kohle** (Ecke links unten) und **Nahrung** (grünes Feld unten Mitte).



Produktionsphase: Nur der orange Spieler hat Energie übrig, den anderen fehlt sie.



In der **Basis** steuern wir unser kleines grünes Männchen zum Muli- und Equipment-Shop.



Das **Original-Inlay** mit den vier Mule-Entwicklern plus Interview erinnert an ein Plattencover. Die Blondine links und der Dackel »wollen lieber anonym bleiben«.

ren, kommen die **Mule**-Viecher ins Spiel. Die müssen Sie nämlich im mittleren der 45 Felder (dient als Basis für alle) kaufen, in den entsprechenden Laden bugsieren, mit Abbau-Equipment befrachten und noch ins Zielfeld steuern. Dort angekommen, entpacken die Vierbeiner die Ausrüstung, fortan wird dort in jeder Runde produziert. Hört sich simpel an? Abwarten!

Piratenpest

Fies: Jeder Spieler hat nur begrenzte Zeit für seinen Zug. Fieser: Bei Energieknappheit produzieren Ihre Felder weniger. Noch fieser: Bei Nahrungsmangel kriegt man nicht nur Hunger, sondern auch weniger Zugzeit. Voll fies: Katastrophen wie Pest (null Nahrung im befallenen Feld) oder Piraten (mopsen alle Crystite-Vorräte). Andere Ereignisse sind netter, etwa Sonnenstürme, die mal eben den Energie-Ausstoß erhöhen.

Nahrung und Energie brauchen Sie zum Teil für den Eigenbedarf, Überschüsse bunkern Sie im Lager (da kann allerdings ein Feuer ausbrechen) oder verticken sie im Laden. Spaßiger und vielleicht einträglicher ist der Handel mit Ihren Kontrahenten – wer grad am Hungertuch knabbert, zahlt schließlich jeden Preis! Kohle und Crystite hingegen sind prima zum Geldmachen, aber nun mal nicht essbar ...

Tick tack Hick-Hack

Mule zieht seinen Reiz aus der »Ich schnapp Dir mal eben die letzten Energievorräte weg«-Schadenfreude und der stets zu knappen Zeit: Auf Nummer sicher gehen und erst mal Nahrung und Energie sichern – oder doch wagemutig Geologen nach Crystite-Feldern fahnden lassen? Wer sich verschätzt (oder sein Mule zu ungeschickt steuert), guckt in die Röhre – da geht zum Beispiel der Mechano-Esel samt teurer Fracht kurz vor dem Zielfeld stiften, wenn der Countdown rum ist. Ganz Kaltblütige hingegen besetzen locker ein paar Felder und gehen dann noch in die planetare Kneipe, um Extra-Credits zu erpokern. Auch schön: Keine Partie gleicht der anderen, weil Rohstoffe stets anders verteilt und die Zufallsereignisse nicht vorhersehbar sind. Kein Wunder, dass es auch heute noch **Mule**-Turniere gibt.

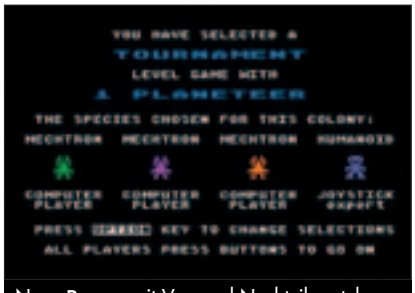
Mule erschien 1983 ursprünglich auf dem Atari 800 (praktischerweise mit vier Joystickports!) und Commodores 64er, später folgten unter anderem Versionen für Nintendos NES, IBMs PCjr, den japanischen NEC PC-8801 sowie MSX-Computer.

Martin Deppe

DANI BUNTEN: EINE LEGENDE



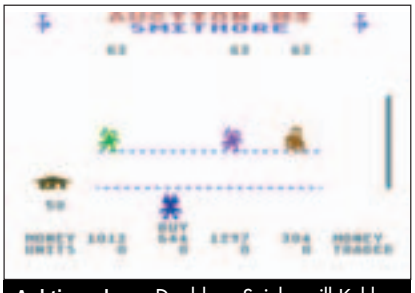
Daniele Bunten, Jahrgang 49, entwickelte 1978 ihr erstes Spiel, **Wheeler Dealers**. Dann folgten Klassiker wie **Mule**, **Seven Cities of Gold** (84), **Heart of Africa** (85) sowie **Global Conquest** (92), das Echtzeitkämpfe und Rohstoff-Abbau verband und als Opa von **C&C** gilt. Dani unterzog sich 1992 einer Geschlechtsumwandlung. Sie starb am 3.7.1998 an Krebs.



Neun **Rassen** mit Vor- und Nachteilen stehen beim Spielstart zur Auswahl.



Säureregen! Der **graue Klumpen** steigert die Ernte, senkt aber den Energie-Output.



Auktionsphase: Der blaue Spieler will Kohle kaufen, die anderen kommen ihm entgegen.

LESERBRIEFE

SERVICEWÜSTE DEUTSCHLAND

In den letzten Jahren ist mir in der Computerspielbranche leider eine Entwicklung aufgefallen, die mein Kaufverhalten stark verändert hat. Viele Spiele, die ich mir unter Garantie vor Veröffentlichung bestellt hätte, stehen heute nicht in meinem Regal. Der Grund ist, und damit auch der Grund für diese ewiglange Einleitung: die Servicewüste Deutschland. In keiner anderen Branche haben die Verbraucher weniger Rechte als in der Softwareindustrie. Die Hersteller können eigentlich machen, was sie wollen und kommen in den meisten Fällen damit durch. Beispielsweise werden wie bei Arcanum oder Söldner auf der Spielepackung Features versprochen, die es entweder in dieser Form nicht gibt oder die nicht richtig funktionieren. Titel wie The Fall und Söldner werden auf den Markt geworfen, obwohl die Entwickler und Publisher genau wissen, dass die Spiele übel verbuggt sind – Käufer können erst nach Wochen und dem Herunterladen zahlreicher Patches vernünftig zocken. Ich finde es ebenfalls eine Frechheit, dass ich mich für Half-Life 2 online anmelden muss, obwohl ich es offline spielen möchte. Diese Liste ließe sich sicher noch lange fortsetzen, aber diese Beispiele reichen, um die momentanen Missstände zu verdeutlichen. Ich wünsche mir nur drei Dinge:

1. Spiele sollen erst ausgeliefert werden, wenn sie fertig sind. Patches für kleine Bugs oder zum nachträglichen Feintuning des Balancings sind nicht das Problem. Ein Spiel ist erst fertig, wenn es keine großen und mittleren Fehler mehr hat – dann bekommt der Kunde auch das, wofür er sein Geld ausgibt.
2. Hersteller müssen halten, was Sie ankündigen und auf Packungen versprechen. Besser die Fans mit ein paar Sachen überraschen als im Vorfeld Dinge anzukündigen, die sich dann nicht oder nur schlecht umsetzen lassen.
3. Wenn mal ein Spiel bis zur Unspielbarkeit verbuggt ist, sollten Kunden das Recht haben, es umzutauschen. Besser noch wäre es, wenn Hersteller dann verpflichtet wären, das Produkt zurückzurufen und den Käufern kostenlos eine fehlerfreie Version zu schicken.

Ingo Gronewald

PC PowerPlay Ihre drei Wünsche können wir nur unterstützen. Gute Nachricht: Zumindest der dritte Punkt ist bereits aktuell. Spiele, die aufgrund von groben Bugs nicht laufen, weisen so genannte Sachmängel auf. Laut BGB müssen Händler diese Titel umtauschen und dürfen Sie nicht an Hersteller verweisen. Software-Rückrufaktionen wird es aber sicher nicht geben.

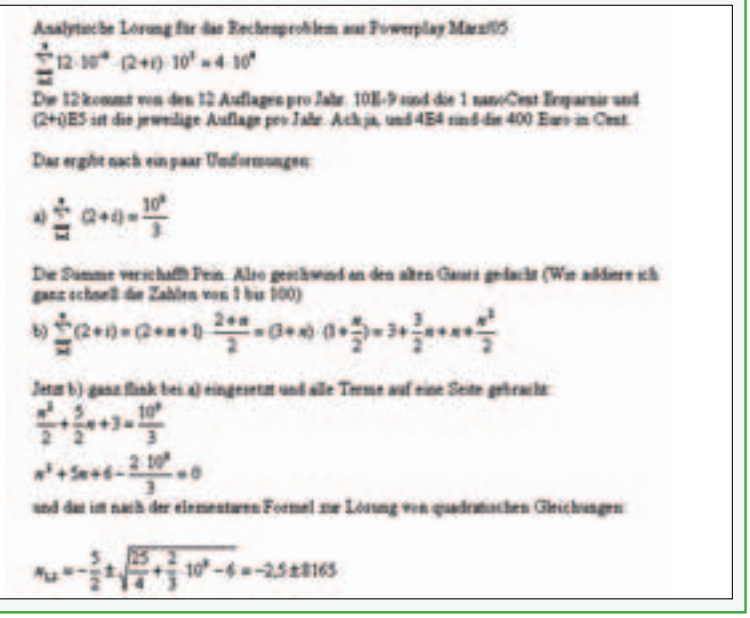
RECHENAUFGABE, DIE ZWEITE

Ich gönne dem Stefan Horn ja sein Budgetspiel, aber leider ist die Lösung falsch. Nach 814 Jahren hat man nämlich gerade vier Euro gespart. Ist ja nicht weiter schlimm: Ich hatte mich auch beim ersten Anlauf um eine Zehnerpotenz vertan (nämlich 400 Euro=4e5 Cent). Das führte dann natürlich zum falschen Ergebnis und peinlicherweise (ich bin promovierter Physiker) habe ich euch die fehlerhafte Lösung auch noch geschickt. Deshalb hier noch einmal die ausführliche und hoffentlich jetzt richtige Lösung: 8162,5 Jahre.

Dr. Klaus Everding

[rechnen]

PC PowerPlay Mit der einen oder anderen Potenz scheinen unsere Mitarbeiter ihre Probleme zu haben. Trotz mehrfachen Nachrechnens hat Georg Valtin seinen Fehler nicht bemerkt und verwies auf die alte Naturwissenschaftlerweisheit: »Klein Phi macht auch Mist«.



Analytische Lösung für das Rechenproblem aus Powerplay März05

$$\sum_{i=1}^{n} 12 \cdot 10^{-9} \cdot (2+i) \cdot 10^{i} = 4 \cdot 10^{8}$$

Die 12 kommt von den 12 Auflagen pro Jahr. 10E-9 sind die 1 nano/Cent Ersparnis und (2+i)E5 ist die jeweilige Auflage pro Jahr. Ach ja, und 4E4 sind die 400 Euro in Cent.

Das ergibt nach ein paar Umformungen:

$$\text{a)} \quad \sum_{i=1}^{n} (2+i) = \frac{10^{8}}{3}$$

Die Summe verschafft Prin. Also geschwind an den alten Gauss gedacht (Wie addiere ich ganz schnell die Zahlen von 1 bis 100)

$$\text{b)} \quad \sum_{i=1}^{n} (2+i) = (2+n+1)\,\frac{2+n}{2} = (3+n)\cdot\left(1+\frac{n}{2}\right) = 3+\frac{3}{2}n+n+\frac{n^2}{2}$$

Jetzt b) ganz flink bei a) eingesetzt und alle Terme auf eine Seite gebracht:

$$\frac{n^2}{2}+\frac{5}{2}n+3 = \frac{10^8}{3}$$

$$n^2+5n+6-\frac{2\cdot 10^8}{3} = 0$$

und das ist nach der elementaren Formel zur Lösung von quadratischen Gleichungen:

$$n_{1,2} = -\frac{5}{2} \pm \sqrt{\frac{25}{4}+\frac{2}{3}\cdot 10^8 - 6} = -2{,}5 \pm 8165$$

STARCRAFT 2

Mir ist etwas Seltsames in der April-Ausgabe aufgefallen. Da bringt ihr unter der Überschrift »Kommt StarCraft 2?« die Meldung, dass ein wichtiger Designer von Electronic Arts zu Blizzard gegangen ist, um nach eigenen Worten möglichst an StarCraft 2 oder WarCraft 4 mitzuwirken. Jetzt frag ich mich, wieso ihr diese Überschrift gewählt habt? Es hätte ja genauso gut »Kommt WarCraft 4?« heißen können. So hatte ich gehofft, etwas Konkretes über den Nachfolger des genialsten Strategiespieles überhaupt lesen zu dürfen, und nicht nur diese vagen Andeutungen.

Tobias Hemmerich

PC PowerPlay In der Branche und den Medien geht man aufgrund diverser Hinweise und Indizien davon aus, dass Blizzards nächstes PC-Spiel StarCraft 2 sein wird – daher die Überschrift. WarCraft 4 wird es sicher auch eines Tages geben, aber nachdem sich Blizzard in den letzten Jahren intensiv mit dem WarCraft-Universum beschäftigt hat, wird sich die Firma jetzt traditionell einer anderen Marke zuwenden. Selbst Diablo 3 ist wahrscheinlicher als WarCraft 4.

SPIELE-PROGRAMMIERUNG

Ich fände es super, wenn ihr eine Reportagen-Reihe über das Programmieren von Spielen bringen könntet. Also nicht »Wie programmiere ich Half-Life 2 selbst?«, sondern mehr in Richtung: Was unterscheidet eine gute KI von einer schlechten? Wie schaffen es die Programmierer, dass Gegner selbstständig entscheiden, ob sie fliehen, das Feuer erwidern, in Deckung gehen oder Hilfe holen? Wie schaffen es Shader, durch Beleuchtung und Schatten diesen Tiefeneffekt zu erzeugen? Und warum müssen Spiele wie Ego-Shooter immer wieder neu programmiert werden? Wieso gibt es nicht so was wie einen Baukasten für Spiele, wo man nur die Levelarchitektur, die Figuren, Texturen und Effekte ändert?

Fabio Bellanova

PC PowerPlay So banal es auch klingt, aber die meisten Antworten auf Ihre Fragen befinden in den Köpfen der Designer und werden von den Programmieren als Code in die Spiele gebracht. Wie sich beispielsweise ein Gegner verhalten soll, bestimmen programmierte Muster auf Basis verschiedener Parameter. Je mehr davon berücksichtigt werden, desto komplexer wirkt die KI. Machbar ist fast alles, es ist oft nur eine Frage des Aufwands und der Zeit. Die von Ihnen gewünschte Serie würde also ein abstrakter Ausflug in moderne Programmiertechniken werden, und dafür interessieren sich die we-

nigsten unserer Leser. Und es werden bei Weitem nicht alle Spiele komplett neu programmiert. Oft dient eine Grafik- oder Physik-Engine als Basis für mehrere Spiele. Auf der Unreal-Engine basieren neben Ego-Shootern wie Unreal Tournament 2004, beispielsweise auch die Flipper-Simulation Adventure Pinball sowie die Action-Adventure der Harry-Potter-Reihe.

Georg Valtin

ADVENTURES

Wieso habt ihr im Terminkalender kaum Adventures? Ich finde es schade, dass nicht einmal die »großen« Titel wie Still Life und Runaway 2 darin stehen. Mir ist auch aufgefallen, dass ihr kaum Vorschauberichte zu Adventures im Heft habt (etwa zu Still Life, das schon in wenigen Wochen erscheint). Es täte dem Genre sicher gut, wenn Zeitschriften öfter darüber berichten würden.

Frank Sannwald

PC PowerPlay Unser Terminkalender enthält neben den wichtigsten Wartespielen der Fans (wie Gothic 3, Quake 4, Age of Empires 3, etc.) die Titel, zu denen wir bereits eine Preview gemacht haben. Von Runaway 2 würden wir beispielsweise gerne eine Vorschau bringen, doch ohne Material, eine Präsentation oder spielbare Version geht das nunmal nicht. Hier sind wie immer auch die Entwickler und Publisher gefordert. Wenn wir die Möglichkeit haben, berichten wir über interessante Spiele – unabhängig, zu welchem Genre sie gehören.

Georg Valtin

SUDEKI

Angeregt durch euren Test von Sudeki habe ich mir das Spiel diese Woche zugelegt. Leider kam bisher, trotz toller Grafik, noch kein rechter Spielspaß auf, da die Ingame-Dialoge viel zu schnell (und mit viel zu hohen Stimmen) abgespielt werden. Ich habe keine Ahnung, woran das liegen könnte. Ich habe einen Windows-XP-Rechner mit einem Pentium-4-Prozessor (1,7 GHz), 512 MB RAM, DirectX 9.0c und einer Onboard-Soundkarte von Intel. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr einen Tipp zu dem Problem hättet.

Markus Römmele

PC PowerPlay Ferndiagnosen sind bei solchen Problemen sehr schwierig, da sie zahlreiche Ursachen haben können. Grundsätzlich empfehlen wir folgende Vorgehensweise, wenn ein Spiel nicht richtig funktioniert:
- Installieren Sie zuerst immer die neuesten (zertifizierten) Treiber für Ihre Hardware, besonders Grafik- und Soundkarte sowie die aktuelle DirectX-Version.
- Lesen Sie das Handbuch sowie die Readme-Datei des Spiels. Falls Inkompatibilitäten mit bestimmten Hardware-Komponenten bekannt sind, finden Sie die entsprechenden Informationen inklusive möglicher Lösungen oft hier.
- Schildern Sie Ihr Problem möglichst genau im Forum der offiziellen Website oder großer Fansites des Spiels. Gleichgesinnte haben womöglich den gleichen Fehler und schon eine Lösung parat. Oft gibt es auch eine FAQ, in der gängige Probleme geklärt werden.
- Erst wenn all diese Maßnahmen nicht geholfen haben, sollten Sie sich an den Support der Firma wenden. Halten Sie dafür alle relevanten Systeminformationen parat und erklären Sie gleich zu Beginn des Gesprächs, dass Sie die offensichtlichen Möglichkeiten bereits ausgeschöpft haben. So verhindern Sie, dass Sie von Hotline-Mitarbeitern mit Standard-Tipps abgespeist werden.

WORLD OF WARCRAFT

Ich habe leider nur ein 56K-Modem, bin aber ein großer Rollenspiel- und Blizzardfan und würde mir deswegen sehr gerne World of WarCraft zulegen. Allerdings zweifle ich daran, dass es mit dieser geringen Bandbreite überhaupt funktioniert. Könnt ihr mir dazu etwas sagen?

Steffen Schweininger

PC PowerPlay Aufgrund der relativ geringen Datenmengen, die bei World of WarCraft zwischen Server und Client übertragen werden, können Sie auch mit einem 56K-Modem spielen. Außerdem wirken sich Latenzzeiten kaum auf den Spielspaß aus. Allerdings müssen Sie damit rechnen, dass es in dicht bevölkerten Gebieten wie den Hauptstädten öfters ruckelt als bei DSL. Da wir redaktionsintern nur auf recherchierte Informationen zurückgreifen können, sollten Sie vor dem Kauf sicherheitshalber auch im Forum der offiziellen Seite unter der Adresse www.worldofwarcraft.de nach Meinungen und Erfahrungen fragen.

Patrick Hartmann

Wenn ich mir World of WarCraft kaufe, auf meinem PC installiere und dann einen Account erstelle, kann ich ja damit spielen. Wenn jetzt mein Bruder auch spielen will, kann er dann meine Version auf seinem Rechner installieren und gleichzeitig mit meinem Account zocken? Ich glaube, das geht nicht, oder? Könnte er mir, wenn wir auf demselben Server spielen, auch Gegenstände geben, wenn wir nicht gleichzeitig online sind?

Leon Pechar



PC PowerPlay Ein Account kann nicht simultan von mehreren Leuten verwendet werden. Laut Blizzards Nutzungsbedingungen ist es außerdem verboten, dass sich mehrere Leute einen Account teilen. Allerdings ist dieses Account-Sharing kaum nachweisbar, und außerdem sind die Nutzungsbedingungen eine rechtliche Grauzone und nicht unbedingt bindend (mehr zu dem Thema finden Sie im Artikel »Welche Rechte haben MMORPG-Anbieter« auf den Seiten 168 und 169). Wenn Sie und Ihr Bruder auf einem Server Gegenstände tauschen wollen, ohne gleichzeitig online zu sein, schicken Sie die Objekte am besten per Ingame-Mail bequem an den entsprechenden Charakter.

Georg Valtin

SO ERREICHEN SIE UNS

REDAKTION

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
leserbriefe@pcpowerplay.de

BEI HARDWARE-FRAGEN

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

ABO

Auf dem Postweg unter:

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon: **(0049) 01805/90 90 88**
Per Fax: **(0049) 01805/90 90 89**

BEI DEFEKTEN DVDs

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird.

Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

VORSCHAU 06/2005

SPIELEMESSE E3 IN LOS ANGELES



Unreal 3, Quake 4, Age of Empires 3, Need for Speed Most Wanted und und und: Die weltgrößte und wichtigste **Spielemesse E3** zeigt im Mai die neuesten Versionen heiß erwarteter Spiele, lüftet Geheimnisse und zeigt die Trends der kommenden Jahre auf. Wir sind live vor Ort und berichten ausführlich für Sie!

GUILD WARS



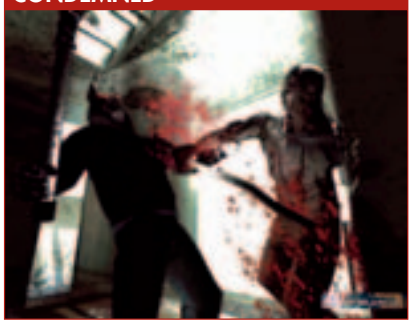
Das innovative Online-Rollenspiel hat gute Aussichten, seinem Gegner World of WarCraft Spieler abzuluchsen. Mehr in unserem **Langzeit-Test**!

IMPERIAL GLORY



Haben die Entwickler letzte Schwächen ausgemerzt? Dann erwartet Sie ein echtes Strategie-Highlight! Unser Test bringt die **Wahrheit** ans Licht.

CONDEMNED



No One Lives Forever 2-Entwickler Monolith arbeitet an einem gruselig-derben Actionspiel. Wir haben die Programmierer in Seattle besucht.

GTA SAN ANDREAS



Wir rechnen fest mit einer fast fertigen PC-Version des Über-Actionspiels von **Rockstar**. Dann liefern wir alle Neuigkeiten aus San Andreas!

PC POWERPLAY AUSGABE 06/2005

AB DEM 01.06.2005 AM KIOSK

Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 83

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur:
Martin Deppe
(V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur:
Florian Stangl


Michael Galuschka
(Redakteur)


Georg Valtin
(Redakteur)


Rüdiger Steidle
(Redakteur)


David Bergmann
(Redakteur)


Patrick Hartmann
(Redakteur)


Sascha Gliss
(Redakteur)


Susanne Braun
(Trainee)


Simon Fistrich
(Trainee)


Michael Erlwein
(DVD-Redakteur)


Sandra Strehle
(Art Direktorin)


Sara Stehlin
(Layouterin)

FREIE AUTOREN: Jochen Gebauer, Dr. Andreas Lober

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
DISPONENTIN: Petra Smith, Tel. (09 31) 4 06 91 22
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 01.11.2004
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
BEZUGSPREISE: Jahresabonnement Inland 33,60 €
Abonnement Österreich 36,00 €, Abonnement Schweiz 65,40 sFr, restl. Ausland auf Anfrage
ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0
BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0
BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.
TITEL: Sandra Strehle
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, DeutschlandNachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW-MITGLIED
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW I/2005- verkaufte Auflage: 132.854 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES ACTION | 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 - MAI 2005

VOLLVERSION
Duke Nukem Manhattan Project

DEMOS
1944 - Battle of the Bulge
Driver 3
Elite Warrior Vietnam
Empire Earth 2 (Mehrspieler-Demo)
Imperial Glory
Lego Star Wars
Live for Speed S2 Alpha
Nibiru
Project Snowblind
Psychonauts
Taxi 3 - Extreme Rush
The Bard's Tale
Trackmania Sunrise

HIRES-VIDEOS
Cold Fear
Cossacks 2
Darwinia
Driver 3
Empire Earth 2
Freedom Force 2
Juiced
Lego Star Wars
Söldner: Marine Corps
Stolen
Stronghold 2
Trackmania Sunrise
Boiling Point
Dungeon Siege 2

SPIELE-TRAILER
7 Sins
Auto Assault
Die Siedler 5: Nebelreich
Juiced
Matrix Online
Moto GP3
Project Snowblind
Söldner: Marine Corps
Splinter Cell 3 Coop
World Cyber Games Euro 2005
Worms 4 Mayhem, 10th Anniversary

PATCHES
Act of War Patch 1b
Brothers in Arms Patch 1.03de
Cossacks 2 Install-Patch
Driver 3 Patch 2
GTR update 1.3.0.0 de
Need for Speed Underground 2 Patch 1.20
Painkiller Patch 1.62 auf 1.64
Republic Commando Patch 1.0
Siedler 5 Patch 1.03
Silent Hunter 3 Patch DVD 1.2 Version
Splinter Cell 3 Patch 1.01
The Fall Patch 1.7
World of WarCraft Patch 1.30de

SCREENSHOTS
Cossacks 2
Driver 3
Empire Earth 2
Freedom Force 2
Heroes of Might & Magic 5
Juiced
Lego Star Wars
Sniper Elite
Stronghold 2
World Championship Snooker 2005

FILM-TRAILER
Die fantastischen Vier
Erkan & Stefan - Der Tod kommt krass
Stealth

MODS
Duke Nukem Manhattan Project Editor
Max Payne Chronicles
Pirates! Theme Pack
Vietcong: Red Dawn

TOOLS
Adobe Acrobat 7.0
Antivir Personal Edition
CPU-Z 1.28
CrystalCPUID 4.3.14
D-Fend V2
Divx 5.2.1
DOS Box 0.63
Fraps 2.54
Power DVD 6.0 Trial
PowerStrip 3.59
Riva Tuner 2.0
Unicore BIOS Agent 3.4.2
UniFlash 1.40
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9
Windows Media Pl. 9 Codec
WinZip 9.0

TREIBER
Ati Catalyst 5.4
DirectX 9.0c
Nvidia Nforce 71.84


Stronghold 2


Juiced

PC PowerPlay Vollversion: DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT Mai 2005

CyPress

PC PowerPlay

Mai 2005

Vollversion

DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT



PowerPlay Vollversion: DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT Mai 2005

VOLLVERSION

Duke Nukem
Manhattan Project

DEMOS

1944 - Battle of the Bulge
Driver 3
Elite Warrior Vietnam
Empire Earth 2 (Mehrspieler-Demo)
Imperial Glory
Lego Star Wars
Live for Speed S2 Alpha
Nibiru
Project Snowblind
Psychonauts
Taxi 3 - Extreme Rush
The Bard's Tale
Trackmania Sunrise

HIRES-VIDEOS

Cold Fear
Cossacks 2
Darwinia
Driver 3
Empire Earth 2
Freedom Force 2
Juiced
Lego Star Wars
Söldner: Marine Corps
Stolen
Stronghold 2
Trackmania Sunrise
Boiling Point
Dungeon Siege 2

SPIELE-TRAILER

7 Sins
Auto Assault
Die Siedler 5: Nebelreich
Juiced
Matrix Online
Moto GP3
Project Snowblind
Söldner: Marine Corps
Splinter Cell 3 Coop
World Cyber Games Euro 2005
Worms 4 Mayhem, 10th Anniversary

PATCHES

Act of War Patch 1b
Brothers in Arms Patch 1.03de
Cossacks 2 Install-Patch
Driver 3 Patch 2
GTR update 1.3.0.0 de
Need for Speed Underground 2 Patch 1.20
Painkiller Patch 1.62 auf 1.64
Republic Commando Patch 1.0
Siedler 5 Patch 1.03
Silent Hunter 3 Patch DVD 1.2 Version
Splinter Cell 3 Patch 1.01
The Fall Patch 1.7
World of WarCraft Patch 1.30de

SCREENSHOTS

Cossacks 2
Driver 3
Empire Earth 2
Freedom Force 2
Heroes of Might & Magic 5
Juiced
Lego Star Wars
Sniper Elite
Stronghold 2
World Championship Snooker 2005

FILM-TRAILER

Die fantastischen Vier
Erkan & Stefan - Der Tod kommt krass
Stealth

MODS

Duke Nukem Manhattan Project Editor
Max Payne Chronicles
Pirates! Theme Pack
Vietcong: Red Dawn

TOOLS

Adobe Acrobat 7.0
Antivir Personal Edition
CPU-Z 1.28
CrystalCPUID 4.3.14
D-Fend V2
Divx 5.2.1
DOS Box 0.63
Fraps 2.54
Power DVD 6.0 Trial
PowerStrip 3.59
Riva Tuner 2.0
Unicore BIOS Agent 3.4.2
UniFlash 1.40
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9
Windows Media Pl. 9 Codec
WinZip 9.0

TREIBER

Ati Catalyst 5.4
DirectX 9.0c
Nvidia Nforce 71.84

PowerPlay Vollversion: DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT Mai 2005

CyPress

PowerPlay

Mai 2005



Vollversion

DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT