Mai 2006

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

PC POWER PLAY

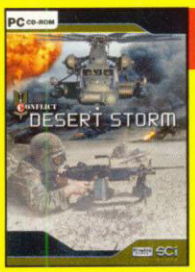
www.pcpowerplay.de

AUF DVD:
SUDOKU SPECIAL
10 Spiele + Redaktionell geprüft!

NUR 3,60 € INKL. 8,5 GB DVD

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß §14 JuSchG
usk

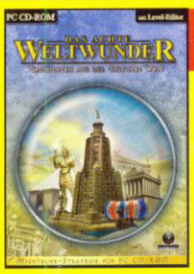
2 VOLLVERSIONEN



VOLL-VERSION 1:

Taktik-Shooter: Gewinnen Sie den ersten Golfkrieg im Team mit Panzerjäger, MG-Schütze, Sturmpionier und Scharfschütze!

CONFLICT DESERT STORM



VOLL-VERSION 2:

Aufbauspiel: Errichten Sie mit den emsigen **Cultures**-Wikingern gewaltige Weltwunder! Inklusive umfangreicher Hilfefunktion!

DAS ACHTE WELTWUNDER

OBLIVION

48 Mods, die das Epos noch besser machen!

TOMB RAIDER LEGEND

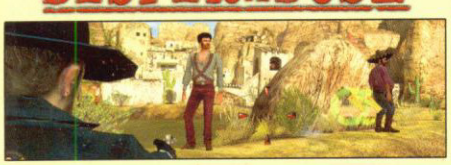
Top-Demo: Laras Comeback selber spielen!

RISE & FALL

Demo: Strategie und Action mit Cleopatra!

EXKLUSIV-DEMO

DESPERADOS 2



+ 21 HIRES-VIDEOS!
115 MINUTEN GESAMTLÄNGE!



+ Mega-Video!

HELLGATE LONDON

EXKLUSIV FÜR SIE GESPIELT: So genial wird das Action-Rollenspiel der **Diablo 2**-Macher! Besser als **World of WarCraft**? Wir erklären, wie sich das Endzeit-Epos online spielt

GESAMTPREIS NUR 486 EURO

ARMED ASSAULT

MEGA-VORSCHAU: Wir haben das inoffizielle **Operation Flashpoint 2** schon ausprobiert!

FIFA WM 2006

+ Demo!

GROSSER TEST: Abzocke oder Muss für Fußballer? Kicken Sie mit Poldi, Ballack und Jung-Beckenbauer

DER PREISHAMMER: Mit diesem 486-Euro-Monster läuft sogar Oblivion problemlos!

CyPress
VOGEL



© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

EINMAL UM DIE WELT

Dass die Spielewelt den ganzen Globus umspannt, haben wir bei unserer Titelgeschichte zu **Hellgate London** hautnah erfahren: Für die europäische Pressearbeit haben die Flagship Studios (San Francisco) einen externen PR-Manager. Nichts Ungewöhnliches soweit. Allerdings sitzt der gute Mann in ... Sydney, Australien. Zeitunterschied Deutschland - Sydney: plus zehn Stunden. Zeitunterschied Deutschland - San Francisco: minus neun Stunden. Dazu kommen fünf Stunden Differenz Sydney - San Fran. Und jetzt versuchen Sie mal, einen Termin beim Team auszumachen, das gleichzeitig auf Promotion-Tour durch Asien tingelt! Gefühlte 400 nächtliche Mails und Telefonate später hat's hingehauen, wir konnten Redakteur David Bergmann in den Flieger setzen: Seine exklusive Recherchebeute finden Sie ab Seite 22.

Da war Kollege Rüdiger Steidle besser dran: Den haben wir kurzerhand in den Zug nach Prag verfrachtet (null Zeitunterschied), wo er glücklich den inoffiziellen **Operation Flashpoint 2**-Nachfolger **Armed Assault** spielen durfte. Was wir ihm nicht verraten haben: Der Rückzug fuhr dermaßen spät, dass unser Frontberichterstatter erst morgens um fünf wieder daheim war – und dann vor Aufregung nicht schlafen konnte.

Viel Spaß mit unserem Heft,

Ihr Team von PC PowerPlay

PS: Der Mai ist wirklich ein Wonnemonat, denn PC PowerPlay gibt's gleich zweimal! Die nächste Ausgabe erscheint schon am 31. Mai – damit Sie alle Highlights der E3-Messe auch auf Video sehen können.



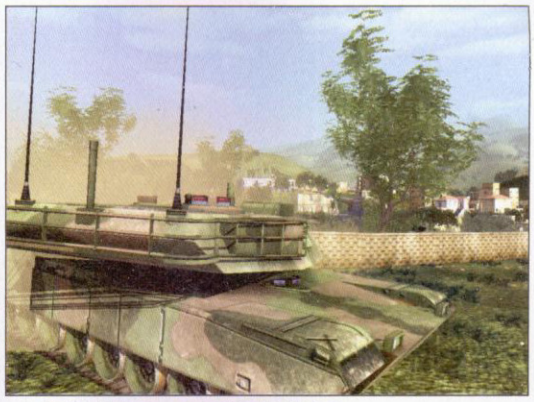
v. l. n. r.: Susanne Braun, Simon Fistrich, Sara Stehlin, Sandra Strehle, David Bergmann, Martin Deppe, Rüdiger Steidle, Georg Valtin, Sascha Gliss, Michael Galuschka, Florian Stangl, Michael Erlwein



TITELGESCHICHTE

HELLGATE LONDON

Höllisch guter Exklusivbesuch bei den Entwicklern: Wir decken auf, wie die Diablo-Veteranen das beste Action-Rollenspiel aller Zeiten schaffen wollen – auch online. Inklusive Spielbericht und Video! Seite 22



28 ARMED ASSAULT

So genial wird das inoffizielle Operation Flashpoint 2.



32 NEVERWINTER NIGHTS 2

D&D-Universum mit Kämpfen à la Baldur's Gate: klasse!

AKTUELL

20 Termin-Kalender

NEWS

12 Command & Conquer 3
12 Disciples 3
12 Alpha Prime
13 Lionhead-Übernahme
13 Warhammer Online
13 Pirates of the Carribean 2
14 Sword of the Stars
14 Call of Juarez
15 Der Herr der Ringe Online
15 Die kleine Mod-Ecke
16 Alone in the Dark 5
16 Heimspiel
16 Oblivion
17 The Secrets of Da Vinci
17 Jagdfieber
18 Sacred 2
18 Ankh – Das Herz des Osiris
19 Die Sims 2: Family Fun

AKTUELL

KOLUMNE

12 Spiele müssen fordern

CHARTS

14 Leser-Charts
16 Verkaufs-Charts

TITELGESCHICHTE

22 Hellgate London

VORSCHAU

28 Armed Assault
32 Neverwinter Nights 2
34 Dark Messiah of Might & Magic
37 Brigade E5
38 Ghost Recon 3
42 Rise & Fall
46 Loki
48 Test Drive Unlimited
49 Die Römer
50 Timeshift
52 Screenshot-Update: Sid Meier's Railroads

TEST

56 Teamseite
59 So testen wir
60 Hitlisten

ACTION

64 Übersoldier
66 Blazing Angels of WW 2
68 Panzer Elite Action
70 Rogue Trooper
72 Taito Legends 2
73 Ice Age 2

STRATEGIE

76 Emergency 4 vs. Fire Department 3
82 War on Terror
86 Desperados 2
89 Black & White 2: Battle of the Gods
90 City Life
92 Down in Flames
93 Full Spectrum Warrior – Ten Hammers

TEST

94 Prime Time
95 Strategic Command 2

ABENTEUER

96 Auto Assault
98 Oblivion (dt.)
100 Rising Force Online
101 Pathologic

SPORT

102 FIFA WM 2006
105 GTI Racing
106 Tony Hawk's American Wasteland

BUDGET

108 Budgetliste
110 Fear
111 Pro Evolution Soccer 5
112 Splinter Cell 2
113 Shattered Union



34 DARK MESSIAH

Vorschau: Heroes of Might & Magic als Actionspiel.



76 FEURIGES DUELL

Vergleichstest: Emergency 4 gegen Fire Department 3.



38 GHOST RECON 3

Probegespielt: Wie gut wird der Taktik-Shooter?



102 FIFA WM 2006

Großer Test: vollwertiges Spiel oder WM-Abzocke?

TIPPS & TRICKS

KURZTIPPS & CHEATS

114 City Life
114 Conflict Desert Storm
114 Der Pate
114 Emergency 4
115 Fear
115 Fire Department 3
116 Onimusha 3
116 Rogue Trooper
116 Splinter Cell 2
117 Übersoldier

LÖSUNGEN & TAKTIKEN

118 Spellforce 2
128 Oblivion

HARDWARE

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

HARDWARE

HARDWARE-NEWS

132 Casemod-Meisterschaften
132 Ideazon Merc Gaming Keyboard
133 Shuttle P2500G
133 Pantone Huey

KOLUMNE

132 Ich brauch (k)eine neue Karte

SCHWERPUNKT

134 So gut ist billig – Grafikkarten bis 100 Euro im Test
136 Alt gegen neu: die Karten im Test
139 Benchmarks
140 Der 486-Euro-Preishammer

TESTS

144 Grafikkarte: Ati Radeon X1800 GTO
146 Surround-Headset: Speedlink Medusa 5.1
146 Gamepad: Saitek P2900

HARDWARE

146 Force-Feedback-Lenkrad: Speedlink USB Power Feedback Leather Wheel
147 CPU-Kühler: Cooltek Auras 92
147 Grafikkarten-Kühler: Zalman VF900-Cu
147 Maus: Razer Krait

MAGAZIN

152 Der Beruhigungskongress
157 Retro: Interstate '76
158 Leserbriefe

SERVICE

3 Editorial
4 Inhalt
6 DVD-Inhalt
8 HiRes-Videos
9 Aktuelle Updates
162 Im nächsten Heft
162 Impressum
163 DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

Alone in the Dark 5 | News 16
Alpha Prime | News 12
Ankh – Das Herz des Osiris | News 18
Archlord | News 19
Armed Assault | Vorschau 28
Auto Assault | Test 96
Black & White 2: Battle of the Gods | Test 89
Blazing Angels of WW 2 | Test 66
Brigade E5 | Vorschau 37
Brothers in Arms 3 | News 12
Call of Juarez | News 14
City Life | Test 90
City Life | Tipps 114
Command & Conquer 3 | News 12
Conflict Desert Storm | Tipps 114
Dark Messiah of Might & Magic | Vorschau 34
Der Herr der Ringe Online | News 15
Der Pate | Tipps 114
Desperados 2 | Test 86
Die Römer | Vorschau 49
Die Sims 2: Family Fun | News 19
Disciples 3 | News 12
Down in Flames | Test 92
El Matador | News 18
Emergency 4 | Test 76
Emergency 4 | Tipps 114
Fear | Budget-Test 110
Fear | Tipps 115
FIFA WM 2006 | Test 102
Fire Department 3 | Test 76
Fire Department 3 | Tipps 115
Full Spectrum Warrior – Ten Hammers | Test 93
Ghost Recon 3 | Vorschau 38
GTI Racing | Test 105
Half-Life 2: Episode One | News 16
Heimspiel | News 16
Hellgate London | Vorschau 22
Huxley | News 13
Ice Age 2 | Test 73
Jagdfieber | News 17
Loki | Vorschau 46
Maelstrom | News 17
Neverwinter Nights 2 | Vorschau 32
Oblivion (dt.) | Test 98
Oblivion | Tipps 128
Oblivion | News 16
Onimusha 3 | Tipps 116
Panzer Elite Action | Test 68
Pathologic | Test 101
Pirates of the Carribean 2 | News 13
Prime Time | Test 94
Pro Evolution Soccer 5 | Budget-Test 111
Rise & Fall | Vorschau 42
Rising Force Online | Test 100
Rogue Trooper | Test 70
Rogue Trooper | Tipps 116
Sacred 2 | News 18
Shattered Union | Budget-Test 113
Sid Meier's Railroads | Screenshot-Update 52
Spellforce 2 | Tipps 118
Splinter Cell 2 | Budget-Test 112
Splinter Cell 2 | Tipps 116
Strategic Command 2 | Test 95
Sun | News 18
Sword of the Stars | News 14
Taito Legends 2 | Test 72
Test Drive Unlimited | Vorschau 48
The Secrets of Da Vinci | News 17
Timeshift | Vorschau 50
Tony Hawk's American Wasteland | Test 106
Übersoldier | Test 64
Übersoldier | Tipps 117
Undercover | News 17
Wächter der Nacht | News 16
Warhammer Online | News 13
War on Terror | Test 82
World of Conflict | News 18
WoW: Burning Crusade | News 16

DVD INHALT

DEMOS



RISE & FALL

Genre	Strategiespiel
Minimum	CPU mit 1,5 GHz, 512 MB RAM
Umfang	367 MB
Sprache	deutsch

Nun ist es endlich soweit: Sie können selbst ein großes Stück des schmackhaften Strategiekuchens kosten. Das umgekrempelte Spielkonzept bringt frischen Wind ins Genre und lockt Actionspieler und Strategiefans gleichermaßen an. Führen Sie die Ägypter über den Nil und unterstützen Sie Ihre Soldaten direkt, indem Sie in die Haut der schönen Königin Cleopatra schlüpfen und persönlich zum Schwert greifen.

- Strategie- und Action-Modus
- Kampagnen-Mission + Skirmish Map
- Sprachausgabe



TOMB RAIDER LEGEND

Genre	Action-Adventure
Minimum	CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM
Umfang	753 MB
Sprache	deutsch

Lara ist zurück! Schöner denn je und spannend wie in ihren besten Tagen. In der Demoversion schwingen und springen Sie sich quer durch Bolivien und genießen dabei alle Elemente, wie Sie auch Käufer der Vollversion kredenzt bekommen. Sie können klettern, schießen, Objekte bewegen, hangeln, Abhänge hinabrutschen und mit einem Arsenal an Bleispritzen Ihre Gegner impfen. Die Legende lebt!

- Tutorial-Tipps
- erste Mission der Vollversion
- kinoreife Zwischensequenzen



DESPERADOS 2

Genre	Echtzeit-Taktik
Minimum	CPU mit 2,0 GHz, 512 MB RAM
Umfang	660 MB
Sprache	deutsch

Wenn Sie Nervenkitzel lieben und ein vorsichtiger Spieler sind, der taktisches Vorgehen bevorzugt, dann werden Sie in Desperados 2 Ihren Meister finden. Schon auf den ersten Metern der Demo zeigt das Spiel seine Stärken, sodass Sie schwitzend hinter Ihrer Deckung kauern werden. Bahnen Sie sich Ihren Weg durch die Originalmission Eagle's Nest und nutzen Sie dabei alle Spezialfähigkeiten der Spielfigur Doc McCoy.

- komplette Mission spielbar
- verschiedene Waffen und Objekte
- Schulterperspektive und isometrische Ansicht

FIFA WM 2006

Genre	Sportspiel
Minimum	CPU mit 1,3 GHz, 256 MB RAM
Umfang	342 MB
Sprache	englisch

EMERGENCY 4

Genre	Echtzeit-Taktik
Minimum	CPU mit 1,7 GHz, 512 MB RAM
Umfang	420 MB
Sprache	deutsch

FIRE DEPARTMENT 3

Genre	Echtzeit-Taktik
Minimum	CPU mit 1,4 GHz, 256 MB RAM
Umfang	520 MB
Sprache	deutsch

STRATEGIC COMMAND 2

Genre	Rundenstrategie
Minimum	CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM
Umfang	185 MB
Sprache	deutsch

TOOLS

Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
Adobe Acrobat 7.0
AntiVir Personal Edition Classic
Ati Tool 0.24
CPU-Z 1.33
D-Fend
DOSBox 0.65
DXTweak 2
Fraps 2.72
Powerstrip 3.63
Rivatuner 2.0
Speedfan 4.28
Windows Media 9 Codec
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9
WinZip 10.0

SCREENSHOTS

Alien Shooter 2
Blazing Angels of WW2
City Life
Dark Messiah of Might & Magic
Die Römer
Emergency 4
Fire Department 3
Ghost Recon 3
Timeshift
Übersoldier

PATCHES

Battlefield 2 Patch 1.21 auf 1.22
Blazing Angels of WW2 Patch 1.01
Call of Duty 2 Patch 1.2
Command & Conquer – Die ersten 10 Jahre Patch 1.01
Crashday Patch 1.1
Die Sims 2: Open for Business Patch 1.3.0.280
Empire at War Patch 1.03
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked Update 1.1
Schlacht um Mittelerde 2 Patch 1.02
Tomb Raider Legend Patch 1.1
Tycoon City New York Patch 1.1.05
Wintersport Pro Patch 1.03
X3 Update 1.3 auf 1.4

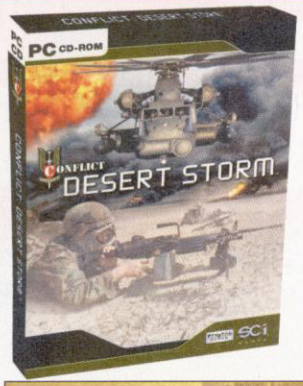
TREIBER

Ati Catalyst 6.3
DirectX 9.0c
Nvidia Forceware 84.21

OBLIVION-MOD-SPECIAL

48 Oblivion-Mods

VOLLVERSIONEN



CONFLICT DESERT STORM

Genre	Taktik-Shooter
Minimum	CPU mit 800 MHz, 64 MB RAM
Umfang	860 MB
Sprache	deutsch

- 15 Aufträge
- unterschiedliche Lösungswege
- Fahrzeuge erbeuten und benutzen
- detaillierte Physik und Ballistik
- steigende Team-Erfahrung
- Mehrspieler-Modus



1991, der erste Golfkrieg ist im vollen Gange, das Leben in der vom Kampf gebeutelten Region kein Zuckerschlecken. Heckenschützen lauern überall, die engen Strassen sind voll von Panzern und feindlichen Soldaten, die keine Sekunde zögern, Ihnen den Garaus zu machen. Und genau in diese Situation werden Sie mit einem Team aus bis zu vier Spezialisten geworfen. Nur mit der richtigen Taktik und mit dem geplanten Einsatz der Fähigkeiten Ihrer Männer werden Sie Erfolg haben können. Geben Sie Ihren Leuten Feuerschutz, kapern Sie Fahrzeuge und nutzen Sie Ihr Equipment auf dem Weg zum Sieg. Conflict Desert Storm: der actionreiche und spannende Wegbereiter für ein ganzes Genre! Die Welt braucht Sie – zögern Sie nicht!

Minimale Systemvoraussetzungen

Windows 95/98SE/ME/2000/XP

Pentium 800 MHz oder vergleichbar

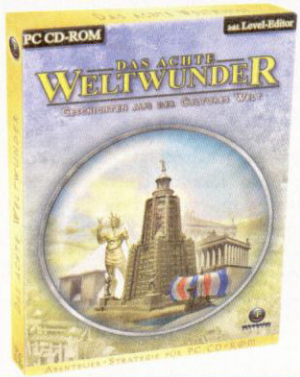
64 MB RAM | 860 MB Festplatte

32 MB Grafikkarte

DirectX 8 | DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

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



DAS ACHTE WELTWUNDER

Genre	Strategiespiel
Minimum	CPU mit 500 MHz, 128 MB RAM
Umfang	390 MB
Sprache	deutsch

- 13 Missionen
- verschiedene Länder und Grafiksets
- Aufbau und Kampf-Abschnitte
- Dungeons voller Monster
- ausführliches Tutorial



Still war es in der Cultures-Welt geworden – zu still. Doch das Böse lässt nicht lange auf sich warten und bringt Unheil und Krieg zurück unter die friedliebenden Bewohner. Nur die Ältesten wissen Rat und geben Ihnen die ehrenvolle Aufgabe, die acht Weltwunder wieder zu errichten, damit das Gute siegen kann. Dazu reisen Sie durch entfernte Länder und tiefe Gewölbe. Sie müssen das Wohl Ihrer Siedlung im Auge behalten, die notwendigen Gebäude für die Sicherung des Nachschubs an Rohmaterialien und Nahrung bauen und gleichzeitig eine Armee für den finalen Kreuzzug aufstellen. Strategie und Aufbau von allerfeinster Qualität, auf geniale Weise kombiniert und in einem bildhübschen Gewand präsentiert.

Minimale Systemvoraussetzungen

Windows 95/98SE/ME/2000/XP

Pentium 500 MHz oder vergleichbar

128 MB RAM | 390 MB Festplatte

16 MB Grafikkarte

DirectX 8.0 | DirectX kompatible Soundkarte

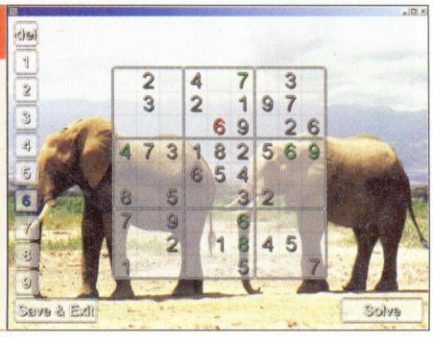
Installationshinweise

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

SUDOKU-SPECIAL

Ein Spiel, das die ganze Welt fasziniert, nicht von Electronic Arts und sogar als Freeware zu haben ist? Das gibt es! Sudoku heißt das Zauberwort: Es geht um die richtige Kombination der Zahlen 1 bis 9 innerhalb eines vorgegebenen Rastersystems. Klingt einfach? Von wegen! Wir haben Ihnen zehn Sudoku-Versionen zusammengestellt, die alle eine Besonderheit haben und die Sie alle ausprobieren sollten. Aber Vorsicht: Suchtgefahr!

ChemDoku	Pure Sudoku
Crazy Sudoku	Sudoku Assistenten
Crazy Symbol Sudoku	Sudoku Generator
Just Sudoku	Sudoku Live
Kakuro Meister	Super Sudoku



DVD INHALT

HIRES-VIDEOS

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



HELLGATE LONDON

Genre Action-Rollenspiel

David Bergmann flog für Sie in die USA und hatte exklusiv Gelegenheit, jede Menge geniales Videomaterial zu Hellgate London zu ergattern. Und das direkt von Entwickler-Legende Bill Roper persönlich, der uns zudem Rede und Antwort stand und Ihnen brandheiße Infos aus der besten und direktesten Quelle überhaupt präsentiert. Sehen Sie noch nie veröffentlichte Bilder der neuen Charakterklasse und gewinnen Sie einen umfassenden Eindruck vom kommenden Hit!



DESPERADOS 2

Genre Echtzeit-Taktik

Freud und Leid liegen oft nahe beieinander. Bei Martin Deppe waren es diesen Monat Lust und Frust, als er am Test von Desperados 2 arbeitete. Denn was das Spiel spannend macht, sind die Schleicheinlagen und die fordernden Missionen. Was das Spiel schwierig macht, sind jedoch die gleichen Elemente. Wie er sich geschlagen hat und ob er die Spiel-Helden siegreich durch den Wilden Westen geleitet hat, erfahren Sie in unserem topaktuellen Testvideo!

GHOST RECON 3



DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC



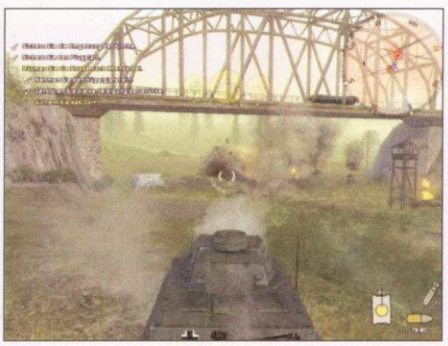
RISE & FALL



EMERGENCY 4 VS. FIRE DEPARTMENT 3



PANZER ELITE ACTION



WEITERE VIDEOS

- Blazing Angels of WW2
- Championsheep Rally
- City Life
- Die Römer
- FIFA WM 2006
- GTR 2
- Ice Age 2
- Interstate '76
- Oblivion (dt.)
- PES 5 Tor des Monats
- Rogue Trooper
- Tony Hawk's American Wasteland
- Übersoldier
- War on Terror

HIRES-VIDEOS IN 1.024 x 768 PIXEL



AKTUELLE UPDATES

Auf vielfachem Wunsch stellen wir Ihnen seit der letzten Ausgabe in jeder PC PowerPlay interessante Patches zu aktuellen Spielen vor. Einige davon finden Sie auch auf unserer DVD.

World of WarCraft 1.10



Größe	25 MByte
Inhalt	Wettersystem, neue Rüstungssets und Inhalte, überarbeitete Priestertalente

Blizzard macht die Dekade voll: Patch 1.10 ist das mittlerweile zehnte große Update seit Erscheinen des erfolgreichen Online-Rollenspiels. Wie immer aktualisiert es sich über den Blizzard Downloader automatisch, sobald Sie sich mit Ihren Benutzerdaten einloggen. Wir fassen die wichtigsten Änderungen für Sie zusammen.

Es regnet in Azeroth

Zu den auffälligsten Neuerungen zählt das Wettersystem. Es bringt Regen, Sturm und Nebel nach Azeroth. Vorerst springt der Wetterfrosch allerdings nur durch einige Hauptgebiete, darunter der Wald von Elwynn, Tirisfal, Dun Morogh und Stranglethorn.

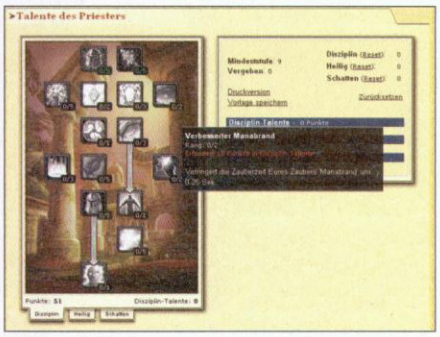
Das Update beschränkt sich nicht auf optische Verschönerungen: Hinter den Kulissen hat Blizzard wie üblich an den Talentbäumen gebastelt. Insbesondere die Priesterfähigkeiten sind kräftig durch die Entwicklermühle gedreht worden. Daher dürfen Sie die Talentpunkte kostenfrei neu verteilen, wenn Sie einen Priester spielen. Fast alle anderen Klassen wurden ebenfalls überarbeitet, allerdings nicht so gravierend wie die Heiler.

Neues für Level 60

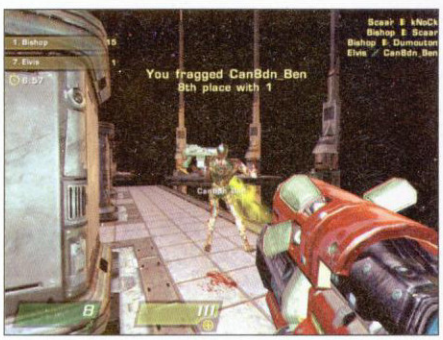
Gehören Sie zu den Level-60-Spielern, die sämtliche Instanzen in- und auswendig kennen? Entlockt Ihnen der Drache Onyxia nur noch ein müdes Gähnen? Dann dürfen Sie sich auf neue Inhalte wie hochstufige T0-Rüstungssets freuen. Zudem haben sich die Bedingungen in einigen Instanzen verändert: Die Chance, dass epische Gegenstände von hartnäckigen Gegnern fallengelassen werden, hat sich teils erheblich erhöht. Damit der Gang durch die Verliese nicht zum Sonntagsspaziergang wird, müssen Sie sie mit einer geringeren Anzahl an Gruppenmitgliedern in Angriff nehmen.

Da ab Level 60 keine Erfahrungspunkte mehr addiert werden, lohnt es sich für viele hochstufige Spieler nicht mehr, noch offene Aufträge zu absolvieren. Statt nutzloser Erfahrungspunkte gibt's für absolvierte Quests nun ein paar Goldstücke als Belohnung. Endlich mal ein Anreiz, das Questlog zu entrümpeln.

Neben zahlreichen weiteren kleinen Neuerungen und Bugfixes ist schließlich eine neue Komfortfunktion erwähnenswert: Um eine weite Flugroute zurückzulegen, müssen Sie nur noch den Zielort anklicken: Zwischenlandungen sind ab sofort nicht mehr nötig.



Quake 4 1.1



Größe	119 MByte
Inhalt	Bugfixes, Multiplayer-Karten, Voice-Chat, Unterstützung für Dual-Core

Achtung: Dieser Patch hat gefährliche Nebenwirkungen! Je zwei neue Karten für Deathmatch und Capture the Flag, eine Voice-Chat-Funktion sowie Unterstützung für PCs mit Zweikern-Prozessoren hören sich zunächst sehr gut an. Allerdings hat sich ein Bug eingeschlichen, der bei Aktivierung des Widescreen-Modus' im schlimmsten Fall den Monitor beschädigen kann. id Software verspricht baldige Abhilfe – bis dahin sollten Sie abwarten!

Tomb Raider Legend 1.1



Größe	16 MByte (auf Heft-DVD)
Inhalt	Bugfixes, verbesserte Nvidia-Unterstützung

Patch 1.1 für das neue Abenteuer der akrobatischen Super-Lady kümmert sich um Berichtigungen in den Punkten Stabilität und Performance. Außerdem ist eine verbesserte Unterstützung von Nvidia-Karten enthalten, um darauf Effekte der höchsten Detailstufe (Eidos spricht dabei von »Next-Gen-Inhalten«) fehlerfrei anzuzeigen. So ganz scheint das noch nicht zu klappen: Laut der Patch-Readme-Datei arbeitet Nvidia noch am Grafiktreiber, um Probleme vollständig auszumerzen.

Crashday 1.1



Größe	14 MByte (auf Heft-DVD)
Inhalt	Bugfixes, Anti-Cheat-Schutz, grafische Verbesserungen

Neben den üblichen Bugfixes bietet das erste Update für **Crashday** einen zuverlässigen Anti-Cheat-Schutz in Multiplayer-Duellen. Die Sichtweite bei niedrigen Grafikeinstellungen wurde bedeutend erhöht. Außerdem gibt's jetzt auch Reifenspuren zu bewundern. Ansonsten ist die Unterstützung für Gamepads weiter ausgebaut worden – neue Strecken oder Autos sind jedoch Mangelware.

Simon Fistrich

NEUE STRATEGISCHE TIEFE
NEUE HÖHEN DES RUHMS

"Kettet mich am Stuhl fest! Lasst mich nicht in die Nähe von Heroes 5! Kaum eine Minute hatte ich gespielt, schon war ich dem Kleinod hoffnungslos verfallen." - Gamestar

"Liebe Kollegen, nicht weiterlesen: wenn Heroes 5 da ist, werde ich 'krank'. Weil dieses Spiel süchtig macht." - PC PowerPlay

"Was da momentan entsteht, könnte wahrlich ein neuer Meilenstein in der (Erfolgs-) Geschichte von 'Heroes of Might & Magic' werden." - gameswelt.de

"Oh, oh, oh! Mit Heroes of Might & Magic 5 steht der erste große Zeitfresser 2006 an." - 4players.de

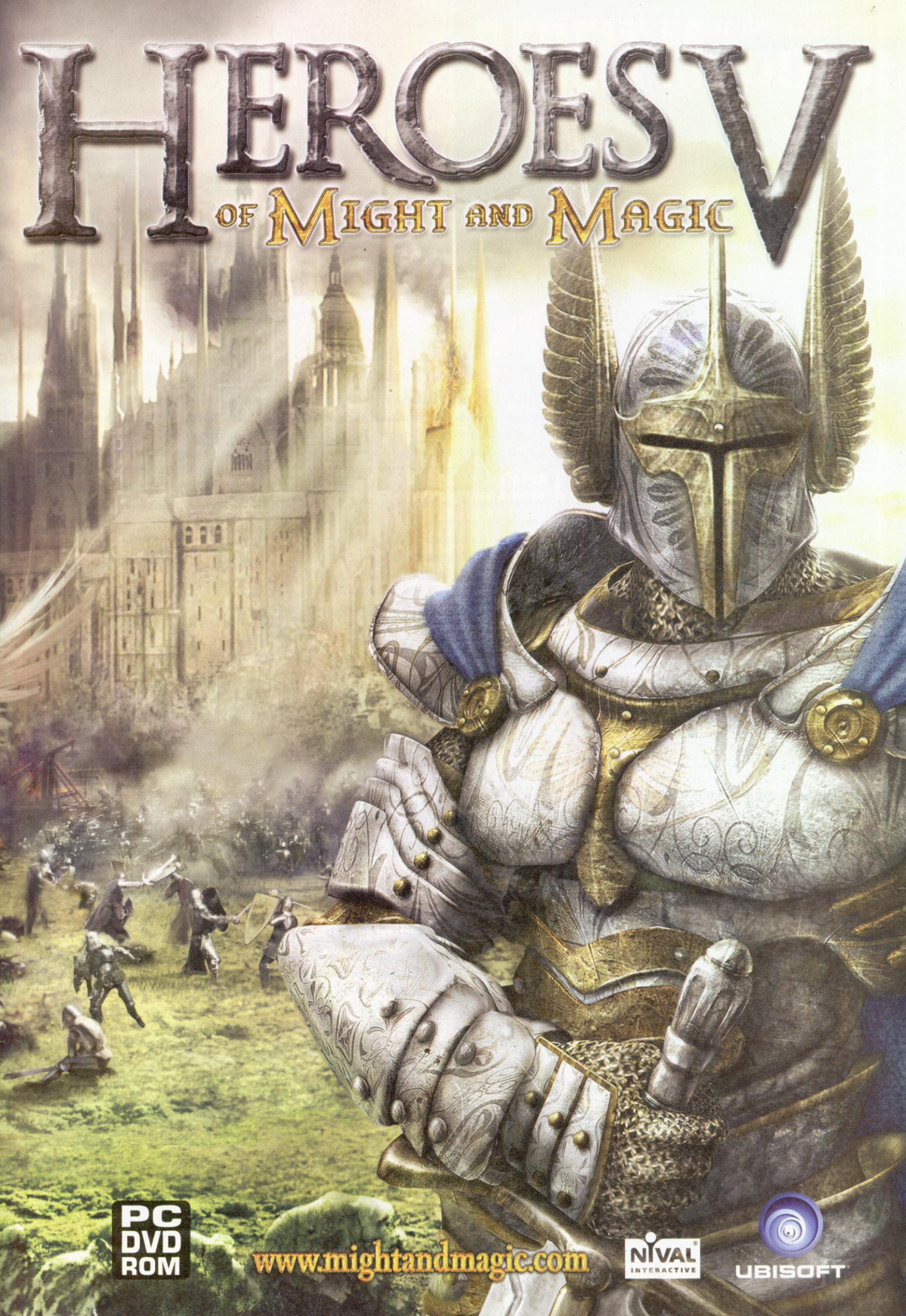
MAI 2006







© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Heroes of Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Developed by NIVAL Interactive


HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC
PC
DVD
ROM
www.mightandmagic.com
NIVAL
INTERACTIVE
UBISOFT

NEWS

KOLUMNE

Spiele müssen fordern!



111 Stunden habe ich mit Oblivion verbracht. Ein phantastisches Abenteuer – aber keine Herausforderung. Weil das Programm alle Gegner meiner Spielstufe anpasst, bin ich stets jedem Duell gewachsen. Theoretisch kann ich auch im ersten Level zum Retter von Cyrodiil werden.

Einerseits erspart das Frust. Wie oft habe ich mir schon an unfair starken Gegnern die Zähne ausgebissen, wie oft über eine fehlende Speicherfunktion geflucht. Andererseits muss mich ein Spiel fordern, damit es mir Spaß macht. Warum zu einer Schachpartie antreten, wenn ich schon weiß, dass ich mein Gegenüber in zehn Zügen Matt setze?

Eigentlich ist ein Schwierigkeitsgrad, der sich meinen Fähigkeiten angleicht, eine gute Idee. Aber gut umgesetzt wurde sie meines Wissens noch nie – oder fällt Ihnen ein Beispiel ein? Schreiben Sie uns!

Rüdiger Steidle

COMMAND & CONQUER 3 – TIBERIUM WARS

Kane ist zurück

Mit **Command & Conquer 3 – Tiberium Wars** (Arbeitstitel) kehrt Electronic Arts zu den Wurzeln der bekannten Echtzeit-Strategiereihe zurück – zumindest, was die Story betrifft. Einmal mehr tritt die internationale Verteidigungstruppe GDI gegen die Terror-Bruderschaft NOD an. Einmal mehr ist das Tiberium Stein des Anstoßes. Das radioaktive Gewächs breitet sich wie ein Lauffeuer über die Erde aus. Während die GDI versucht, es unter Kontrolle zu bekommen, tritt ein alter Bekannter auf den Plan: Kane. Der Terrorchef will mit Hilfe des Tiberiums die gesamte Menschheit unterwerfen.

Weitere Details zum Spiel hält Electronic Arts noch unter Verschluss. Ob **Tiberium Wars** neue Akzente setzen wird, erfahren wir bereits auf der Spielemesse E3 im Mai.

Entwickler: Electronic Arts | Termin: 2007



DISCIPLES 3

Entwickler ausgetauscht

Der **Heroes of Might & Magic**-Konkurrent **Disciples** geht in die dritte Runde. Nachdem Entwickler Mist (**Cops 2170**) Publisher Strategy First nicht zufrieden stellen konnte, sitzt Akella (**Age of Pirates**) an der Fertigstellung.

Entwickler: Akella | Termin: nicht bekannt



ALPHA PRIME

Brachialer Dosenöffner

Im Ego-Shooter **Alpha Prime** übernehmen Sie die Rolle eines Elite-Soldaten, der gegen böse Roboter antritt. Nicht nur mit Waffengewalt. Sondern auch als Hacker, der Maschinen und Kameras fernsteuert.

Entw.: Black Element | Term.: Herbst 06



BROTHERS IN ARMS 3

Landung in der Hölle

Teil 3 (**Hell's Highway**) entführt Sie wieder in die Wirren des Zweiten Weltkriegs. Im Team erleben Sie die Operation Market Garden, eine historische Landemission der Alliierten. Gearbox verspricht neue Online-Modi.

Entwickler: Gearbox | Termin: 4. Quartal 06



LIONHEAD-ÜBERNAHME

Microsoft kauft Molyneux

Der Deal ist unter Dach und Fach: Das Entwicklerstudio Lionhead (**Black & White 2**, **The Movies**) von Peter Molyneux geht an den Soft- und Hardwareriesen Microsoft. Die Übernahme sorgte für Aufregung unter PC-Spielern: Werden potenzielle Hits wie **Fable 2** oder **Black & White 3** künftig nur noch auf Konsole erscheinen?

In einem Interview hat Microsoft-Pressesprecher Richard Teversham angedeutet, dass Lionhead an Titeln für den XP-Nachfolger Windows Vista arbeitet. Das ergibt Sinn: Microsoft möchte einen Wechsel auf das für Anfang 2007 geplante neue Betriebssystem für die spielende Zunft gewiss attraktiver machen.

WARHAMMER ONLINE – AGE OF RECKONING

Rassenkampf online

Das Online-Rollenspiel **Age of Reckoning** im **Warhammer**-Universum macht zumindest grafisch gute Fortschritte. Das beweisen neue Bilder, die Grünhäute und Zwerge beim Kampf zeigen. Daneben soll es noch vier weitere Rassen geben: Hochelfen, Imperiale, Chaos und Dunkelelfen. Entwickler Mythic legt den Fokus auf Spieler-Duelle (PvP).



Entwickler: Mythic
Termin: 2007

PIRATES OF THE CARRIBEAN 2

Jack Sparrow in Nöten

Im Kino ist Jack Sparrow dank der grandiosen Darstellung von Schauspieler Johnny Depp längst Kult. Pünktlich zum zweiten **Fluch der Karibik**-Film kehrt der Freibeuter auch auf den heimischen Monitor zurück. Allerdings orientiert sich das mit viel Humor gewürzte Action-Adventure an der Story des ersten Films: Aus der Sicht von Jack spielen Sie bekannte Szenen mit dem Schwert in der Hand nach.

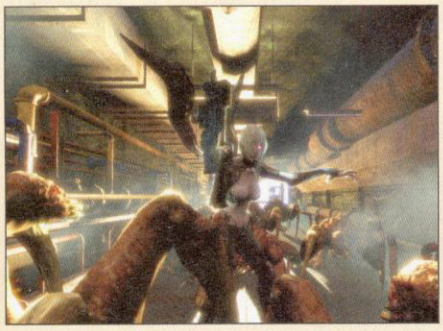
Entwickler: 7 Studios | Termin: Juli 2006

HUXLEY

Traumhafte Online-Grafik

Im Multiplayer-Shooter **Huxley** geht's hoch her: Die beiden Fraktionen Sapiens und Alternative balgen sich in einer endzeitlichen Welt um die einzige Energiequelle Lunarite.

Im Gegensatz zu Konsolenbesitzern werden wir auf eine Solo-Kampagne wohl verzichten müssen. Dafür dürfen Xbox- und PC-Besitzer übers Internet auch gegeneinander antreten. Mit weiteren Informationen zum Spielablauf sind die koreanischen Entwickler Webzen geiziger als Onkel Dagobert mit dem Inhalt seines Geldspeichers. Dafür lassen sie lieber die Bilder sprechen: **Huxley** sieht nämlich einfach phantastisch aus.



Entwickler: Webzen
Termin: 4. Qu. 06

BEREIT MACHEN!

... FÜR ECHTE DSCHUNGELKÄMPFE

UND EXPLOSIVE ACTION FÜR ALLE EGO-SHOOTER-FANS.

MACHEN SIE SICH BEREIT FÜR WAR IN COLOMBIA.

TERRORIST TAKEDOWN

Ab Mai für nur 19.99 Euro im Handel erhältlich.

WAR IN COLOMBIA

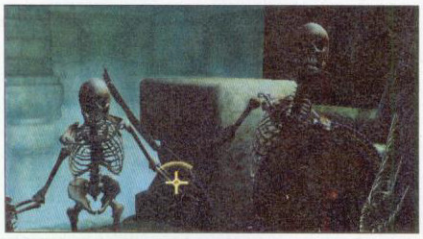
digital tainment pool

www.dtp-ag.com

© 2006 City Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Distributed by dtp entertainment AG

LESER-CHARTS

1 NEU **OBLIVION**



Entwickler Bethesda
Publisher Take 2

Dilettantismus: Anders lässt sich die verhunzte deutsche Übersetzung des Rollenspielknallers nicht beschreiben. Unsere Leser scheint's nicht zu stören, denn Oblivion stürmt aus dem Nichts an die Spitze unserer aktuellen Charts.

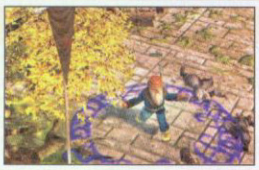
2 NEU **GOTHIC 2**



Entwickler Piranha Bytes Publisher Jowood

Kubismus? Das ist sicher ein zu hartes Wort, um Gothics Grafik zu beschreiben. Aber von natürlichen Rundungen ist die Landschaft des Oldies weit entfernt.

3 NEU



SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Entwickler EA Pacific Publisher Electronic Arts

Antagonismus: Gandalf gegen Saruman, Sauron gegen Frodo, Orks gegen Elben. Im Kampf um den Einen kloppen sich Gut und Böse die Birnen weich.

4 ▼ (3) **KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**



Entwickler Bioware Publisher Activision

Egoismus: Weil Quengler Ani seine Frau beschützen wollte, schloss er sich den Sith an. Das passiert allerdings lange nach den Ereignissen in Biowares Epos.

5 ▲ (6)



FAR CRY

Entwickler Crytek Publisher Ubisoft

Rucksacktourismus: Jack Carver muss einen wahrhaft riesigen Campingbeutel haben. Wie sonst sollte er zig Waffen über malerische Karibikinseln schleppen?

6 ▼ (5) **GTA SAN ANDREAS**



Entwickler Rockstar Publisher Take 2

Fetischismus: Ab und an läuft CJ auch mal gerne im Latex-Anzug und mit Dildo durch die Gegend. Gangster mögen's halt auch in der Liebe etwas härter.

7 — (7)



NEED FOR SPEED MOST WANTED

Entwickler EA Games Publisher Electronic Arts

Sadismus: Die fiesen Bullen aus Rockport zerkratzen die Flanke unseres ultra-krass gepimptem 3er-BMW. Trotzdem erhielt Most Wanted die Jugendfreigabe.

8 NEU **SPELLFORCE 2**



Entwickler Phenomic Publisher Jowood

Exhibitionismus: Die Elfendame in Spellforce 2 läuft erschreckend leicht bekleidet durch die Pampa. Hoffentlich erkältet sie sich nicht bei soviel nackter Haut.

9 ▼ (4)



PRO EVOLUTION SOCCER 5

Entwickler Konami Publisher Konami

Liberalismus: Die Lernkurve von PES 5 ist steiler als die Vorlagen von Ballack. Wer das Spiel meistert, genießt dafür aber ungeahnte taktische Freiheiten.

10 NEU **BALDUR'S GATE 2**



Entwickler Bioware Publisher Interplay

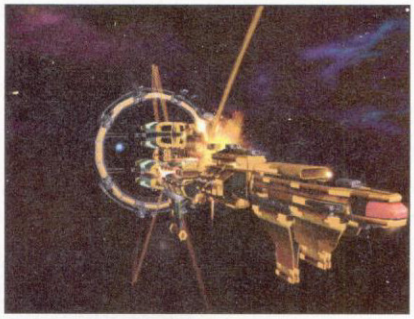
Minimalismus: Grafik und Sound mögen von gestern sein. Trotzdem ist der Oldie Baldur's Gate 2 noch immer eines der Top-Rollenspiele am PC.

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

SWORD OF THE STARS

RUNDENWEISE WELTRAUMREISE

Im Strategiemix **Sword of the Stars** tummeln wir uns in den unendlichen Weiten des 3D-Weltraums, besiedeln im Rundenmodus Planeten und feuern in Echtzeit aus vollen Rohren auf unsere Gegner. Dafür stehen uns vier Rassen und ein umfangreicher Technologiebaum zur Verfügung.
Entw.: Lighthouse | Termin: August 06



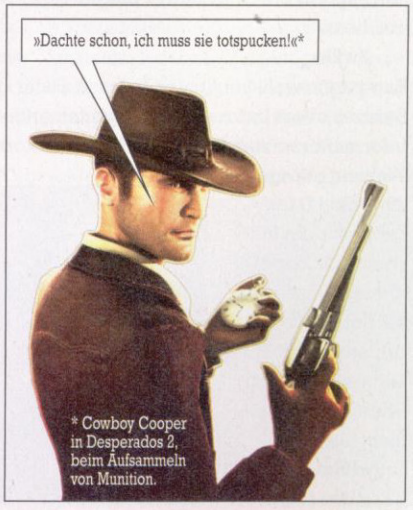
CALL OF JUAREZ

HARTER WESTERN

Der Wildwest-Shooter **Call of Juarez** erscheint im Mai in Frankreich. Hoffentlich auch bald hierzulande, denn Story (Sie erleben das Spiel aus der Sicht des Jägers und des Gejagten) und Grafik machen Lust auf das Spiel.
Entwickler: Techland | Termin: Sommer 06



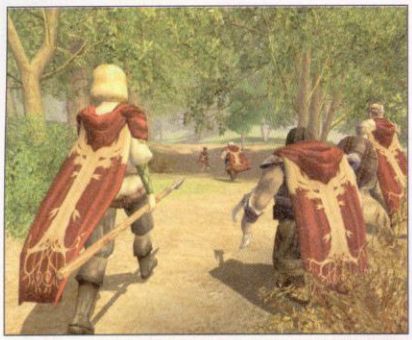
SAG BLOSS ...



DER HERR DER RINGE ONLINE

Schönes Mittelerde

Nachdem wir Ihnen im vergangenen Heft erste Details zum Online-Rollenspiel in Tolkiens Fantasy-Universum verraten haben, liefern wir zwei frische Bilder nach.
Entw.: Turbine | Termin: 3. Quartal 2006





MAX PAYNE 2: HALL OF MIRRORS

Aufwändige Kinofilm-Mod

Die Total Conversion **Hall of Mirrors** setzt das Szenario des ultracoolen Kinofilms **Equilibrium** um und lässt Sie in die Story um eine kalte Zukunft, den Kleriker John Preston und die Gunkata genannte Kampftechnik eintauchen. Befreien Sie das Volk vom Regime! Bringen Sie Wärme und Gefühle zurück in die Gesellschaft! Infos und Download unter: http://hom.paynereactor.com/.



OBLIVION: FIXES BY SINGLER V.0.27

Erste Hilfe von Fans

Ein so komplexes Spiel wie **Oblivion** birgt naturgemäß immens viel Potenzial für den bösen Bugfraß. Doch während der Hersteller noch mit Geldzählen ob der guten Verkaufszahlen beschäftigt ist, gibt es einen tollen Bugfix, der von Fans für Fans entwickelt wurde. »Singlers« Fixes enthalten insgesamt 14 Patches, die das Spiel auf Vordermann bringen. Infos auf unserer DVD.



OBLIVION: 48 MODS UND TOOLS

Mein Haus, mein Pferd, meine Söldnerin

Auf der DVD finden Sie ein riesiges Paket mit 48 **Oblivion**-Mods. Ob Sie ein Phantom-Pferd haben wollen, sich ein eigenes Häuschen gönnen oder eine attraktive Mitstreiterin anheuern wollen – fast alles ist möglich. Damit Sie die Modifikationen auch problemlos nutzen können, haben wir das Tool **Mod Conflict Generator** dazu gepackt. Infos und Files auf unserer DVD.

SAPPHIRE TECHNOLOGY
GRAPHICS - MAINBOARDS - MULTIMEDIA

Artgerechte Haltung:
SAPPHIRE Grafikkarten auf SAPPHIRE Mainboards!




X1900 XTX


X1900 CrossFire Edition



PURE CrossFire PC A9RD580

SAPPHIRE
www.sapphiretech.com

ATI AVIVO
ATI CROSSFIRE
GRAPHICS BY ATI

ALONE IN THE DARK 5

Edward Carnby ist zurück

Knapp zwölf Stunden lang sollen Sie sich im neuesten Teil der Kultreihe gruseln dürfen. Als Schauplatz dient dabei einzig der Central Park in New York – hier ergründet Edward Carnby das Geheimnis um ein Leben nach dem Tod. Den obligatorischen Horrorgestalten rückt er am liebsten im Nahkampf zuleibe und nutzt seine Umgebung; da wird etwa ein Stromkabel kurzerhand zur Waffe umfunktioniert. **Entwickler: Eden Games | Termin: Herbst 2006**





HEIMSPIEL

Neuer Fussballmanager

Im Jahr der Weltmeisterschaft häufen sich erwartungsgemäß die Spiele zum Thema Fußball. Eines davon ist ein Manager namens **Heimspiel**, in dem Sie sich genretypisch als Chef einer Mannschaft um Training, Personal und Finanzen kümmern. Ob das eigens entwickelte Fähigkeitensystem der Spieler für fehlende Lizenzen und die altbackene Präsentation entschädigt, wird sich im Test zeigen. Immerhin soll Heimspiel 40 Euro kosten, genauso viel wie der **Fußball Manager 2006** von EA.
Entwickler: The Games Company
Termin: 26. Mai 2006

OBLIVION

Quests per Download

Entwickler Bethesda bietet auf seiner Website www.obliviondownloads.com eine neue Quest zum Download. In dem knapp halbstündigen Auftrag geht es darum, das Sonnensystemmodell in der Magiergilde zu reparieren und herauszufinden, welches Geheimnis es birgt. Haken an der Sache: Die Quest kostet 1,89 Dollar! Genauso viel wird die nächste Zusatzquest **Wizard's Tower** kosten, deren baldiges Erscheinen bereits auf der Downloadseite angekündigt ist.



WOW: BURNING CRUSADE

Neue Bilder

Blizzard veröffentlicht einige neue Bilder des heiß erwarteten Addon **Burning Crusade** für das Online-Rollenspiel **World of WarCraft**. Die Motive zeigen hauptsächlich die die Blutelfen (die neue Rasse der Horde), mitunter erkennen Sie auch viele Landschaftsdetails der neuen Gebiete.
Entwickler: Blizzard
Termin: Herbst 2006





Verkaufs-Charts



1	NEU		OBLIVION
2	NEU		SCHLACHT UM MITTELERDE 2
3	NEU		DIE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS
4	▼	(2)	WORLD OF WARCRAFT
5	▼	(3)	COUNTER-STRIKE SOURCE
6	▼	(1)	EMPIRE AT WAR
7	▲	(8)	DIE SIMS 2
8	NEU		OBLIVION COLLECTOR'S ED.
9	NEU		DER PATE
10	▼	(5)	BATTLEFIELD 2

Verkaufscharts März 2006 von Media Control

WÄCHTER DER NACHT

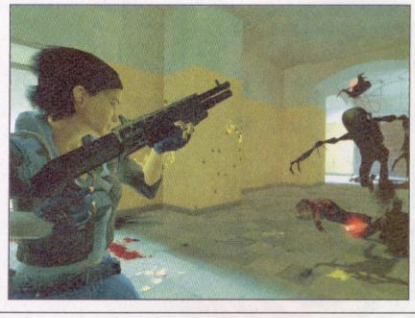
Spiel zum Film

Der russische Film **Wächter der Nacht** ist bereits auf DVD erhältlich, doch erst jetzt erscheint die PC-Umsetzung. Der von Entwickler Nival programmierte Titel ist ein eher mäßiges Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, das technisch auf dem Echtzeit-Taktikspiel **Silent Storm** basiert. Die Story des Spiels ist eigenständig, lehnt sich jedoch stark an den Film an: Die Mächte des Lichts und der Finsternis bekämpfen sich. Sie sind als Gestaltenwandler, Hexenmeister oder Magier mittendrin.
Entwickler: Nival | Termin: Juni 2006

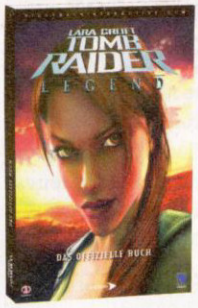
HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Daten vorab downloaden

Laut Entwickler Valve ist es bereits am 1. Mai 2006 möglich, die benötigten Dateien für das **Half-Life 2**-Addon **Episode One** per Steam herunterzuladen. Damit will Valve verhindern, dass die Server zum Release aufgrund der erwarteten zahlreichen Downloads überlastet werden. Wer sich das Spiel vorab zieht, braucht am Erscheinungstag nur noch wenige Daten, kann also quasi sofort mit dem Spielen beginnen.
Entwickler: Valve | Termin: 1. Juni 2006



GEWINNSPIEL



TOMB RAIDER LEGEND

Lösungsbücher zu gewinnen

196 Seiten ist es dick, kostet rund 15 Euro und hilft verzweifelten Lara-Fans aus der Patsche: das offizielle Lösungsbuch zum jüngsten Croft-Abenteuer. Wir verlosen zehn Exemplare. Schreiben Sie einfach eine Postkarte an: Cypress GmbH | PCP Tomb Raider | Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg oder per E-Mail: gewinnspiel@pcpowerplay.de

THE SECRETS OF DA VINCI

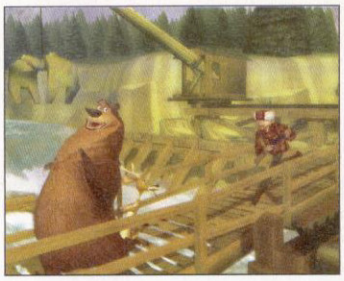
Die Geheimnisse eines Universalgenies

Nein, mit Sakrilegen und da-Vinci-Codes hat dieses klassische Adventure des französischen Entwicklers Kheops nichts zu tun. Vielmehr treffen wir hier den Meister höchstpersönlich und müssen mit seiner Hilfe das Geheimnis um ein mysteriöses Leonardo-Manuskript lüften. Dabei durchstreifen wir das französische Schloss Clos Lucé (Leonardos letzter Wohnsitz), das die Entwickler besucht, vermessen und im PC detailgetreu nachgebaut haben.

Entwickler: Kheops Studios | Termin: 8. Mai 2006

JAGDFIEBER

Spiel zum Film



Ubisoft werkelt an der Umsetzung des Animationsfilms **Jagdfieber**. Wir schlüpfen in die pelzigen Häute von Boog (ein Grizzly) und Elliot (ein Hirsch).

Entwickler: Ubisoft Montreal
Termin: November 2006

UNDERCOVER

Nazi-Ärger



Im Adventure **Undercover** bekämpfen wir im Auftrag des MI6 durchgeknallte deutsche Wissenschaftler und zerstören deren geheime Supperwaffen.

Entwickler: Sproing Media
Termin: September 2006

MAELSTROM

Postapokalyptische Echtzeit-Strategie

Die Erde im Jahr 2050: Der einst blühende Planet ist eine Trümmerwüste, um die sich drei Fraktionen kloppen. In **Maelstrom** führen wir zwei menschliche und eine Alien-Rasse in die Echtzeit-Schlacht, sammeln Ressourcen und erobern die kümmerlichen Reste des blauen Planeten für unser Volk. Die russischen Entwickler von K-D Vision versprechen, dass alle Levels komplett zerstörbar sein sollen. Eine Technik namens Terramorphing macht's möglich.



Entwickler: K-D Vision
Termin: 3. Quartal 2006

DEINE HANDY KRACHER

HANDY-VIDEOS PERSONAL-PICS nur noch: 1,99 Euro

DIE TOP-SELLER
Für Handys mit Video Support(H263)


32064 32058 32060 32062 32049 32050

WALLPAPER
DIE TOP-KRACHER


42239 42752 42956 43075 42803 43117

FUN-SOUNDS
Real-Sounds, die als SMS-Sign, Ringtone etc. MEGA-FUN bringen !!

DIE TOP-KRACHER
36051 Furzen 2
36052 Kotzen total
36054 Sex, Sex, Sex
36055 süßes asiatisches Girl
36056 heftig Abkotzen
36057 wilder Orgasmus
36058 Wilde Nonne
36059 Lesben freizügig
36060 Schulhofgeflüster
36061 verdorbene Luder
36062 derbe Alte beim Sex
36063 Blutjunge Verführerin
36064 Flotter Dreier
36065 Strenge Erzieherin
36066 Geile Klassenlehrerin
36067 Super Orgasmus
36068 Zartes Vorspiel
36078 Frankenstein
36079 GameOver
36080 Geile Glocken
36083 Happy Birthday!
36088 NASA Countdown

NEU! Name 1 / Name 2 — NAME 1 / NAME 2 — NAME 1 / NAME 2
44149 44151 44150
Für Alle Handys mit Farbdisplay
Bei Bestellungen für Personal-PIX mit 2 Namen, bitte deine Wunschnamen durch KOMMA trennen !
(z.B. "PPQ 44149 Tanja, Achim")



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

42184 DISPLAY-CLIPS
Für Alle Handys mit Farbdisplay



So geht's

Sende PPQ + Bestell-Nr. an: 86688* z.B. PPQ 42819
Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende START PPQ + Best.Nr. an: 87555** z.B. Start PPQ 42819

Sende PPQ und Bestell-Nr. an die: 0900 560330 €2/SMS max 2 SMS/Produkt
+
Sende PPQ und Bestell-Nr. an die: 914 SFR3/SMS max2SMS/Produkt

BESTELL' ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE

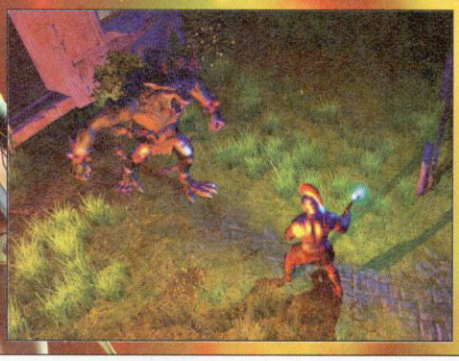
12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PPQ + urspr.Abo name zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Losch-Logo oder 2SMS sonst (5,98), *** max. 1,86/min



SACRED 2

Der Diablo-Killer ist zurück

Nach dem überaus erfolgreichen Vorgänger und dem **Underworld**-Addon bastelt Ascaron an Teil 2 des Action-Rollenspiels **Sacred**. Der kommt mit einer komplett neuen 3D-Engine, die auch zahlreiche Physikeffekte auf dem Kasten hat. Innerhalb eines Kapitels gibt es keine Ladezeiten; zudem kann die Umgebung stufenlos gedreht und gezoomt werden.



Sie dürfen Ancaria mit einem von sechs unterschiedlichen Kämpfern durchstreifen, darunter ein weiblicher Kampfengel, ein untoter menschlicher Centurio und ein Fernkämpfer. Für die Hintergrundgeschichte zeichnet übrigens Designer-Legende Bob Bates (**Eric the Unready**) verantwortlich.

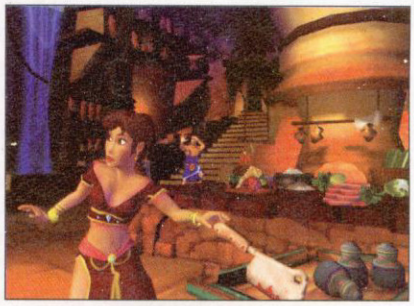
Entwickler: Studio 2
Termin: 4. Quartal 2006

ANKH – HERZ DES OSIRIS

Neue Puzzle-Episode

Im Herbst erscheint eine neues Kapitel des Adventures **Ankh**. Neben Assil und Thara steuern Spieler diesmal auch den Pharao durch 15 teils bekannte, teils neue Schauplätze voller witziger Rätsel.

Entwickler: Deck 13 | Termin: Herbst 2006



ANNO-ERFINDER MACHEN ONLINE-ROLLENSPIEL

Burntime Online?

Die Kernmannschaft der aufgelösten Max Design Studios, Aufbaustrategen als **Anno**-Erfinder bestens bekannt, firmiert nun unter dem Namen Red Monkeys. Erstes Projekt der Mannen um Martin Lasser (Bild): Ein noch namenloses Online-RPG mit Endzeit-Hintergrund. In diesem Szenario haben die Österreicher bereits 1993 mit dem Rollenspiel **Burntime** Erfahrung gesammelt. Details oder ein Veröffentlichungstermin sind freilich noch nicht bekannt.

red monkeys



WORLD IN CONFLICT

Der Dritte Weltkrieg

Die **Ground Control**-Macher von Massive Entertainment arbeiten für an **World in Conflict**. Die Story für das Echtzeit-Strategiespiel stammt aus der Feder von Larry Bond (**Red Phoenix**): Um den Fall der Mauer zu verhindern, fallen die Sowjets 1989 in den USA ein. Besonderen Wert legen die Macher nach eigener Aussage auf die Spielphysik (komplett zerstörbare Umgebung) und den Mehrspielermodus (Aufgabenteilung in Teams).

Entwickler: Massive Entertainment
Termin: Frühjahr 2007

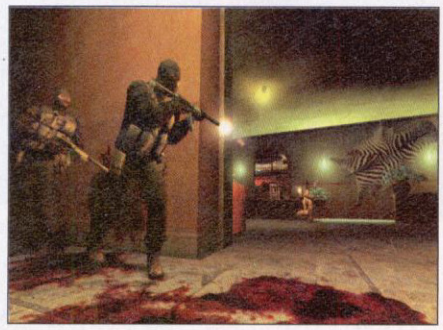


EL MATADOR

Max Payne meets Far Cry

Dieser Matador interessiert sich nicht für Stiere, er bläst zur Jagd auf fiese Drogenbarone. Das bleihaltige Action-Epos protzt mit schicken tropischen Inselwelten à la **Far Cry**, einem prall gefüllten Waffenarsenal und Schießereien in Zeitlupe.

Entwickler: Plastic Reality
Termin: 3. Quartal 2006



SUN

MMORPG verschoben

Der Release des asiatischen Fantasy-Online-Rollenspiels **Soul of the Ultimate Nation** (kurz: **Sun**) wurde auf einen unbekannten Termin verschoben. Grund: Die Betatests haben mehr Zeit in Anspruch genommen als erwartet.



Entwickler: Webzen
Termin: nicht bekannt

KURZ UND KNACKIG

Paradise City verschoben

Wie der französische Publisher Focus Home bekannt gab, erscheint der Gangland-Nachfolger Paradise City im März 2007.

Earth 2160 macht Dampf

Das Echtzeit-Strategiespiel Earth 2160 ist nun auch für 20 US-Dollar über Valves Online-Dienst Steam verfügbar.

Sin Episodes: neun Teile

Ritual plant insgesamt neun Episoden von Sin. Die erste, Emergence, soll am 9. Mai über Steam erscheinen, weitere im Abstand von drei bis sechs Monaten für jeweils 20 US-Dollar folgen.

Scarface: Herbst 2006

Scarface soll im Herbst diesen Jahres erscheinen. Ursprünglich wurde das Actionspiel zum Film mit Al Pacino bereits für Ende 2005 angekündigt.

Diabolique = Infernal

Publisher Playlogic tauft Diabolique in Infernal um. Der neue Name passe besser zur Story, heißt es. Erscheinen soll das Action-Adventure im vierten Quartal 2006.

Frontline: Fuels of War

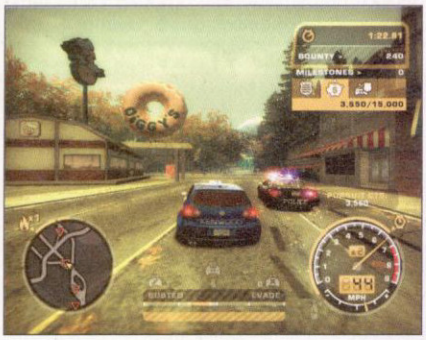
Manche der Macher der beliebten Battlefield-Mod Desert Combat arbeiten nun an ihrem eigenen Multiplayer-Shooter. In Frontline: Fuels of War treten Amis und Chinesen zu Straßenkämpfen an. Es soll auch einen vollwertigen Solo-Feldzug geben. Ein Termin steht noch nicht fest.

TOP-NEWS

RENNSPIELE

Bedenkenlos rasen

Nach einer Studie des Instituts für Journalistik und Kommunikationsforschung im Auftrag der Bundesanstalt für Straßenwesen sind Rennspiele größtenteils harmlos und haben kaum Einfluss auf das Verhalten im Straßenverkehr. Die Studie kommt zu folgendem Fazit: »Nur Vielspieler fahren unmittelbar nach dem Spielen geringfügig schneller. Der in der Öffentlichkeit immer wieder vermutete unmittelbare Zusammenhang von Rennspielnutzung und auffälligem Verkehrsverhalten kann folglich nicht bestätigt werden.« Wenn das mal keine gute Nachricht für Rennspiel-Freunde ist!



FLOP-NEWS

DIE SIMS 2: FAMILY FUN – ACCESSOIRES

Accessoire-Abzocke

Es gibt viel, was Sie für 20 Euro tun können. Vielleicht Pizza essen gehen, dem Auto eine Luxuswäsche gönnen oder zwei Filme im Kino anschauen. Inklusive Popcorn. Oder Sie spenden die 20 Euro an die Welthungerhilfe. So ziemlich alles ist sinnvoller, als sie Electronic Arts in den Rachen zu schmeißen – für ein lächerliches Zusatzpack mit neuen Objekten, Gegenständen und »Styles« zu **Die Sims 2**. Wir freuen uns ja über Erweiterungen. Gerne zahlen wir auch dafür. Aber derartige Mondpreise für keine echten Neuerungen zu verlangen, steht im Wörterbuch gemeinhin unter »A« wie »Abzocke«.



ARCHLORD

Der König der Welt

Archlord ist ein weiteres Online-Rollenspiel aus dem Hause Codemasters. Entwickelt wird es von den Koreanern NHN Games. Das Besondere: Sie haben die Möglichkeit, zum Herrscher des gesamten Online-Reiches aufzusteigen. Dann haben Sie Zugriff auf gewaltige Kräfte. Ob das interessante Prinzip auch Gelegenheitsspielern eine Chance lässt, oder ob nur Hardcore-Rollenspieler an die Krone gelangen können, haben Codemasters und NHN Games noch nicht verraten.

Entwickler: NHN Games
Termin: 3. Quartal 2006





TERMIN-KALENDER



TEST DRIVE UNLIMITED

Rasanter Urlaub auf der Hawaii-Insel Oahu? Zu teuer? Quatsch! In diesem Rennspiel machen Sie die Straßen der Insel unsicher. **neu**



RUNAWAY 2

Nach Tony Tough 2 wurde nun auch Runaway 2 verschoben: Brian und Gina erleben ihre Abenteuer erst im September. **verschoben**

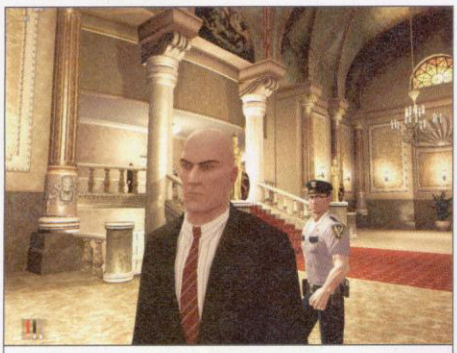


DIE RÖMER

Wie's wohl im alten Rom so lief? Das können Sie sich ab dem 14. Juni ansehen. Dann fangen Die Römer nämlich das Siedeln an. **neu**

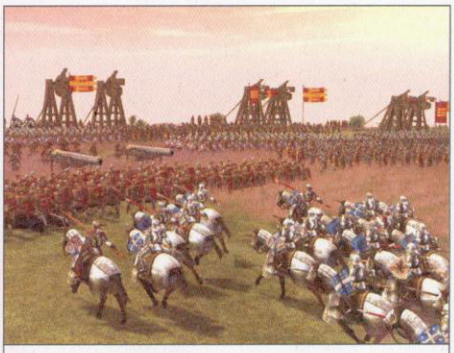
STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	AGE OF PIRATES	Rollenspiel	Akella	2. Quartal 2006	GUT
	ANNO 1701	Aufbauspiel	Related Designs	Oktober 2006	NICHT MÖGLICH
NEU!	ARMED ASSAULT	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	3. Quartal 2006	HERVORRAGEND
	BAPHOMET'S FLUCH 3	Adventure	Revolution	September 2006	NICHT MÖGLICH
	BATTLEFIELD 2142	Team-Shooter	Digital Illusions	Herbst 2006	SEHR GUT
	BATTLESTATIONS MIDWAY	Actionspiel	Mithis	3. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
NEU!	BRIGADE E5	Taktikspiel	Apeiron	26. Mai 2006	SEHR GUT
	BROTHERS IN ARMS 3	Taktik-Shooter	Gearbox	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	CAESAR 4	Aufbauspiel	Tilted Mill	Herbst 2006	NICHT MÖGLICH
	CHRONICLES OF SPELLBORN	Online-Rollenspiel	Spellborn	2. Quartal 2006	GUT
	CITY OF THE DEAD	Ego-Shooter	Hip Games	nicht bekannt	NICHT MÖGLICH
	COMPANY OF HEROES	Echtzeit-Strategie	Relic	Herbst 2006	SEHR GUT
	CRYSIS	Ego-Shooter	Crytek	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	CSI – MORD IN DREI DIMENSIONEN	Adventure	Telltale Games	4. Mai 2006	NICHT MÖGLICH
	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	Actionspiel	Arkane Studios	September 2006	HERVORRAGEND
	DARKSTAR ONE	Weltraumaction	Ascaron	01. Mai 2006	SEHR GUT
NEU!	DIE RÖMER	Aufbauspiel	Haemimont Games	14. Juni 2006	SEHR GUT
	DREAMFALL	Adventure	Funcom	Ende Mai 2006	SEHR GUT
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	NICHT MÖGLICH
	EL MATADOR	Actionspiel	Plastic Reality	August 2006	NICHT MÖGLICH
	FLAT OUT 2	Action-Rennspiel	Bugbear	Sommer 2006	SEHR GUT
	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	Adventure	Animation Arts	August 2006	NICHT MÖGLICH
NEU!	COMMAND & CONQUER 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2007	NICHT MÖGLICH
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	September 2006	SEHR GUT
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	4. Quartal 2006	GUT
	GTR 2	Rennspiel	Simbin	Sommer 2006	HERVORRAGEND
	HALF-LIFE 2: EPISODE 1	Ego-Shooter-Addon	Valve Software	1. Juni 2006	NICHT MÖGLICH
	HELLGATE LONDON	Action-Rollenspiel	Flagship	2007	SEHR GUT
	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	Runden-Strategie	Nival	18. Mai 2006	SEHR GUT
	HITMAN 4	Actionspiel	IO Interactive	26. Mai 2006	SEHR GUT
	JOINT TASK FORCE	Echtzeit-Strategie	Mithis	2. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH

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



HITMAN 4

Fast ist es so weit! Ab dem 26. Mai zückt der schlaksige Agent 47 wieder seine Silverballers und erfüllt seine tödlichen Aufträge. **bestätigt**



MEDIEVAL 2

Bis zum Winter müssen wir uns schon noch gedulden, dann geht's wieder ab in die imposanten mittelalterlichen Massenschlachten. **neu**

PREVIEW-REGELN

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

Angespielt

NEU! Neuzugang

Angesehen/ Präsentation

Erscheint in den nächsten zwei Monaten

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	JUST CAUSE	Action-Adventure	Avalanche Studios	3. Quartal 2006	SEHR GUT
NEU!	LOKI	Action-Rollenspiel	Cyanide	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
NEU!	MEDIEVAL 2	Strategiespiel	Creative Assembly	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	NEVERWINTER NIGHTS 2	Rollenspiel	Obsidian	3. Quartal 2006	SEHR GUT
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Codemasters	2007	NICHT MÖGLICH
	PARAWORLD	Echtzeit-Strategie	SEK	Ende August 2006	SEHR GUT
	PREY	Ego-Shooter	Human Head	Juli 2006	SEHR GUT
	QUAKE WARS	Multiplayer-Shooter	id Software	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	RAILROADS	Wirtschaftssimulation	Firaxis	Herbst 2006	SEHR GUT
	RISE & FALL	Echtzeit-Strategie	Midway	16. Juni 2006	SEHR GUT
	RISE OF LEGENDS	Echtzeit-Strategie	Big Huge Games	26. Mai 2006	GUT
	RUNAWAY 2	Adventure	Pendulo Studios	September 2006	SEHR GUT
	RUSH FOR BERLIN	Echtzeit-Strategie	Stormregion	26. Mai 2006	SEHR GUT
	SIEDLER 2 CLASSIC	Aufbauspiel	Blue Byte	August 2006	SEHR GUT
	SPARTA	Echtzeit-Strategie	World Forge	Herbst 2006	GUT
	SPLINTER CELL 4	Schleich-Shooter	Ubisoft Montreal	September 2006	NICHT MÖGLICH
	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	2007	NICHT MÖGLICH
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	1. Quartal 2007	NICHT MÖGLICH
	STRANGLEHOLD	Actionspiel	Midway Studios	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	SUPREME COMMANDER	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	1. Quartal 2007	NICHT MÖGLICH
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	2006	NICHT MÖGLICH
NEU!	TEST DRIVE UNLIMITED	Rennspiel	Eden Games	Oktober 2006	GUT
	TITAN QUEST	Action-Rollenspiel	Iron Lore	Juni 2006	HERVORRAGEND
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	11. Mai 2006	SEHR GUT
	TONY TOUGH 2	Adventure	Prograph	3. Quartal 2006	SEHR GUT
	TORTUGA	Action-Adventure	Ascaron	2. Quartal 2006	GUT
	TWO WORLDS	Rollenspiel	Reality Pump	3. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	WAR FRONT	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	September 2006	SEHR GUT
	WOW: THE BURNING CRUSADE	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	Herbst 2006	SEHR GUT
	WORLD WAR 2 RTS	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	2. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH

HELLGATE LONDON

Was entsteht, wenn sich die Schöpfer von Diablo 2 selbstständig machen? Hoffentlich ein würdiger Nachfolger für den König der Action-Rollenspiele. Wir haben das Team besucht, um Hellgate Londons Suchtpotenzial auszuloten.

VIDEO AUF DVD

Während unseres Vor-Ort-Besuchs konnten wir selbst spielen – in unserem Video auf DVD sehen Sie, wie wir uns durch die Endzeit von Hellgate London kämpfen. Außerdem steht uns Bill Roper, Geschäftsführer von Flagship, Rede und Antwort (hinten, vierter von links).







Viele Waffen werden erst durch besondere Effekte wirklich wirkungsvoll. Dieses Schwert glänzt beispielsweise mit **Feuerschaden**.



Hellgate London spielt sich auch aus der **Verfolgerperspektive** ganz wunderbar – eine Zielautomatik erleichtert das Kämpfen.



Auf **Bosskämpfe** legen die Entwickler besonderen Wert. Um die Burschen zu besiegen, werden Sie spezielle Taktiken austüfteln müssen.

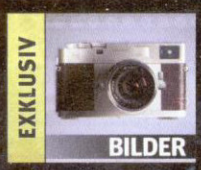


Tunnelsysteme, Schusswaffen, Ego-Perspektive – Hellgate London lässt sich leicht mit einem waschechten **Shooter** verwechseln.

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Flagship Studios
Version	Pre-Alpha
Termin	noch 2007





Es herrscht Weltuntergangsstimmung in San Francisco – in Kalifornien fällt soviel Regen wie seit Jahren nicht mehr. Überall drohen Schlammlawinen, im Bundesstaat sind Hunderte von Familien samt Eigenheim in Gefahr. Als die Wetternachrichten die nächsten Regenschauer ankündigen, schalten wir den Fernseher aus und machen uns auf den Weg; das Taxi wartet. Zehn Minuten dauert die Fahrt durch die gefühlte Sintflut, dann sind wir da, in den Büros der Flagship Studios. Begrüßt werden wir von Ex-Blizzard-Frontmann Bill Roper, der uns in einen Präsentationsraum führt. »Das da draußen war noch gar nichts«, sagt er mit einem hämischen Grinsen. Das Licht geht aus, wir hören einen Doppelklick, dann startet **Hellgate London**. Es herrscht wieder Weltuntergangsstimmung ...

Wenn die Hölle zu Besuch kommt

Und dann geht's auch schon los: Wo heute noch der Londoner Covent Garden Market Einwohner und Touristen gleichermaßen zum Shopping einlädt, ist er im London des Jahres 2032 größtenteils zerstört. Allerdings nicht verlassen, denn über ein Dutzend kleiner Dämonen hopst auf unseren Charakter zu – eine Dame mit knapper Lederrüstung und elegantem Hüftschwung. Bewaffnet mit einer bläulich schimmernden Kugel und einem Gewehr, das aussieht wie eine Miniatur-Teslaspule.

Hellgate London zum ersten Mal spielen, das ist ein seltsames Gefühl. Wir sind alleine und sehen uns einer Übermacht an Monstern gegenüber, deren Gliedmaßen nicht da sind, wo sie hingehören – es wirkt ein bisschen wie **Silent Hill**. Wir fackeln nicht lange, stürmen auf die Ungetüme zu und feuern, was das Zeug hält – zur Grusel-Atmosphäre gesellt sich eine Portion **Serious Sam**.

Nebenbei erledigen wir ein mehr oder weniger verstecktes Minispiel. Am unteren Bildrand sehen wir drei Symbole, die für Sonderaufgaben stehen: Einem Gegner mit Feuer den Garaus machen, drei Gargoyles töten. Erfüllen wir diese innerhalb eines Zeitlimits, gibt's eine kleine Belohnung. Flagship plant, diverse solcher Gimmicks im Spiel zu verstecken.

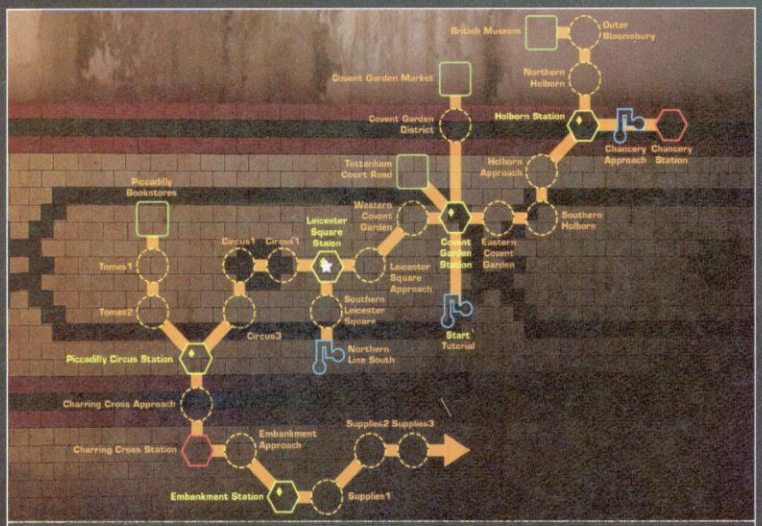
Zonk, Bam, Spratz!

Blitze zucken durch die Luft und rösten einige der grotesken Gestalten. Andere halten wir so lange mit einem Energiestrahl fest, bis sie zappeln und zerplatzen. Eine quietschbunte Aura umgibt den Charakter und streckt alles nieder, was sich ihr nähert. Ein Zombie verliert seinen Oberkörper, seine Beine wanken weiter auf uns zu. Wir müssen lachen, verpassen seinen Kniescheiben dann aber den Gnadenschuss.

Zwei Minuten später ist das Schauspiel vorbei, die Dämonen sind tot. »Wow, das war cool«, kommentieren wir und wollen noch mehr. **Hellgate London** ist Action nonstop, fühlt sich auf Anhieb nach Spaß an. Das ist Liebe auf den ersten Klick.

Kein Ego-Shooter

Das Kampfsystem macht es uns so leicht wie möglich. Mit der linken



Genau wie das restliche Interface ist diese **Übersichtskarte** noch nicht final und kann sich ändern. So in etwa wird London im fertigen Spiel aufgebaut sein.



Physik-Engine, **Partikeleffekte**, Wetter – die Entwickler geben sich Mühe, das eher triste und graue Setting optisch aufzupeppen.

Maustaste schicken wir den Gegnern einen Schwarm Energiekugeln entgegen, mit der rechten feuern wir das HARP-Gewehr (siehe Extrakasten »Die Waffen«) ab. **Hellgate London** sieht zwar aus wie ein Shooter, spielt sich aber anders. Genau zielen müssen wir nicht, die Waffe sucht sich automatisch den nächsten Feind und hält ihn auch dann im Fokus, wenn wir seitlich ausweichen. Das macht Sinn, schließlich ist **Hellgate London** ein Rollenspiel.

Das wird endgültig deutlich, als nur noch wir auf zwei Beinen stehen und uns über die Beute hermachen. Hier ein bisschen Bargeld, dort ein wenig wertloser Krempel und dann da noch ... oh, was ist das? Ein »Focus Item«, Energieschaden +20?

Geeignet für 1 bis 99 Level

Die so genannten Focus Items funktionieren ähnlich wie die Psi-Verstärker im Oldie **System Shock 2**: Die Energiekugel an sich hat wenig Auswirkungen, ermöglicht unserer Cabalist-Zauberin aber den Einsatz ihrer stärkeren magischen Fähigkeiten. Einem Spruch etwa, der Dämonen in einer Art Energiekäfig festhält, bis sie explodieren. Klingt spaßig, ist es auch. Um solche Spielereien zur Verfügung zu haben, müssen Sie Ihren Charakter aber erst einmal fleißig aufpäppeln und Talentpunkte verteilen.

Da sich **Hellgate London** derzeit noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet, ist die Charakterentwicklung längst nicht in trockenen Tüchern. Über den maximalen Level ist beispielsweise noch nicht entschieden. Wir vermuten aber, dass erst bei Level 99 Schluss ist, als Bill Roper uns verrät: »Wir werden ihn definitiv sehr hoch ansetzen«. Fest steht: Jede Klasse wird ungefähr 30 Fähigkeiten haben, die nicht aufeinander aufbauen. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen müssen Sie also nicht erst fünf Punkte in den langweiligen Feuerball investieren, den Sie sowieso nie benutzen werden, nur um Zugang zu den richtig coolen Talenten zu bekommen.

Dämonische Einflüsse

Von den Focus Items abgesehen, spielt sich der Cabalist wie ein klassischer Zauberer. Wir bleiben auf Distanz, verlassen uns auf Magie. Oder auf unsere dämonischen Schoßtierchen. Wenn's zu brenzlig wird, beschwören wir etwa kurzerhand einen Feuerelementar, der alles angreift, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Wie in **Diablo 2** können wir unseren Gefährten keine Befehle geben, unsere Schöpfungen reagieren selbstständig – je nach Art des Dämons mehr oder weniger offensiv.

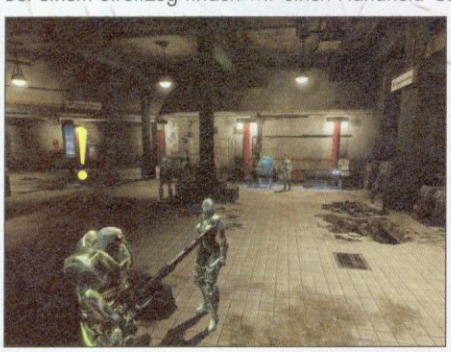
Noch nicht implementiert sind die Transformationsfähigkeiten der Cabalists. Das sind Talente, mit denen sich die Magier kurzzeitig dämonische Kräfte zunutze machen, um beispielsweise Angriffsstärke oder Rüstungswerte zu erhöhen. Das Ganze soll aber auch sichtbare Auswirkungen haben, dem Cabalist wachsen dann Flügel, oder seine Hände werden zu Klauen. Das passt wunderbar ins Konzept der Klasse, die mit bildschirmfüllenden Zaubersprüchen jetzt schon mächtig Eindruck schindet, und mit Gliedmaßen aus der Hölle endgültig zum Hingucker werden dürfte.

Streckennetz

Erst zwei Charakterklassen sind unter Dach und Fach – neben dem Cabalist gibt es den schon länger angekündigten Templar. Der Kreuzritter ist eine Mischung aus Krieger und Paladin. Wie viele

Die Quest "Translation"

Bei einem Streifzug finden wir einen Handheld-Computer – vollgestopft mit seltsamen dämonischen Runen. Deren Geheimnis sollen wir nun lüften.



Wir sollen Ordensbruder Gerard aufsuchen, der dämonische Schriftzeichen erforscht. Er hält sich in der Leicester Square Station auf.

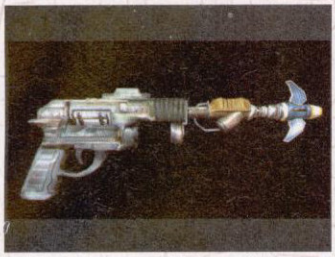


Um zum Ziel zu gelangen, müssen wir uns durch die Abschnitte Western Covent Garden und Leicester Square Approach kämpfen.

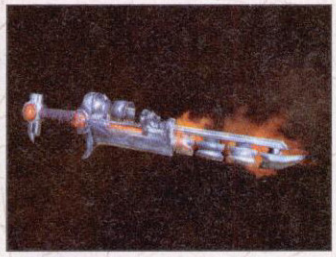


Wir treffen nur einen von Gerards Schülern. Der Ordensbruder geht einem neuen und sehr wichtigen Fund nach. Wir sollen ihm folgen.

DIE WAFFEN UND MODIFIKATIONEN



Die **Pistole** verschießt Projektile, die sich selbst durch dickste Dämonenhaut fressen und explodieren.



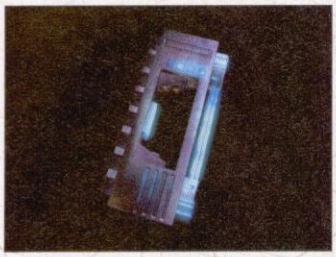
Ein **Schwert**, das Ihre Gegner mit Feuerschaden verletzt. Er kann auf mehrere Dämonen übergreifen.



Das **HARP-Gewehr** verschießt einen Energiestrahl, der Gegner festhält und Objekte zerstören kann.



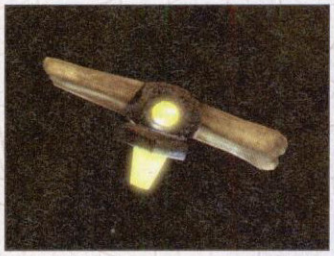
Sieht unscheinbar aus – wenn Sie aber Dämonen mit diesem **Gift** treffen, lösen sie sich langsam auf.



Die **Batterien** fügen Waffen einen bestimmten Schadenstyp hinzu. Gift oder Feuer beispielsweise.



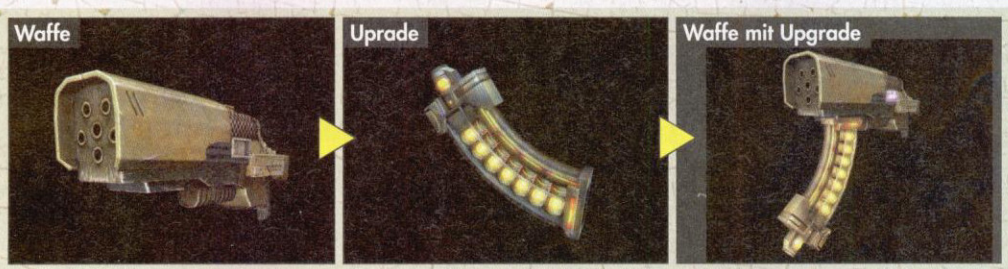
Die **Kraftstoffzellen** erweitern Waffen um Effekte, die Gegnern etwa Lebensenergie entziehen können.



Die **Reliquien** können nur von den Templar verwendet werden. Sie erhöhen den heiligen Schaden.



Neue **Magazine** steigern den Schaden von Fernkampfwaffen oder aber ihre Treffsicherheit.



Die **Modifikationen** knöpfen Sie toten Dämonen ab. Sie passen allerdings nur in dafür vorgesehene Slots – die hat nicht jeder Gegenstand. Voraussichtlich können die Modifikationen aber jederzeit ausgetauscht werden.

Klassen es am Ende geben wird, wissen selbst die Entwickler noch nicht. Jedenfalls wird keine von ihnen die Stadt verlassen: **Hellgate London** spielt ausschließlich in und unter der zerstörten Metropole. Als Knotenpunkte fungieren dabei U-Bahn-Stationen. Hier können Sie sich ausruhen, Beute beim Händler abladen und sich neue Aufträge abholen. Die Bandbreite der Quests reicht von einfachen »Bring' mir X Stück Y«-Aufgaben bis hin zu NPC-Eskorten.

Allerdings gibt es in **Hellgate London** keine frei begehbare Welt im klassischen Sinn. Festgelegte Routen regeln die Fortbewegung in den Ruinen. Das Bild der Übersichtskarte auf Seite 24 zeigt, wie die Spielwelt derzeit aussieht: Wollen Sie von der Covent Garden Station zur Holborn Station, müssen Sie zunächst drei Abschnitte durchqueren. Zumindest beim ersten Mal – sobald Sie Schlüsselorte einmal besucht haben, dürfen Sie sich auch auf Knopfdruck teleportieren.

DAS SIEHT JA GANZ ANDERS AUS

Sie werden aber nicht umhin kommen, auch Zwischenlevels mehrmals zu durchlaufen. Sei es für Quests, oder einfach weil Sie einen der über 1.000 besonderen



Wieder kämpfen wir uns durch einen Abschnitt, der mit der Quest nichts zu tun hat. Allerdings stoßen wir auf eine neue Waffe.



Wir finden Gerards Leiche. Sein Mörder, das Monster Shulgoth, lauert uns auf. Nach dem Kampf machen wir uns auf den Rückweg.



Wir überbringen dem Schüler die Nachricht. Der zieht sich zurück, überlässt uns aber einen Ring, den wir bei Gerard gefunden haben.

DIE KLASSEN



Die Templar setzen auf den Nahkampf. Ihre bevorzugte Waffe sind mächtige Schwerter dämonischer Herkunft. Außerdem tragen Sie schwere Rüstungen – können also nicht nur austeilen, sondern auch einstecken. Das macht Sie zur Tank-Klasse von Hellgate London. Sie sind aber auch eine Art moderner Paladin und beherrschen rudimentär die Heilige Magie. Trotzdem sind Templar vorrangig für Spieler gedacht, die den klassischen Krieger bevorzugen.



Magier, Hexenmeister – die Cabalists sind beides. Sie tragen vergleichsweise schwache Rüstungen aus Leder oder Stoff und haben im Nahkampf kaum eine Chance. Dafür wirken sie mächtige Zauber wirken oder beschwören dämonische Helfer. Um die stärksten Fähigkeiten einsetzen zu können, müssen sie aber so genannte Focus Items finden. Auch wenn der Cabalist dadurch etwas anstrengender zu spielen ist, ist er die Klasse für alle, die gerne Magie einsetzen.

Die Templar-Skills: Die Talentbäume der beiden bisher veröffentlichten Klassen sind noch nicht final. Trotzdem hat Flagship uns einen Blick auf einige Fähigkeiten der Templar werfen lassen.



Finishing Blow
Der Templar springt in die Luft und wirft sich dem Feind entgegen.



Flurry Boost
Die Angriffsgeschwindigkeit des Templars wird kurzzeitig erhöht.



Challenge
Eine Art Schlachtruf – alle Gegner im Umkreis greifen den Templar an.



Sacred Winds
Göttliche Seelen lenken Projektile ab, die dem Templar gelten.



Fire Aura
Je mehr Feinde in der Nähe sind, desto größer der Feuerschaden.

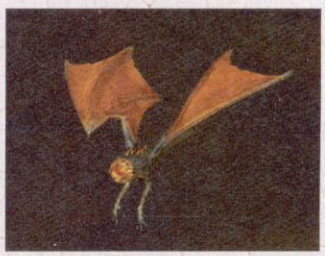


Whirlwind Blast
Der Templar streckt sein Schwert von sich und wirbelt durch die Feinde.

Die Cabalist-Pets: Ähnlich den Hexenmeistern in World of WarCraft können die Cabalists sich Dämonen zu Hilfe rufen. Wir stellen Ihnen zwei der praktischen Helferlein vor.



Carnagor
Dieser mächtige Dämon macht mit vielen Gegnern kurzen Prozess. Er eignet sich nicht nur als Tank, sondern kann sich sogar eingraben und unterirdisch den Feinden nähern.



Shrieker
Diese Höllenfledermaus ist der ideale Gefährte, wenn's brenzlig wird. Aus der Luft schüchtert sie Feinde mit ihrem Gebrüll ein und attackiert. Nach sechs Angriffen stirbt sie.

Gegenstände abzustauben wollen. Damit das nicht langweilig wird, sind die Levels wie in **Diablo 2** zufallsgeneriert. Der Computer würfelt dabei nicht nur den Levelaufbau aus, sondern auch das Setting. Den Weg von A nach B werden Sie also einmal durch Straßenschluchten zurücklegen, ein anderes Mal vielleicht in unterirdischen Tunnelsystemen.

Im Online-Modus sind diese Areale ähnlich wie in **Guild Wars** instanziert – außer Ihnen und Ihrer Party gibt es hier nur blutrünstige Dämonen, keine weiteren menschlichen Mitspieler. Auf andere Spieler treffen Sie ausschließlich in den Stationen. »So kannst Du Dich voll auch die Action konzentrieren«, begründet Bill Roper diese Entscheidung. Wir nutzen die Gelegenheit und haken nach,

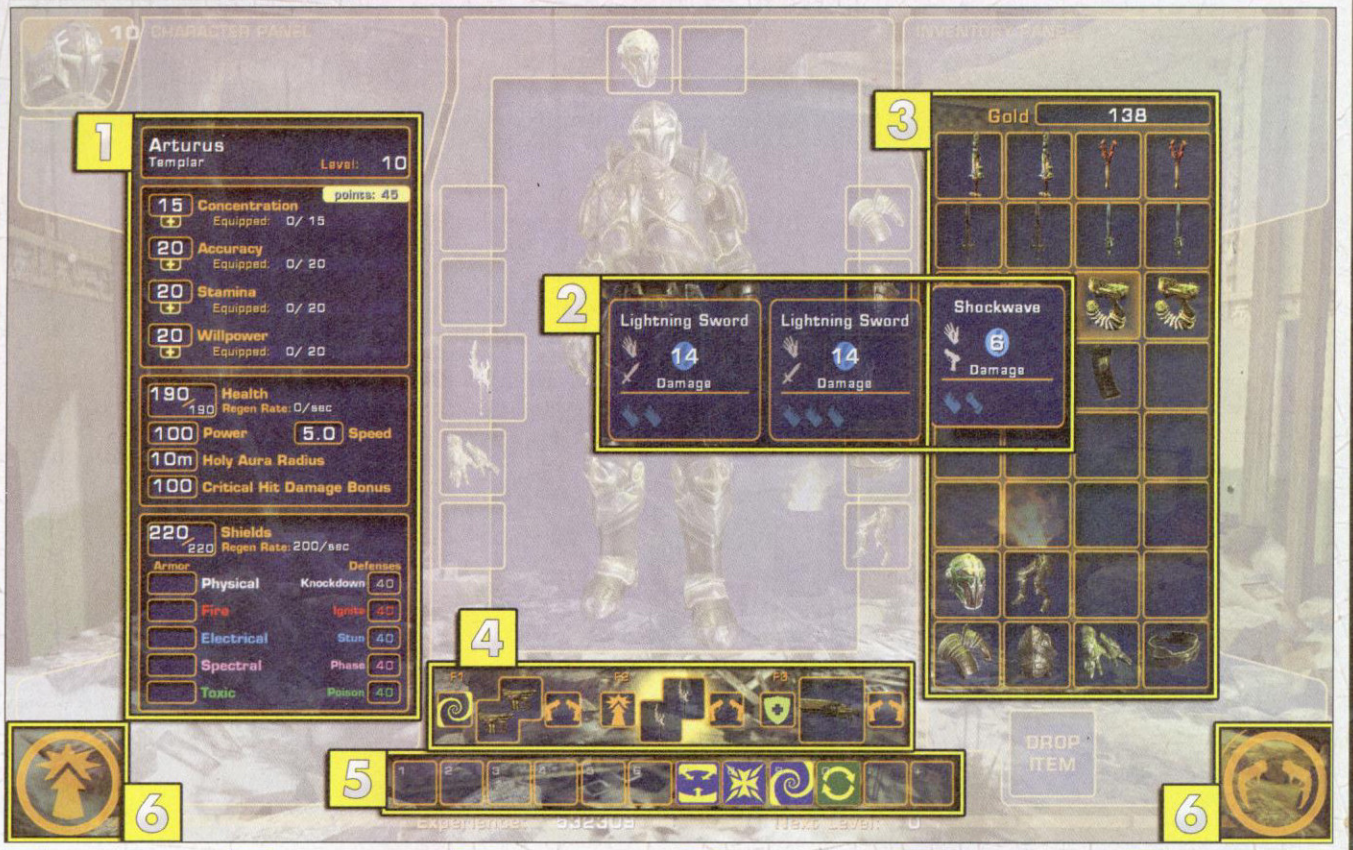


Kannibalen: Manche der Dämonen in Hellgate London machen sich über gefallene Höllen-Kumpel her, um sich selbst zu stärken.



Ein **Größenvergleich** zwischen Charakter und Monster. Viele der Bestien sollen aber noch wesentlich größer werden als diese hier.

DAS INTERFACE



1 Eine Übersicht über die Charakterwerte. Wichtig sind auch in Hellgate London Resistenzen gegen Magiearten.

2 Wie in WoW werden die Werte neuer Gegenstände mit denen der derzeit angelegten Ausrüstung verglichen.

3 Das Inventar ist in der aktuellen Version noch dezent unübersichtlich – Items des gleichen Typs haben das gleiche Icon.

4 Mit diesen drei Sets wechseln Sie Ihre Waffen und die Belegung der beiden Maustasten. Sogar mitten im Kampf.

5 Diese Aktionsleiste kennen wir aus Online-Rollenspielen. Hier können Sie Ihre wichtigsten Fähigkeiten ablegen.

6 Wie in Diablo 2 weisen Sie den Maustasten Aktionen zu. Etwa einen Zauberspruch oder den normalen Nahkampf.

denn bisher hüllte Flagship den Mantel des Schweigens um den Mehrspielermodus.

World of HellCraft

Jetzt endlich packen die Entwickler aber aus und erzählen uns, wie sich **Hellgate London** im Internet spielen soll. Wir sind überrascht. Bis jetzt wirkte das Ganze wie ein Solospiel, doch Bill klärt uns auf: »**Hellgate London** ist für uns in erster Linie ein Massively Multiplayer Online Game«. Gemeinsam mit Freunden oder Fremden ziehen Sie dann durch die demolierte Metropole, lösen einzelne Quests oder spielen gleich die gesamte Kampagne kooperativ.

Darüber hinaus geht es vor allem um den Wettstreit zwischen Spielern. Der soll in Dutzenden von Ranglisten stattfinden. Wer hat am schnellsten den maximalen Level erreicht, wer die meisten Carnagors erschlagen, wer am meisten Gold gescheffelt? Neben einem ersten Platz winken den Siegern aber auch kleine und große Schmankerl im Spiel selbst. Besondere Abzeichen an ihren Charakteren etwa, oder spezielle Rüstungsgrafiken.

Wer viel spielt, der viel gewinnt

Glücklich werden soll zwar auch, wer nur ein paar Stunden pro Woche spielen kann. Belohnt werden aber vor allem diejenigen, die viel Zeit investieren. Die Entwickler feilen gerade an einem Fraktionssystem ähnlich dem von **World of WarCraft**. Ein Cabalist kann sich dann beispielsweise Aufträge von Templar-NPCs abholen. Wenn er diese fleißig erledigt, steigt sein Ansehen. Am Ende winken spezielle Belohnungen, die den Aufwand auch wert sind. So darf der Magier eventuell den Umgang mit leichten Schwertern erlernen, die eigentlich der Krieger-Klasse vorbehalten sind.

Außerdem entwirft das Team spezielle Instanzen für Gruppen von über 40 Spielern, die dort besonders dicken Dämonen auf die Pelle rücken. An den Umfang waschechter Online-Rollenspiele reicht **Hellgate London** damit zwar noch nicht heran, aber **Diablo 2** übertrumpft es allemal. Per Patches soll die Endzeitwelt regelmäßig erweitert werden.

Rahmenbedingungen

Besonders gut gefallen hat uns, dass Flagship dem klassischen Einzel-Server-Konzept die kalte Schulter zeigen will. Egal ob Auktionshaus oder PvP-Arena – sofern die Technik mitspielt, soll all das Server-übergreifend möglich sein. »Je mehr Spieler wir zusammenbringen, desto besser haben wir unseren Job gemacht«, kommentiert Bill Roper zuversichtlich.

Am Ende unseres Besuches in San Francisco wollen wir dann noch wissen, ob der Online-Spaß denn eigentlich kostenpflichtig werden soll. Bill grinst etwas verlegen und erzählt uns, dass Flagship diese Entscheidung immer wieder aufschiebt. Obwohl noch Hoffnung besteht, dass der Online-Modus von **Hellgate London** kostenfrei bleibt, geht es den Spielern vermutlich an den Geldbeutel. Entweder mit einer monatlichen Gebühr, oder aber – **Guild Wars** macht's vor – mit Addons.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Hellgate London spielt sich wie Diablo 2. Nur besser. Gebiet betreten, gehörig auf den Putz hauen, Beute einsacken. Ginge es nach mir, hätte ich das noch stundenlang so gemacht. Der Suchtfaktor ist wieder enorm hoch. Skeptisch stehe ich nur dem Online-Modus gegenüber, dessen geplanter Umfang ausreichend, aber nicht überwältigend ist. Aber hier sind ja schließlich die Battlenet-Profis am Werk!«

ARMED ASSAULT

Er darf nicht Operation Flashpoint 2 heißen, aber er ist genau das: Der Nachfolger des erfolgreichsten Taktik-Shooters schlechthin. Wir haben ihn bei den Entwicklern gespielt.

VIRTUAL BATTLESPACE SYSTEMS

Vor rund vier Jahren macht Bohemia aus Spiel Ernst: Auf Basis von Operation Flashpoint entwickeln die Prager zusammen mit einem Tochterunternehmen in Australien die Simulation VBS 1, in der Soldaten und Rettungskräfte für den Ernstfall trainieren. Kunden sind unter anderem das US Marine Corps, die australische und die israelische Armee. Auch wenn VBS 1 mit Maus und Tastatur »gespielt« wird, hat es mit dem ursprünglichen Taktik-Shooter nur wenig gemeinsam. Der Inhalt ist für den professionellen Einsatz optimiert, etwa durch Werkzeuge zur Missionsanalyse, für Einsatzbeobachter oder Trainer. Für Privatkunden ist VBS 1 zunächst nicht erhältlich, 2004 erscheint eine Sonderedition zum stolzen Preis von 140 US-Dollar. Das Programm wird ständig weiterentwickelt.





Um viele Einheiten auf den Schirm zu quetschen, pinseln die Grafiker von jedem **Vehikel** sechs Detailstufen mit je doppelter Polygonzahl.



Noch sind nicht alle Grafikeffekte fertig. So werfen die beiden Soldaten noch keine Schatten. Dafür wirken die Modelle dank **Bump Maps** plastisch.

FAKTEN

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Bohemia Interactive
Version	Alpha
Termin	3. Quartal 2006





»One! Move to bush 12 o'clock!« Action-Fans wissen: Hinter diesem Zitat steckt nicht etwa die Anweisung Tony Blairs an seinen Außenminister, doch bitte einen Termin zum Mittagessen mit dem US-Präsidenten wahrzunehmen. Solche Funksprüche waren vielmehr eines der Merkmale von **Operation Flashpoint,** dem Überraschungs-Hit von 2001.

Nun steht der inoffizielle Nachfolger des Taktik-Shooters in den Startlöchern: **Armed Assault**. Inoffiziell deshalb, weil für das Projekt zwar erneut die **Flashpoint**-Erfinder von Bohemia Interactive verantwortlich zeichnen, die Rechte für den alten Namen aber noch bei Codemasters liegen, dem Publisher des Vorgängers.

Heim, süsses Heim

Ein neuer Titel also. Und doch fühlen wir uns gleich wie zuhause, als wir im Prager Studio von Bohemia Hand an die Tastatur legen. Weniger wegen der ähnlich beengten Raumverhältnisse wie in der Redaktion von PC PowerPlay. Sondern weil **Armed Assault** aussieht, klingt und sich spielt wie **Operation Flashpoint** – nur besser. Am Erfolgskonzept von damals haben die Macher kaum gerüttelt. Abermals finden wir uns als Soldat inmitten eines bewaffneten Konflikts zu Zeiten des Kalten Krieges wieder. Wir stürmen durch die riesige Spielwelt, auf denen sich Hunderte Tanks, Hubschrauber und Grenadiere erbitterte Gefechte liefern. Wir schleichen durch endlose Wälder, bestaunen lebendige Städte, klettern in Jeeps, fliegen Helikopter, legen uns als Scharfschütze auf die Lauer. Kein anderer Taktik-Shooter simuliert Schlachtfelder derart gewaltiger Dimensionen.

Neue Schläuche, alter Wein

Woran die Prager Programmierer hauptsächlich geschraubt haben, ist die Technik. Zu den treibenden Rhythmen des vertrauten Soundtracks flappen zwei Blackhawk-Helikopter ins Bild, ein Dutzend Soldaten springen heraus, sichern wieselflink die Landezone. Die Zwischensequenz leitet nicht nur unseren ersten Auftrag ein, sondern demonstriert auch eindrucksvoll die Fortschritte, die die Grafiker seit dem Original gemacht haben. Obwohl **Armed Assault** eine runderneuerte Version der Engine des Vorgängers verwendet, erinnert die Landschaft, die sich vor unseren Augen erstreckt kaum noch an das kantige Terrain von einst. Ausnahme: Den realistischen Look behält das Sequel bei, Fototexturen sei Dank.

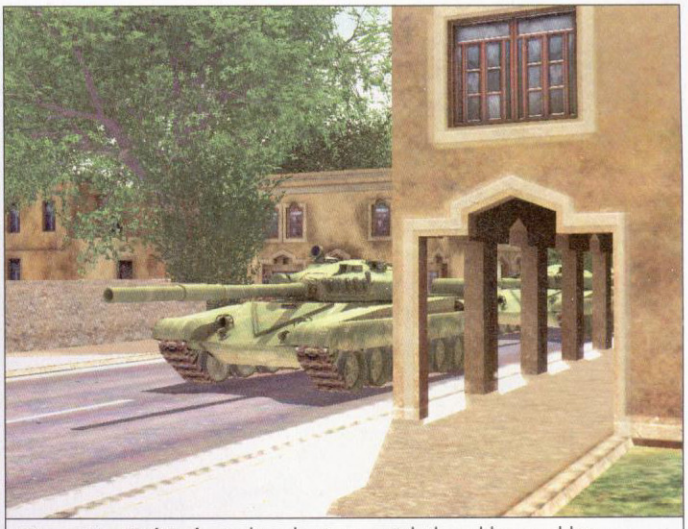
Prager Gigantomanen

Um nicht zu euphorisch zu wirken: Wie schon Teil 1 hinkt auch **Armed Assault** aktuellen Optikwundern wie **Oblivion** in der einen oder anderen Beziehung hinterher. Die Grafiker haben zwar die Hügel großzügig mit Grasbüscheln und allerlei Gewächsen bepflanzt, ganz so viele Details wie beim Rollenspiel-Highlight gibt es aber nicht zu bestaunen. Dafür punktet **Armed Assault** in anderen Kategorien. Bei der Fernsicht beispielsweise. Zehn Kilometer peilen die Programmierer diesmal für Rechner der 3,0-GHz-Klasse an.

Und bei der Objektdichte: Die heimeligen Dörfchen von früher sind zu kleinen Städten gewachsen. In manchen Missionen tummeln sich gut und gerne 200 Fußsoldaten, Panzerfahrzeuge und Hubschrauber, knapp zwei



KI-Kameraden und Feinde sollen sich intelligenter verhalten als im Vorgänger. Davon haben wir beim Probespielen aber nicht viel bemerkt.



Die meisten **Gebäude** sind nach wie vor nicht begehbar und können auch nicht zerstört werden – laut Bohemia zu hoher Rechenaufwand.

Millionen Gegenstände, Tiere, Pflanzen und Personen haben die Leveldesigner platziert. »Im Editor gibt es nach oben keine Grenze. Mit der entsprechenden Rechenpower sind auch 500 Einheiten drin. Mit fortschreitender Hardwareentwicklung haben wir ja auch für **Operation Flashpoint** immer umfangreichere Szenarien gestaltet«, sagt Projektleiter Viktor Bocan.

Der Star ist die Mannschaft

Die beeindruckende Umfang der Schlachtfelder zwingt die Programmierer zu weiteren Kompromissen, etwa bei der Spielphysik. »Wir haben's mit der Havok-Technologie versucht. Aber wenn 50 Tanks gleichzeitig durchs Gemüse rumpeln und sich gegenseitig unter Feuer nehmen, bleiben auch High-End-Computer beinahe stehen.« **Armed Assault** verwendet deswegen eine überarbeitete Version des ursprünglichen Systems. Zwar insgesamt nicht übermäßig effektreich, aber in sich schlüssig und glaubwürdig.

Davon können wir uns gleich selbst überzeugen: Einer unserer beiden Mannschaftstransporter, die zur Unterstützung angerückt sind, läuft voll auf eine Mine. Kawumm! Die Druckwelle schleudert das Vehikel regelrecht von der Straße, wo es als qualmendes Wrack liegen bleibt. Zeit für uns, eines der neuen Features auszuprobieren: Soldat-Wechsel-Dich. Anders als der Vorgänger stellt **Armed Assault** keine Helden ins Rampenlicht, sondern steckt uns in die Schuhe namenloser Stoppelhopser – die wir fast nach Belieben wechseln dürfen.

Ich bin vier Kämpfer!

Meist ziehen mehrere Kampfgruppen ins Gefecht. Im beschriebenen Einsatz etwa greift eine Abteilung das Dorf zu Fuß über die Felder an, eine Kolonne aus Schützenpanzern rückt auf der Hauptstraße vor, und von einem nahen Hügel sollen Scharfschützen den Vormarsch decken.

Wir begleiten zunächst die Grenadiere. Als die Vehikel jedoch auf unerwartet heftigen Widerstand stoßen, werden wir vor die Wahl gestellt: Wollen wir bei unseren Kameraden bleiben oder zu den Präzisionsschützen wechseln und die Panzer decken? So erleben wir die Missionen aus bis zu vier Perspektiven, ähnlich wie bei **Commandos Strike Force**. Mal als Panzerkommandant, mal als Pilot, mal als Schütze Arsch im letzten Glied. Sobald ein neues Alter Ego freigeschaltet ist (was an vorher festgelegten Stellen passiert), können wir jederzeit umschalten. Hat man also nun vier Leben? »Das haben wir noch nicht entschieden«, antwortet Viktor. »Eine Idee wäre, dass man nur im niedrigsten Schwierigkeitsgrad noch wechseln kann, wenn man sich eine Kugel einfängt.«

Universal Soldier

Das soll natürlich nicht heißen, dass die Kämpfer Fachidioten sind, die sich nur in ihrer zugewiesene Rolle wohlfühlen. »Dass man jederzeit mit jeder Waffe schießen und jedes Fahrzeug bedienen konnte, war eine der großen Stärken von **Flashpoint**. Das behalten wir bei«, verspricht Projektleiter Bocan. Wenn Sie **Armed Assault** als einsamer Wolf spielen möchten, bitteschön! Wenn Sie lieber Panzer fahren, gern! Jedes Gewehr, jedes Vehikel ist nutzbar.

Gelegenheit zum Autoklau werden Sie reichlich haben. Das Spielareal (das Eiland Sahrani) ist mit etwa 400 Quadratkilometern mehr als dreimal so groß wie die drei alten Inseln Malden, Everon und Kolgujev zusammen genommen. Dabei wird das Terrain sogar noch abwechslungsreicher sein als früher. Im demokratischen Süden genießen Sie mediterranes,

OPERATION FLASHPOINT VS. ARMED ASSAULT

	Operation Flashpoint	Armed Assault
		
Schauplatz	die drei Inseln Malden, Everon, Kolgujev, je etwa 40 km²	die Insel Sahrani; etwa 400 km²
Story	vier US-Soldaten erleben eine Invasion abtrünniger Sowjet-Truppen	eine zurückgelassene US-Garnison hilft dem einheimischen Widerstand gegen einen Sowjet-Überfall
Kampagne	40 Missionen	12 Haupt- plus Nebeneinsätze
Vehikel	26 (Autos, Panzer, Helis, Jets, Boote)	22 (Autos, Panzer, Helis, Boote)
Waffen	25 (von Pistolen bis Flugabwehrraketen)	über 30 (von Pistolen bis Anti-Tank-Raketen)

Wesentliche Neuerungen

- überarbeitete Grafik-Engine (HDR, Bump Mapping, Diffuse Lighting, Normalmapping, rund 20 Mal mehr Details als im Vorgänger)
- überarbeitetes Kommandosystem (altes wird wahrscheinlich optional angeboten)
- stark erweiterter Mehrspielermodus (64+ Spieler, Koop-Missionen, Riesenszenario)
- verbesserte Spielphysik (Ballistik, Materialdurchdringung, Kollisionen, Wetter)
- bis zu vier spielbare Charaktere pro Mission, die man jederzeit wechseln kann



Ob sich zu den Hubschraubern (Bild: **Blackhawk**) erneut Jets gesellen werden, ist noch nicht entschieden. Grund: die hohe Geschwindigkeit.



Fast alle Fahrzeuge sind **Mehrsitzer**, bieten Positionen für Fahrer, Schütze und Kommandant. Volle Kampfkraft gibt's nur bei Vollbesetzung.

subtropisches Flair mit Pappeln und Palmen, der sozialistische Norden erinnert mit seinen Plattenbauten an Osteuropa.

Einsatzplaner

Wieder steht eine Insel im Brennpunkt der Ereignisse, wieder prallen amerikanische und sowjetische Streitkräfte mitten im Kalten Krieg aufeinander. Über die Story wollen die Entwickler noch nicht allzu viel verraten, nur dass der Beginn an das **Flashpoint**-Addon **Resistance** erinnern soll und sie haufenweise Ingame-Zwischensequenzen basteln. »Wie damals wird sich der Spieler aufseiten der US-Streitkräfte in der Unterzahl wiederfinden. Das heißt, dass jeder Verlust an Menschen und Material doppelt schwer wiegt.«

Während der Solokampagne (die mit veranschlagten 15 bis 20 Stunden Spielzeit nicht so umfangreich wird wie die von Teil 1) führt das Programm Buch über Waffen, Vehikel, Soldaten und Fronten. Um die Lage zu verbessern, können Sie zwischen den zwölf Hauptmissionen automatisch generierte Nebenaufgaben absolvieren. Wenn Sie beispielsweise in einer Vorbereitungsoperation eine Artilleriestellung zum Schweigen bringen, haben Sie beim anschließenden Story-Einsatz kein Kanonenfeuer mehr zu befürchten.

Schwerpunkt Multiplayer

Am meisten hat sich im Multiplayer-Bereich getan. Außer in Standard-Spielmodi wie Deathmatch und Capture the Flag können Sie auch in den Levels des Solofeldzugs zusammen mit Freunden gegen Computerfeinde antreten. Die Entwickler rechnen mit 64 Teilnehmern plus 100 bis 200 KI-Kämpfer, in Zukunft sind mehr möglich. »Der Flaschenhals ist die Netzwerktechnik. Unsere Engine verkraftet deutlich mehr Mitspieler, nur fallen Unmengen an Verbindungsdaten an, die via Internet kaum noch übertragen werden können«, erklärt Viktor Bocan.

Wenn Sie den Bildschirmtod sterben, müssen Sie nicht mehr bis zur nächsten Runde warten, sondern steigen nach einer kurzen Auszeit mit neuer Bewaffnung wieder ein, ähnlich wie bei **Day of Defeat**. Dass Sie sich außerdem auch in laufende Partien einklinken dürfen, hat einen triftigen Grund. »Wir machen die ganze Insel zu einer Riesenarena, für die wir die Spieldauer auf gut zwölf Stunden schätzen – inklusive Tageszeitenwechsel.« Für Nachschub sollte gesorgt sein, denn Bohemia will einen allumfassenden Editor mitliefern (oder kurz nach Release). Die Mod-Community wird es außerdem freuen zu hören, dass sich alte Maps mit etwas Aufwand umschreiben lassen. »Vielleicht gelingt es uns, die Konvertierung zu automatisieren. Aber die Arbeiten an dem Tool kosten enorm viel Zeit.« Das ist in der Tat ein Problem – wir können **Armed Assault** kaum erwarten!

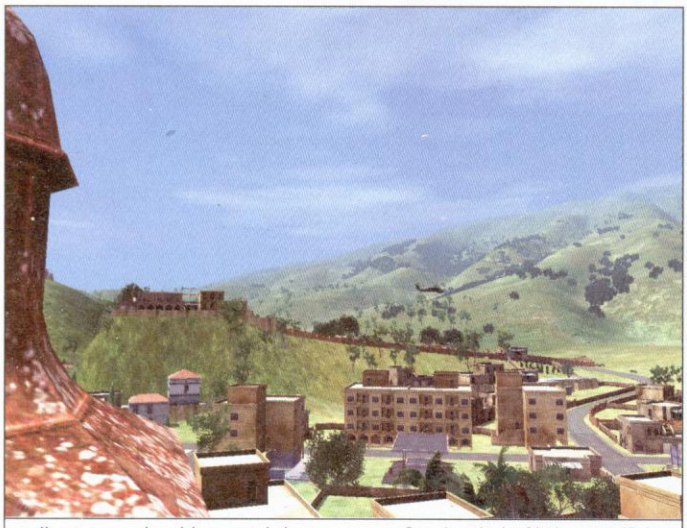
Rüdiger Steidle



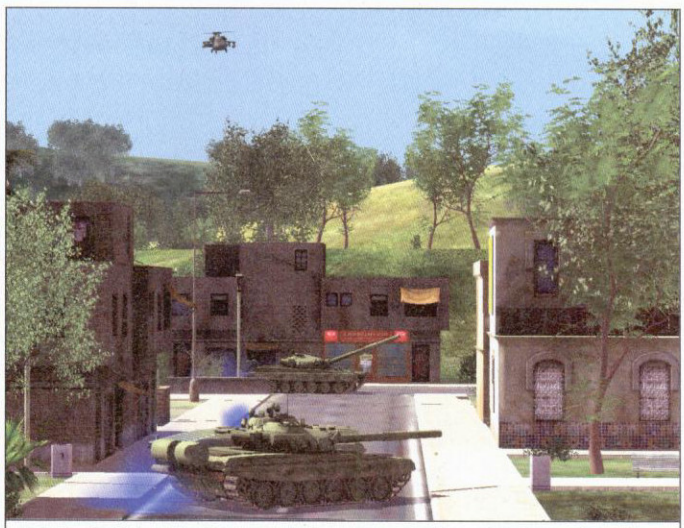
RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Einschätzung **HERVORRAGEND**

»Im Prinzip ist Armed Assault nichts weiter als Flashpoint mit moderner Technik. Aber ganz ehrlich: Was anderes wünsche ich mir gar nicht! Endlich wieder in diese gigantischen Feldschlachten ziehen, endlich wieder mit den Kollegen im Kooperativmodus die KI das Fürchten lehren. Wenn der Multiplayer-Modus wirklich so cool wird, wie er sich anhört, kehre ich Battlefield 2 sofort den Rücken. Die behutsamen spielerischen Neuerungen begrüße ich. Mit einer Ausnahme: Ich hätte gerne wieder Charaktere, mit denen ich mich identifizieren kann.«



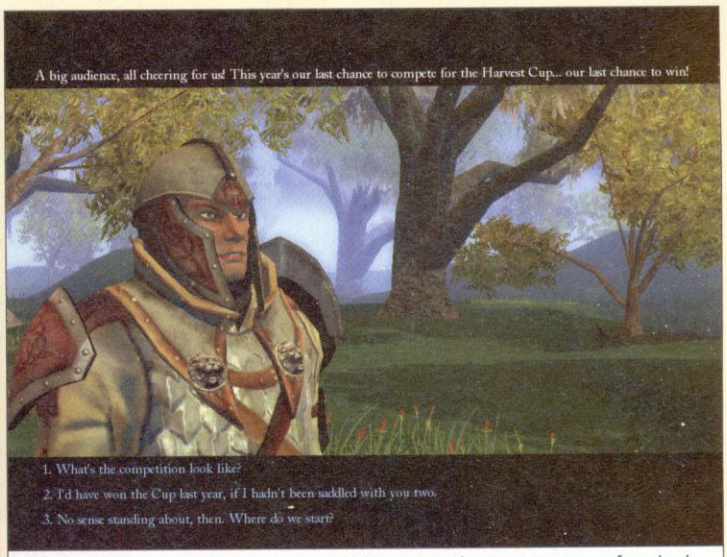
Selbst Neuseeland kann sich keiner so großen landschaftlichen Vielfalt rühmen wie die Insel Sahrani: Wüsten, **Kleinstädte**, riesige Wälder.



Bei **Straßenkämpfen** fühlen sich Panzer gar nicht wohl. Zu groß ist die Gefahr, einem Anti-Tank-Schützen im Hinterhalt zum Opfer zu fallen.



Viele bekannte D&D-Monster wie dieser **Umber Hulk** sehen dank detaillierter Modelle deutlich hübscher aus als in allen bisherigen Spielen.



Bei **Gesprächen** setzt Neverwinter Nights 2 wie der Vorgänger auf Multiple-Choice. Wichtige Dialoge laufen aber geskriptet in Spielgrafik ab.



NEVERWINTER NIGHTS 2

Die neuen Abenteuer in der Umgebung der Stadt Niewinter soll Rollenspieler gleich von Beginn an fesseln – mit packender Story und Kämpfen im Stile von Baldur's Gate.

FAKTEN	
Genre	Rollenspiel
Entwickler	Obsidian
Version	Präsentation
Termin	3. Quartal 2006

»**Neverwinter Nights** bietet Singleplayer, Multiplayer und die Möglichkeit, neue Inhalte zu erstellen. Diese einzigartige Mischung werden wir den Spielern auch im Nachfolger bieten.« Mit diesen Worten beginnt Feargus Urquhart, Chef von Entwickler Obsidian, die Präsentation von **Neverwinter Nights 2**.

Beim Singleplayer-Part nehmen sich die Designer die Kritik der Fans am Vorgänger zu Herzen: Statt die ersten Stunden mit langweiligen Laufburschen- und Sammel-Quests zu verbringen, soll der Spieler über eine starke Story und deren enge Verbindung zur Hauptfigur viel mehr in das Geschehen hineingezogen werden. In Ihrer Spielfigur steckt nämlich ein Teil eines Artefakts, hinter dem die Githyanki (ein Volk der astralen Ebene) her sind. Die damit verbundenen W-Fragen (wer, warum, wie, wo, etc.) klären sich innerhalb der rund 40 Stunden, die Urquhart als ungefähre Spieldauer der Solo-Kampagne veranschlagt.

Eine echte Party!

Solo heißt aber nicht, dass sich Helden alleine durchschlagen müssen. Bis zu drei Charaktere begleiten Ihren Recken, wobei Sie über alle Party-Mitglieder wie in **Baldur's Gate** oder **Knights of the Old Republic** volle Kontrolle haben. Entsprechend erinnern die jederzeit pausierbaren Kämpfe an die genannten Titel und eröffnen zahlreiche taktische Möglichkeiten. Optional pausiert das Spiel automatisch bei bestimmten Bedingungen, etwa wenn Sie im Umkreis eine Falle entdecken oder ein Party-Mitglied angegriffen wird.

Dank dieses Kampfsystems versprechen auch die Kräftemessen mit den starken Monstern viel Spannung. Wie im Vorgänger bekommen es die Heldengruppen regelmäßig mit Bossgegnern zu tun. Damit die Spannung erhalten bleibt, will Obsidian noch nicht alle verraten, aber wir wissen bereits, dass Drachen und Dämonen der unteren Ebenen dazugehören. Ansonsten arbeiten Sie sich je nach Level durch die bekannte **D&D**-Gegnerschaft, von Wölfen über Vampire bis hin zu Gedankenschindern.

Eine Frage des Charakters

Für die Erschaffung eines Helden stehen die üblichen sieben Rassen zur Auswahl, darunter Mensch, Zwerg und Elf. Allerdings gibt's neuerdings auch noch Subrassen, für Menschen sind das beispielsweise Aasimar und Tiefling. Diese Völker verfügen über besondere Vor- und Nachteile und eignen sich daher für bestimmte Klassen besonders gut.

Damit aber starke Subrassen wie Drow nicht übermächtig sind, passten die Entwickler den Stufenaufstieg entsprechend an: So benötigen Drow-Helden beispielsweise knapp dreimal so viele Erfahrungspunkte für den Sprung von Stufe eins auf Stufe zwei – ganz einfach, weil sie sonst aufgrund ihrer rassenspezifischen Fähigkeiten wie der hohen Magieresistenz zu stark wären. Mit steigendem Charakterlevel verschwindet diese Kluft genauso wie die anfänglichen Unterschiede bei den Erfahrungspunkten, sodass alle Charaktere den Höchstlevel 20 erreichen können.

Klassenkampf

Die gewählte Klasse wie Krieger oder Kleriker bestimmt nicht nur die Talente und Fertigkeiten des Helden, sondern auch den Spielverlauf. So beeinflusst der Beruf beispielsweise, welche Nebenquests sie erhalten und welche Dialogzeilen in Gesprächen mit NPCs erscheinen. Ein Paladin kann zum Beispiel aufgrund seiner rechtschaffen guten Gesinnung keine bösartigen Quests annehmen.

Diese Unterschiede machen sich an vielen Stellen bemerkbar und sollen zum mehrfachen Durchspielen motivieren. So erhält beispielsweise jeder Held im Laufe der Kampagne die gleiche Festung. Die Aufträge, die Sie als Burgherr erhalten, richten sich aber nach der Klasse.

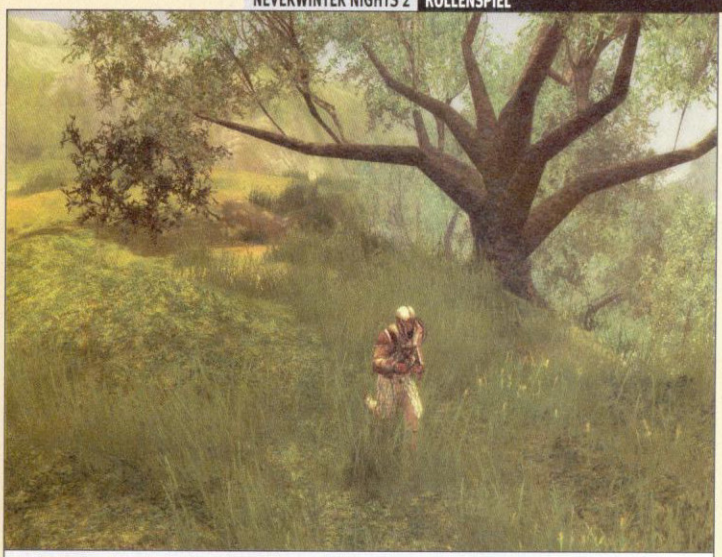
Apropos: Mit dem Warlock gibt's einen extra für **Neverwinter Nights 2** geschaffenen, neuen Beruf. Bisher verrieten die Entwickler aber nur, dass Warlocks ihre magischen Kräfte auf andere Weise benutzen als bestehende Zauberklassen.

D&D, WELCHE VERSION?

Neverwinter Nights 2 basiert auf der aktuellen 3.5-Edition des Dungeons&Dragons-Regelwerks. Aktuell, weil die D&D-Gurus von Wizards of the Coast die ursprüngliche Version bereits in vielen Punkten überarbeitet haben. Daraus resultieren unter anderem Änderungen bei den Klassen, Talenten, Fertigkeiten, Zaubersprüchen und natürlich den Monstern.



Mit **Vampiren** sollten sich Helden nur dann einlassen, wenn sie mit Defensivzaubern vor der Vampirfähigkeit »Energieentzug« geschützt sind.



Die **Außenlandschaften** bestehen nicht mehr aus Bausteinen, sondern echtem 3D-Terrain – gut erkennbar an den Hügeln im Hintergrund.

Weniger Ecken und Kanten

Neverwinter Nights 2 basiert auf einer neuen Grafik-Engine. Größter Unterschied zum Vorgänger: Außenareale bestehen nicht mehr aus einzelnen, aneinander gereihten Bausteinen (Tiles), sondern sind manuell gestaltete 3D-Landschaften; die wirken entsprechend realistischer. Für Gebäude verwenden die Designer aber nach wie vor die Tile-Sets, eine rechteckige Grundarchitektur ist die Folge. Allerdings fällt die kaum auf, denn die Innenräume glänzen mit detaillierter Einrichtung. Damit Spieler zwischen den Schmuckobjekten nichts übersehen, hebt ein Druck auf die Alt-Taste alle wichtigen Objekte wie Türen, Truhen oder Quest-Gegenstände hervor.

Neverwinter Nights 2 unterstützt natürlich aktuelle Technologien wie Normal Mapping und dynamische Lichteffekte. Jeder der 350 Zauber erhält einen einzigartigen Effekt, wobei gerade die Zerstörungssprüche wie Feuerball und Blitz besonders spektakulär in Szene gesetzt werden.

Alles im Eigenbau

Wie beim Vorgänger erlaubt der mitgelieferte, umfangreiche Editor das Erstellen eigener Module – komplett von der Spielwelt über die Dialoge bis zu Waffen und Rüstungen. Mit einem neuen Tool für Partikeleffekte können Mod-Bastler sogar eigene Zaubersprüche grafisch in Szene setzen. Der Editor bietet in allen Bereichen sehr viele Freiheiten bei der Anpassung vorhandener und dem Einbau eigener Inhalte. So lassen sich beispielsweise die Farben aller Texturen ändern und obendrein noch eigene importieren. Auch das XML-basierte Interface lässt sich laut Obsidian vollständig anpassen. Da das Toolset eine Multithread-Anwendung ist, läuft es laut Aussage der Entwickler deutlich schneller auf Dual-Core-Prozessoren von AMD und Intel.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Rollenspiele

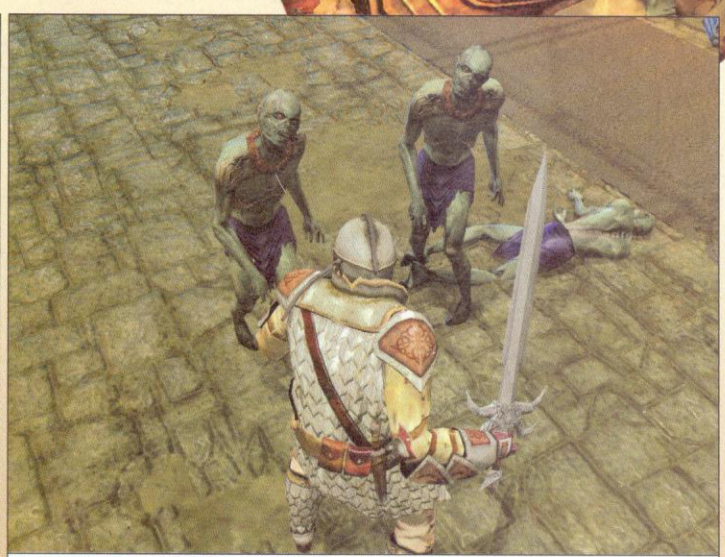
Einschätzung **SEHR GUT**

»Nachdem D&D Online so gar nicht mein Fall ist, brenne ich darauf, mit meiner Party durch mein Lieblings-Rollenspieluniversum zu ziehen. Dass sich die Designer beim Kampfsystem an Baldur's Gate und Knights of the Old Republic orientieren, ist sicher ein cleverer Schachzug, waren doch diese Titel besonders aufgrund der taktischen Gefechte bei Rollenspielfans so beliebt.«

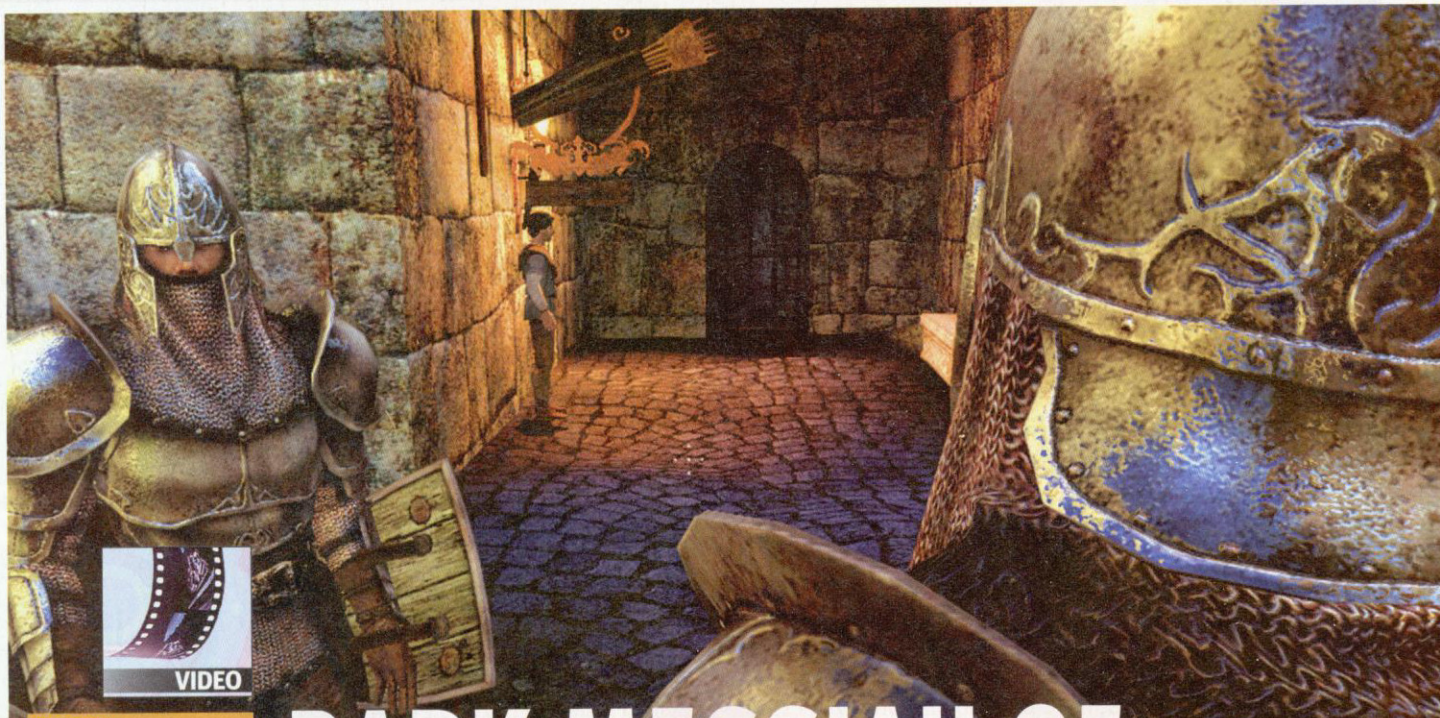




Die Designer legen besonders viel Wert auf eine detaillierte Gestaltung der **Ausrüstung**, die oft aus vielen kleineren Einzelteilen besteht.



Wer will, kann Neverwinter Nights 2 in der **Verfolgerperspektive** spielen. Wie im Vorgänger gibt's aber auch die Ansicht von schräg oben.



VIDEO

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Heiße Schwertkämpfe, Edel-Optik, aufwändiges Magie-System und Half-Life-2-Technik: Bei so vielen guten Zutaten kann Dark Messiah of Might & Magic eigentlich nur ein Hit werden.

FAKTEN

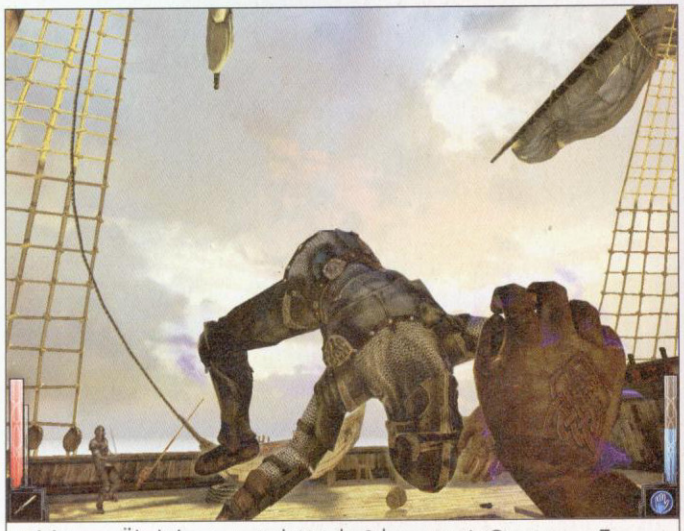
Genre	Actionspiel
Entwickler	Arkane Studios
Version	Beta
Termin	September 2006

NETZWERK-SCHLACHTEN

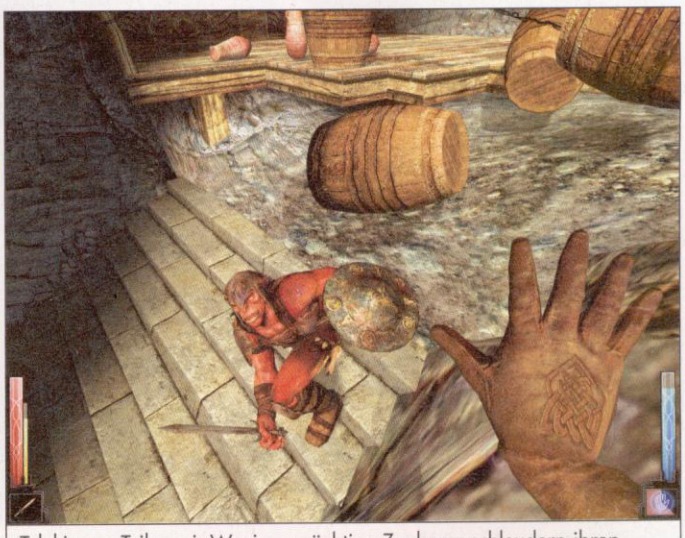
Der Mehrspielermodus wird bei Kuju produziert. Wie in Battlefield 2: Menschen und Untote kloppen sich in fünf Klassen (Zauberer, Priesterin). Das Schlachtfeld besteht aus fünf Karten, auf denen der Krieg hin- und herwogt. Wir starten auf der mittleren und drängen das andere Team durch Siege auf die jeweils nächste Karte zurück.

Zugegeben: Wirklich neu ist die Idee eines Actionspiels mit Fantasy-Szenario und Rollenspielanteilen nicht. Angesichts der Flut von Ego-Shootern in der Zukunft (gähn!) oder im Zweiten Weltkrieg (doppelgähn!), nimmt sich das Szenario von **Dark Messiah of Might & Magic** aber schon fast wie eine kleine Sensation aus. Ungleich spannender als die Fantasy-Story um Zauberlehrling Sareth fanden wir allerdings bei unserem Entwicklerbesuch in Lyon die technischen Aspekte des Spiels und die künstlerische Umsetzung. Gerade die Levelgestaltung und insbesondere die todschicken Texturen lassen auf den interessantesten Ego-Shooter seit langem hoffen.

Schlechte Zeiten: Auch bei dieser Präsentation durfte keiner der anwesenden Journalisten probespielen. Das fuchste uns umso mehr, da **Dark Messiah** im Vergleich zur letzten Vor-



Telekinese: Ähnlich wie in Jedi Knight 2 können wir Gegner per Zauberspruch am Schlafittchen packen und in den Abgrund fallen lassen.



Telekinese, Teil zwei: Weniger mächtige Zauberer schleudern ihren Gegnern – wie hier – schwere **Holzfässer** an die Birne.

SOURCE SEI DANK: PHYSIK-SPIELEREIEN IN DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC



So viele Untote – so wenig Mana. Statt zu kämpfen, zerstören wir per Zauber den **Stützbalken** und lassen so die Decke auf die Zombies fallen.

führung auf der Games Convention 2005 deutlich fertiger wirkt und bereits zig unterschiedliche Level spielbar sind.

Gute Zeiten: Auch ohne selber Hand anlegen zu dürfen, konnten wir uns dank der umfassenden Präsentation ein genaues Bild davon machen, was uns im endgültigen Spiel erwartet.

Universal-Talent

Dark Messiah als reines Actionspiel zu bezeichnen, käme fast einer Beleidigung gleich. Natürlich liegt das Hauptaugenmerk des Spiels auf spektakulären Kämpfen gegen Orks, Trolle und anderes Fantasy-Gezücht. Allerdings haben sich die Entwickler großzügig bei den Rollenspielen bedient – dementsprechend umfangreich und wichtig ist die Charakterentwicklung. Grundsätzlich kennt **Dark Messiah** keine festen Charakterklassen, wir müssen uns also nicht schon zu Beginn des Abenteuers für eine bestimmte Ausrichtung unseres Helden entscheiden. Das ist auch gut so, da wir ansonsten viele Kämpfe, Begegnungen und Kopfnüsse verpassen und nur einen geringen Teil unserer Talente überhaupt nutzen würden.

Wohin geht die Reise?

Unser Held Sareth ist ein unerfahrener Zauberlehrling. Das bedeutet aber nicht, dass er den ganzen Tag ausschließlich Feuerbälle wirft oder Kisten per Telekinese durch die Gegend schiebt. Er ist vielmehr ein Multitalent, will sagen: Sareth beherrscht im Idealfall die Fähigkeiten eines Kriegers, Diebes und Zauberers in Personalunion. Wohin sich seine Talente entwickeln, liegt dabei ausschließlich in unserer Hand.

Wir entscheiden im Charakterbildschirm, welche neue oder verbesserte Spezialbegabung wir unserem Helden als nächstes spendieren wollen. Das funktioniert – ähnlich wie einem Rollenspiel – über Erfahrungspunkte. Die verdienen wir uns übrigens nicht beim Monsterschnetzeln. Vielmehr belohnt uns das Spiel dafür, dass wir bestimmte Orte im Level erreichen. Der Grund? Würden wir für erschlagene Gegner Punkte sammeln, dann blieben gelungene Schleichaktionen gänzlich unbelohnt, und die meisten Dieb-Fähigkeiten wären somit überflüssig.

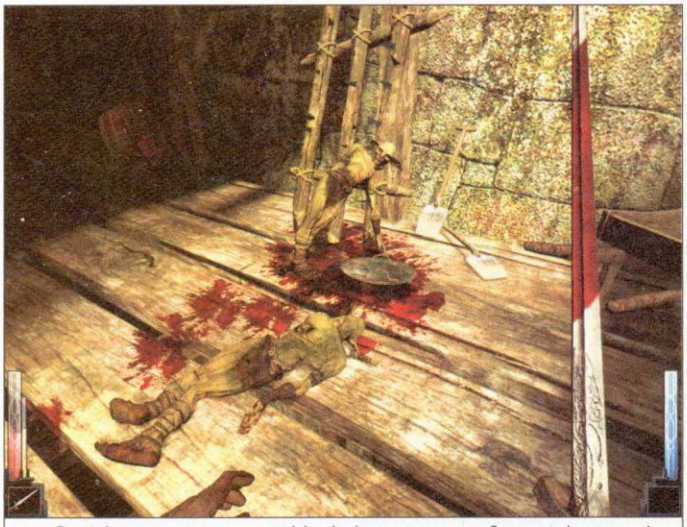
Frontal oder hintenrum?

Die Beta bietet schon jetzt einen guten Eindruck davon, wie unterschiedlich sich **Dark Messiah** spielen lässt. Die Level sind nämlich nicht schlauchförmig aufgebaut: An den meisten wichtigen Stellen führen zwei oder mehr alternative Wege ans Ziel. So zeigten uns die Entwickler etwa einen nächtlichen Innenhof, von dem aus wir in ein bestimmtes (abgeschlossenes) Zimmer gelangen müssen. Dabei führen nicht weniger als vier Wege ans Ziel, und jeder spielt sich anders. Extrem Nummer eins: Die kriegerische Variante, bei der wir einfach drauflos stürmen, alles platt hauen und einem toten Gegner den Zimmerschlüssel abnehmen. Extrem Nummer zwei: Die Sam-Fisher-Variante. Hier nehmen wir einen komplizierten Weg durch die Schatten, weichen den Feinden aus und versuchen, dem Gegner den Schlüssel zu stibitzen, ohne dass der davon etwas merkt.

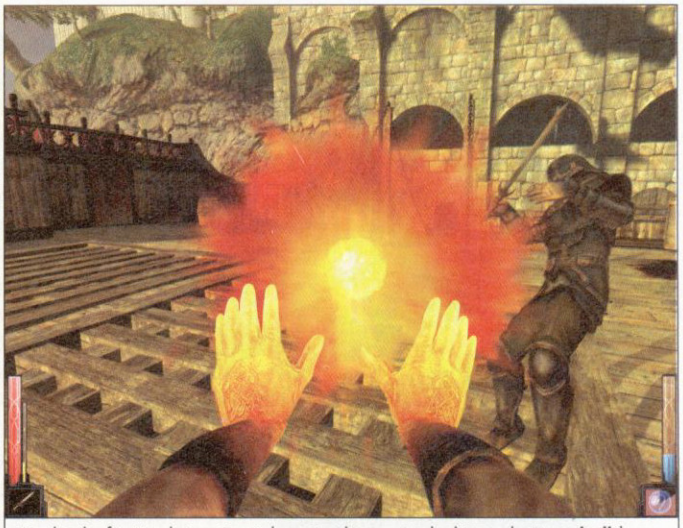
Die Art und Weise, wie wir ans Ziel gelangen, hängt in den allermeisten Fällen von unseren eigenen Vorlieben ab und wird uns nicht vom Spiel vorgeschrieben. Wer gerne den Dieb mimt, wird sich natürlich eher mit dem Dolch in der Hand nach einem Schleichweg umsehen oder dem Feind in dunklen Ecken auflauern. Geborene Krieger packen sich hingegen ein dickes Schwert und suchen ihr Heil im Nahkampf. Und damit wären wir auf elegante Art bei den unterschiedlichen Waffentypen angelangt.

Klingen statt Kugeln

Dark Messiah kennt grundsätzlich drei Arten von Nahkampfwaffen:



Große Schmerzen: Diesen Goblin haben wir per Fußtritt in das **Nagelbrett** befördert. Das funktioniert nicht mit massigeren Gegnern.



Zauberhaft: Mächtige Sprüche wie dieser explodierende **Feuerball** kosten reichlich Mana und können somit nur ab und an benutzt werden.

KÄMPFEN, ZAUBERN, MEUCHELN

Dark Messiah of Might & Magic kennt keine festen Charakterklassen. Je nach persönlicher Vorliebe können wir unserem Helden die Fähigkeiten verpassen, die unserer Spielweise entsprechen.



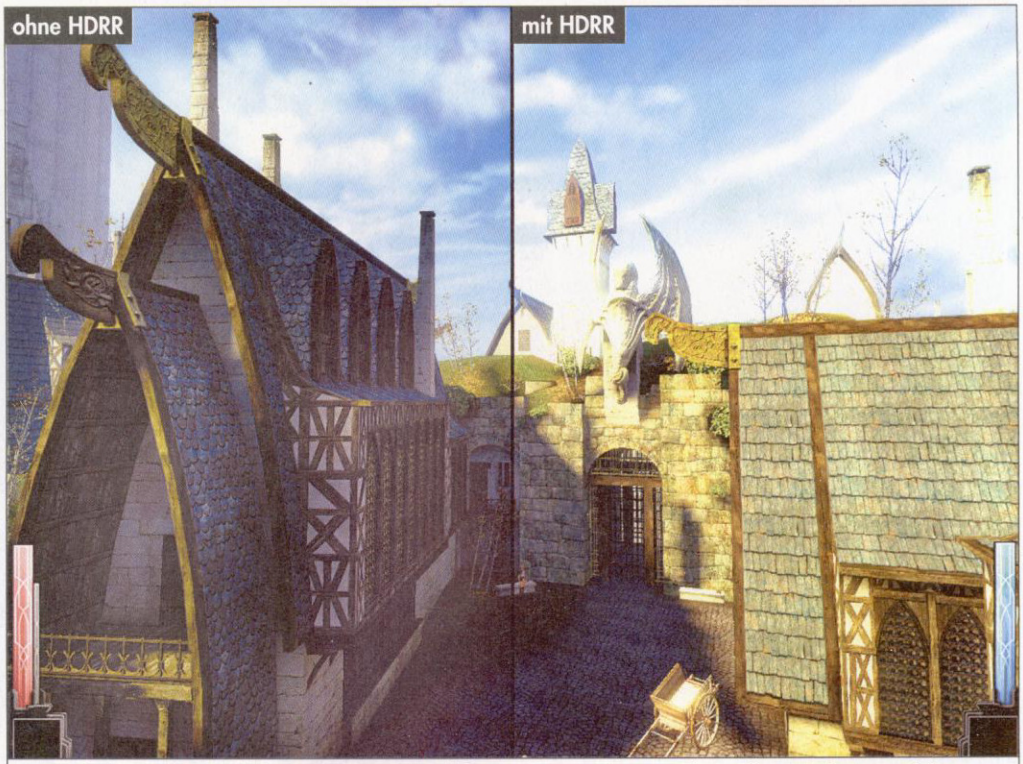
Magisch: Viele Zaubersprüche können wir auf Gegner und auf unsere Umwelt anwenden. Dieser **Frostangriff** etwa friert Feinde ein oder vereist Fußböden.



Diebisch: Die **Dolche** sind die Waffen der Meuchelmörder. Mit ihnen schleichen wir uns an Gegner an und erledigen sie mit einem einzigen Stich in den Hals.



Endgültisch: Bei geschwächten Gegnern führt unser Held den letzten Schlag als so genannte **Fatality**. Dann fliegt schon mal ein Ork-Kopf durch die Gegend.



Mit und ohne HDRR (High Dynamic Range Rendering). Gut zu erkennen: der uniforme Schatten auf dem großen Haus. Mit **HDRR** gäbe es auf dessen Giebel ähnliche Lichteffekte wie auf dem Turm im Hintergrund.

Dolche, Schwerter und Stäbe. Je nachdem, welchen Typ wir gerade in der Hand halten, können wir spezielle Fähigkeiten nutzen. Um uns diebisch an einen Feind anzuschleichen und ihn hinterrücks zu meucheln, müssen wir etwa ein Dolchpaar führen. Als Krieger laufen wir ganz klassisch mit fetten Schwertern, Rüstungen und Schilden durch die Gegend. Zweihänder verursachen dabei natürlich heftigeren Schaden, allerdings müssen wir mit einem solch großen Prügel auf den zusätzlichen Schutz eines Schildes verzichten.

In die dritte Waffenkategorie fallen die Stäbe, die wir als Zauberer für den Nahkampf nutzen. Zudem tragen wir Fernwaffen. Bisher waren bereits der normale Bogen und eine Art Seilbogen (à la **Dark Project**) zu sehen. Letzterer verschießt einen Pfeil, an dem ein Strick befestigt ist. Solch ein Geschoss bleibt in jedem festen Holzobjekt stecken, und wir können dann die herabbaumelnde Hanfstrippe packen und an ihr in ansonsten unerreichbare Räume kraxeln.

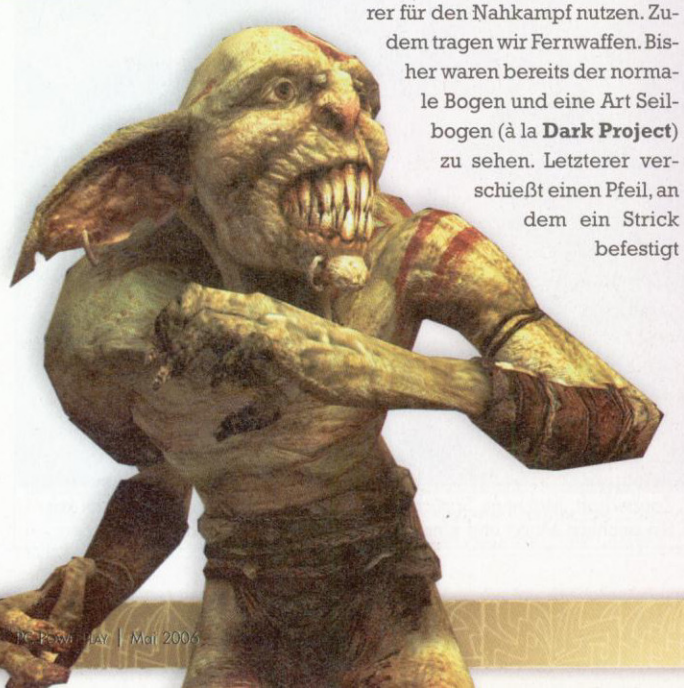
Für gelungene Kletterpartien belohnt uns das Spiel auf unterschiedliche Art und Weise. Fast immer verschaffen wir uns durch das Auskundschaften alternativer Routen einen Vorteil im Kampf, da wir uns dann ungesehen an Gegner anschleichen können. Das bringt nicht nur als Dieb Vorteile, da die finsteren Feinde sich bereits in der Vorabversion erstaunlich schlau verhalten.

Denkende Dungeon-Bewohner

Das Besondere an der KI: Die Orks und Goblins sind sich ihrer Umgebung »bewusst« und können mit allen Gegenständen und Objekten genauso interagieren wie wir selbst. An einer Stelle im Spiel kämpfen wir etwa mit einer Horde Goblins. In der Nähe steht eine wackelige Statue, die wir mit einigen gezielten Schlägen umkippen und unseren Feinden auf die Birne fallen lassen können. Während der Präsentation kämpfte einer der Entwickler an dieser Stelle. Plötzlich löste sich einer der Goblins aus dem Kampf und aktivierte selbst die Falle, um uns die Statue aufs Haupt zu donnern. Auf geskriptete Ereignisse verzichtet das Spiel übrigens komplett.

Besonders große Gegner packen sich außerdem Gegenstände und schleudern sie uns entgegen. In einem Demo-Level konnten wir eine besonders witzige Variante dieses Verhaltens erleben. Da kämpfte nämlich ein NPC-Ritter an unserer Seite gegen einen riesigen Zyklopen. Der Fettklops packte sich kurzerhand unseren Mitstreiter, warf ihn uns ins Gesicht und erledigte dabei sowohl den Ritter als auch uns selbst.

Sascha Gliss





SASCHA GLISS

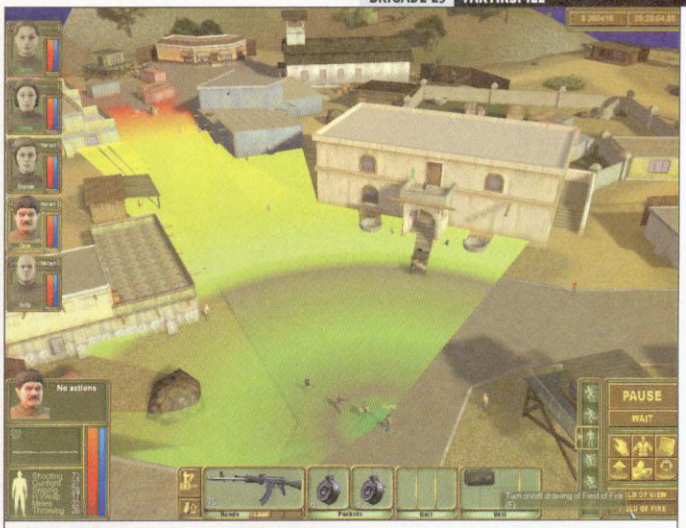
Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

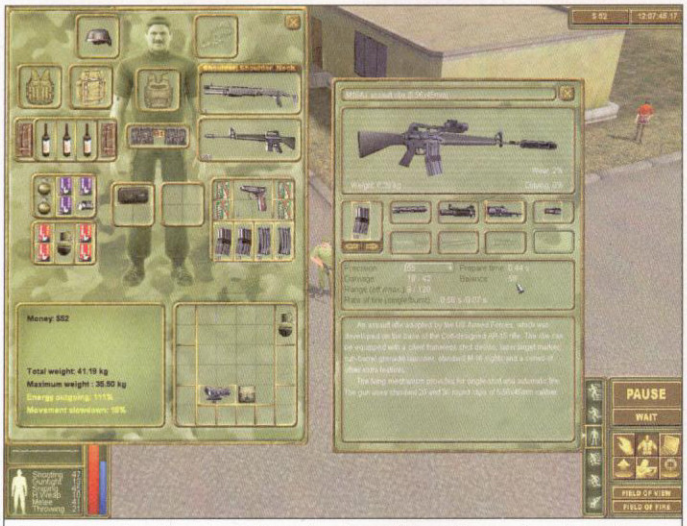
»Für mich wird 2006 das Jahr des Dark Messiah. Die optische Pracht, die Spieltiefe und -freiheit lassen mich vergessen, dass ich eigentlich gar kein großer Rollenspielfan bin. Jetzt hoffe ich nur noch, dass die Entwickler ein intuitives Kampfsystem in petto haben. Gut aussehen tun die Schwertduelle schon jetzt, wichtiger ist mir allerdings, dass sie sich auch genauso gut anfühlen und spielen.«



Jetzt wird's eng: Unsere Heldin »Kampfschaf« ist kurzzeitig **bewusstlos**, ein Scherge rückt näher. Brigade E5 ist teilweise knüppelschwer!



Vier größere **Städte** gibt's in Palimero. Hier bekommen wir Aufträge, Waffen, Munition, medizinische Versorgung, frische Mitstreiter.



Taschenspieler: Um einen Kämpfer dermaßen vollzupacken, brauchen Sie jede Menge **Behälter** für Munition, Zweit-, Dritt- und Viertwaffe.



Nebenauftrag: Wir sollen Flugzeugmechaniker Juan eskortieren. Solange schließt er sich uns an, wir können ihn **kommandieren**.

BRIGADE E5

Bescheuerter Name, brisanter Inhalt: Brigade E5 – New Jagged Union ist ein Spiel von Fans von ... genau, Jagged Alliance! Wir konnten die Taktik-Schießerei bereits probespielen.

FAKTEN

Genre	Taktikspiel
Entwickler	Apeiron
Version	Beta
Termin	26. Mai 2006

WER STECKT DAHINTER?

Brigade E5 begann als internationales Fanprojekt mit hohem russischen Anteil. Anderthalb Jahre später heißt das Team Apeiron, besteht aus vier Vollzeitmitgliedern plus dem Jagged-Alliance-Designer Shaun Lyng, der für Story und Skripte verantwortlich zeichnet.

Shader Model 3.0, HDR-Rendering und 7.1-Surroundsound: Alles Schnickschnack, braucht kein Mensch. Wahre Schönheit kommt von innen. Etwa beim Taktikspiel **Brigade E5**: grafisch veraltet, spielerisch hoch spannend. Das gab's schon mal, mit der **Jagged Alliance**-Serie. Vor allem Teil 2 hinkte technisch Lichtjahre hinterher, inszenierte die rundenweisen Schuss- und Granatenwechsel aber unglaublich packend. **Brigade E5** spielt sich wie ein dezent moderneres Remake – jetzt immerhin in 3D.

Rollige Helden

Ein fiktiver Zwergstaat namens Palimero, im Bürgerkrieg, mit ein paar Städtchen und jeder Menge Gegner: Die Spielwelt von **Brigade E5** ähnelt dem großen Vorbild. Hier ziehen wir in Echtzeit unsere Kämpfertrupps umher. Nehmen in Bars und Geschäften Nebenaufgaben an (etwa gestohlenen Wein zurückmopsen). Heuern Mitstreiter an, rüsten sie aus.

Wenn wir auf marodierende Trupps stoßen, hält das Spiel an. Ab jetzt können wir Teammitgliedern Angriffsziele zuweisen, Spurts befehlen, sie sogar liegend seitlich abrollen lassen. Erst auf Knopfdruck geht's dann in Echtzeit weiter, auf Wunsch auch in Zeitlupe. Schön: Weil sie wie einem Rollenspiel ihre Werte verbessern, wachsen uns die Recken ans Herz – wie seinerzeit Scope, Gus Tarball und Co.

Martin Deppe



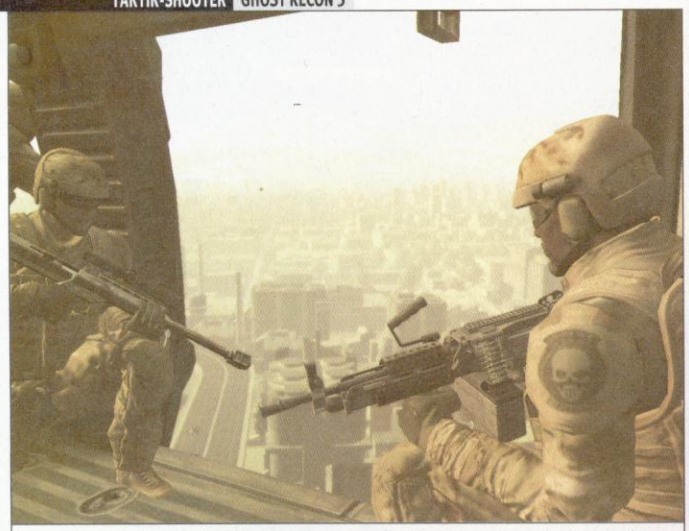
MARTIN DEPPE

Experte für Strategiespiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Über 80 Waffen, dazu Laserpointer, Nachtsichtgeräte, Zielfernrohre, Bajonetts. Schusswechsel mit Querschlägern, zersplitternden Scheiben, Friendly Fire. Da stört mich die olle Grafik kein bisschen. Auch klasse: Wie im Vorbild kann ich mir per Psychotest ein Alter Ego basteln. Und endlich gibt's richtige Quests!

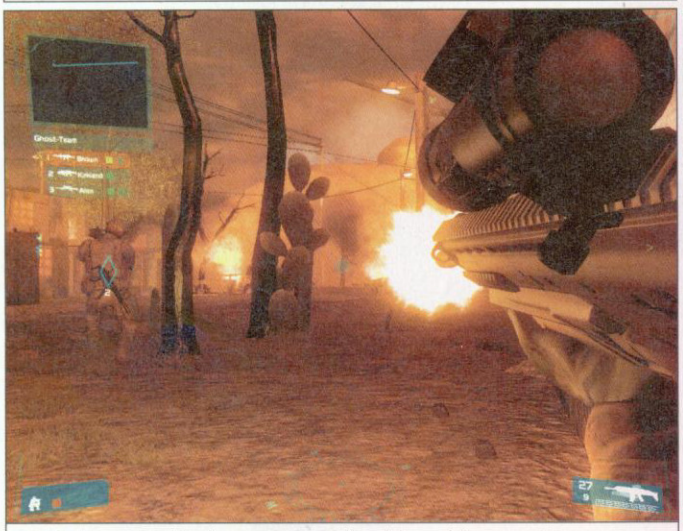
Nur am streckenweise happigen Schwierigkeitsgrad und der umständlichen Kamerasteuerung sollten die Russen rund um Jagged-Veteran Shaun Lyng noch feilen.«



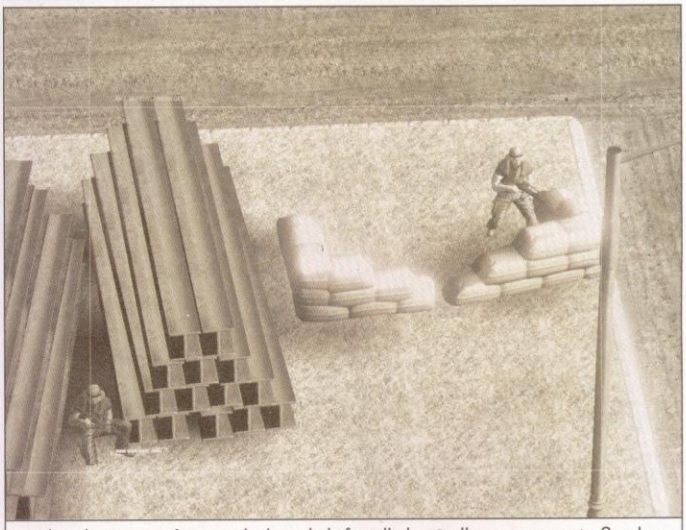
Mit dem **Helikopter** geht's zum Einsatzort. Als Schauplatz haben sich die Entwickler Mexiko-Stadt in naher Zukunft ausgesucht.



Gegen gegnerische **Metallwannen** helfen Panzerfaust und Luftschläge. Die stehen uns manchmal zur Verfügung, dann allerdings begrenzt.



Weil wir uns praktischerweise **um Ecken lehnen** können, müssen wir unsere Deckung nicht aufgeben, um Gegner aufs Korn zu nehmen.



Praktisch: Die **Drohne** späht heimlich feindliche Stellungen aus. Außerdem können wir per Helmkamera aus den Augen unserer Kollegen schauen.

VIDEO

GHOST RECON 3

Nach der Konsolenpause des Vorgängers spuken die Anti-Terror-Geister in Advanced Warfighter wieder auf dem PC. Doch hält der Spielspaß, was die grandiose Optik verspricht?

FAKTEN	
Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Grin
Version	Beta
Termin	5. Mai 2006

WO IST TEIL 2?

Ghost Recon 2 erschien Ende 2004 nur für Konsolen. Im April 2005 stampfte Ubisoft die Entwicklung der PC-Version endgültig ein. Als Grund gab man an, sämtliche Entwickler-Ressourcen in Teil 3 stecken zu wollen. Zwei Spiele gleichzeitig hätten das Team überfordert.

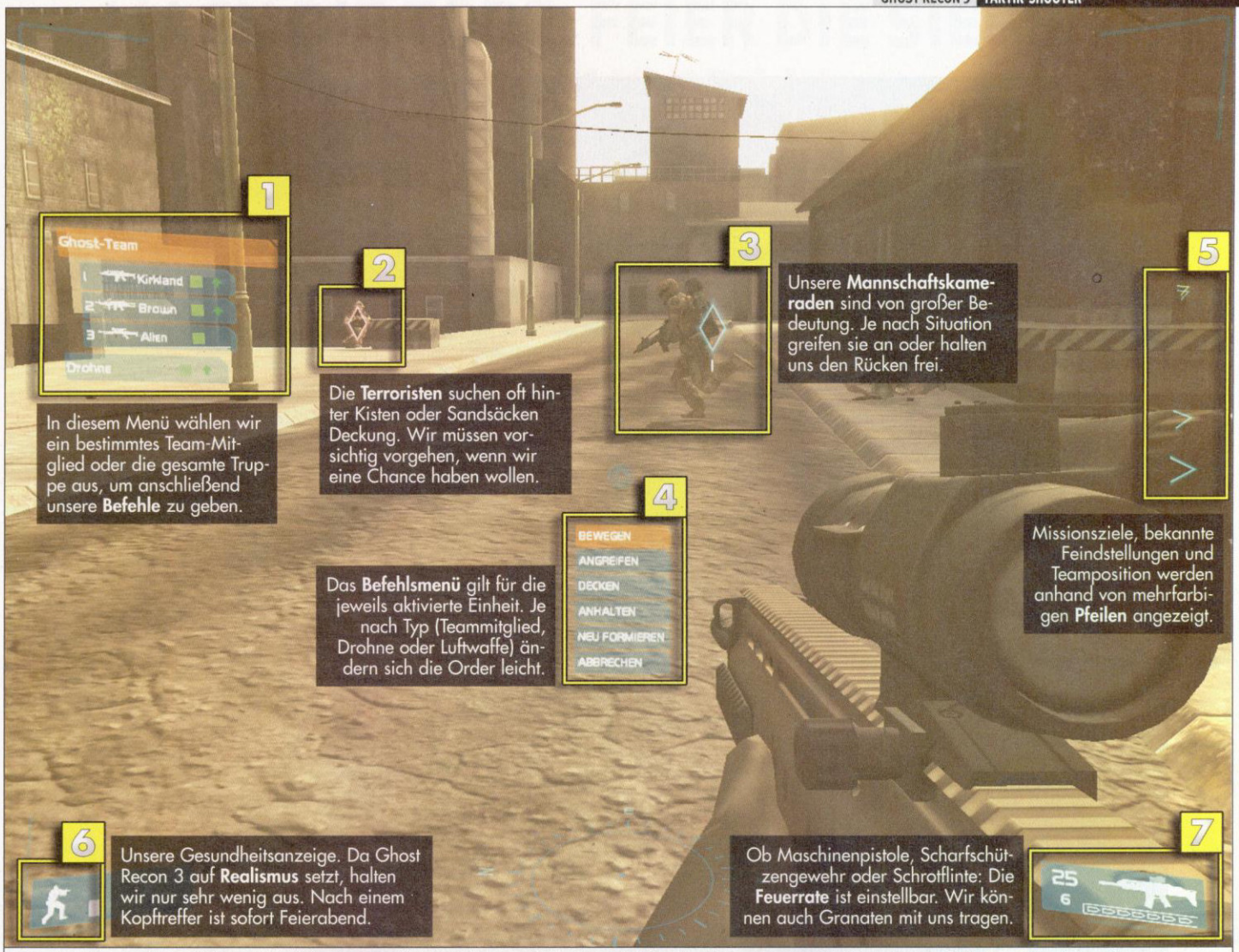
Es gibt sie noch, die Momente im Leben eines Spieleredakteurs, in denen sich der Mund in den Maulsperre-Modus begibt und sich im Kopf in leuchtenden gelben Buchstaben das Wort »Wow!« formt. Die Rede ist nicht etwa von **World of WarCraft**. Sondern von **Ghost Recon 3** (Untertitel: **Advanced Warfighter**), dem neuen Taktik-Shooter von Ubisoft. Exakt so einen Moment erleben wir, als wir uns mit unserem Team in der ersten Mission aus dem Flugzeug stürzen und der digitalen Version von Mexiko-Stadt entgegen rasen.

Die detailliert modellierte Metropole scheint sich unendlich in alle vier Himmelrichtungen zu erstrecken. Unfassbar, wie gut diese erste Spielszene wohlklingende Schlagworte wie »spielerische Freiheit«, »grandiose Grafik«, »umwerfende Präsentation« visualisiert. Und während wir langsam auf den Boden (der Tatsachen) gleiten, denken wir insgeheim, dass es da doch bestimmt einen Haken geben muss. Wir sollen Recht behalten. Aber der Reihe nach ...

DIE GEISTER, DIE ICH RIEF

Nachdem Ubisofts andere Tom-Clancy-Reihe **Rainbow Six** mit ihrem Bekenntnis zu mehr Action und bedauerlicherweise dusseliger KI unter den Fans nicht gerade einen Freudentaumel ausgelöst hat, ruhen die Hoffnungen gewiefter Taktiker nun auf **Ghost Recon 3**. Bereits beim ersten Einsatz stellen wir fest, dass unüberlegtes Drauflosstürmen uns nicht den gewünschten Erfolg, sondern ein bleihaltiges und vor allem sehr tödliches Andenken einbringt.

Die Gegner verhalten sich nämlich vorsichtig: Sie verschanzen sich auf Häuserdächern, hinter Autowracks und Mauern. Oder bewegen sich in Fahrzeugen, die an bis an die Zähne bewaffnete Papamobile erinnern. Oder rattern gleich in ausgewachsenen Panzern durch die staubigen Straßen. Da **Advanced Warfighter** trotz seiner im Jahr 2013 angesiedelten Hintergrundgeschichte stark auf Realismus setzt, beißen sich Nachwuchs-Rambos an dieser Gegenwehr geschwind die Zähne aus.



Wer in Advanced Warfighter einfach losrennt und sich nicht um Taktik schert, beißt schnell ins Gras und hat keinen Spaß. Wir zeigen Ihnen die wichtigsten **Spielelemente**. Deren ausgiebige Benutzung und Beachtung ist der Schlüssel zum Erfolg. Für Hektiker ist das Spielprinzip denkbar ungeeignet.

Taktik ist alles

Überlegtes Vorgehen ist Trumpf, sonst ist's aus mit dem tapferen Ghost-Team. Das besteht aus bis zu drei Kollegen, denen wir jederzeit und unabhängig voneinander via Hotkeys Befehle geben können. Die sind selbsterklärend und lauten im einzelnen »Bewegen«, »Angreifen«, »Decken«, »Anhalten und »Formieren«. Den Zielpunkt geben wir mit unserer Blickrichtung vor. Alternativ trommeln wir die ganze Gruppe zusammen und dirigieren sie in die gewünschte Richtung. Für schnelle Order während eines Scharmützels wunderbar geeignet, aber höchst unpraktisch bei der Planung.

Echtzeit-General

Ein wichtiges Taktik-Tool ist daher die jederzeit einblendbare Übersichtskarte (siehe Extrakasten auf der nächsten Seite). Die zeigt nicht nur unsere Position, unser Sichtfeld und unsere nähere Umgebung samt aufgedeckten Feindpositionen an. Sondern ist auch Dreh- und Angelpunkt beim Festlegen der Angriffsroute. Ganz wie in einem Strategiespiel geben wir jedem Teammitglied mehrere Befehle, erstellen einen Pfad aus Wegpunkten und schicken die Jungs anschließend los. Die Zeit läuft allerdings währenddessen unerbittlich weiter. Daher sollten wir die Planung unbedingt im Vorfeld eines Gefechts angehen.

Hilfe aus der Luft

Über die Strategiekarte erhalten wir außerdem Zugriff auf Unterstützungseinheiten, die uns in manchen Missionen zur Seite stehen. Als wir beispielsweise den mexikanischen Präsidenten evakuieren sollen, geraten wir plötzlich unter Beschuss von Kampfpanzern. Den Stahlmonstern hat unsere leicht bewaffnete Spezialeinheit wenig entgegenzusetzen. Zum Glück operiert eine Staffel Apache-Helikopter in der Nähe, die nur zu gern bereit ist, die Tanks zu Altmetall zu verarbeiten. Da sie die Panzer im Straßengewirr allerdings nur schwer erfassen können, müssen wir diese auf der Übersichtskarte markieren. Sekunden später dröhnen die Hubschrauber über unsere Köpfe hinweg und feuern Raketen mitten in die gegnerischen Stellungen – Auftrag erledigt.

In anderen Einsätzen können wir auf eine ferngesteuerte Drohne zurückgreifen. Der praktische kleine Brummer überfliegt das Gebiet und ortet automatisch Feindpositionen, ist allerdings unbewaffnet. Auch unsere Teamkameraden erweitern unseren Horizont, denn deren Helmkameras übertragen permanent, was rundum passiert. So können wir per Tastendruck sehen, was die Kollegen gerade ins Visier nehmen.

Auf Umwegen ins Ziel

Da wir uns in der Stadt fast völlig frei bewegen können (falls wir uns zu weit entfernen, kassieren wir allerdings per Funk einen Rüffel), ist Aufklärung die halbe Miete. Denn der direkte Pfad zum Einsatzziel ist meistens auch der am schwersten verteidigte. Auf Umwegen können wir nicht selten die größten Hindernisse umgehen.

Beispielsweise müssen wir einmal zwei Bunker in die Luft jagen, die eine Straßenkreuzung überwachen. Ein Frontalangriff kommt Selbstmord gleich. Wenn wir allerdings Schalldämpfer auf unsere Gewehre schrauben, gelangen wir unbemerkt durch eine Hüttensiedlung direkt in den Rücken der Festungen. Unsere Waffen und die der anderen Ghosts dürfen wir frei wählen und durch diverse Zusätze aufrüsten. So lassen sich Sturmgewehre mit Granatwerfern und Zielfernrohren erweitern.

In einigen Missionen behindern allerdings Skriptereignisse selbst gewählte Angriffsrouten – ein Schritt zu weit, und wir finden uns mitten im Kreuzfeuer wieder.



Theoretisch können Sie einen Großteil des Spiels als **Echtzeit-General** absolvieren. Allerdings ist der Sichtradius auf Ihre Umgebung begrenzt.

Das ist insbesondere deshalb schade, weil wir in solchen Situationen unweigerlich ins Gras beißen und oft den halben Auftrag erneut angehen müssen. Frei den Spielstand sichern dürfen wir nämlich nicht, sondern müssen uns von Speicherpunkt zu Speicherpunkt vorarbeiten.



Siesta Mexicana

Auf der anderen Seite steigern die zahlreichen filmähnlichen Sequenzen ganz enorm die Spannung und das Mittendringefühl. Wir haben selten so intensive Feuergefechte erlebt wie bei **Ghost Recon 3**. Da stürmt unvermittelt eine halbe Rebellenarmee auf unsere Landezone zu, und wir entkommen nur dank Luftunterstützung um Haaresbreite dem sicheren Tod. Dann wieder spähen wir um eine Ecke direkt ins Kanonenrohr eines Schützenpanzers – dessen Besatzung glücklicherweise gerade Siesta hält.

Dass uns die Atmosphäre trotzdem nicht ganz packen will, liegt zum einen an der schwachen Story (der US-Präsident wird entführt – gähn!), zum anderen an der fehlenden Charakterisierung des Teams, das uns einfach nicht so richtig ans Herz wachsen will. Wir wünschen uns Persönlichkeiten statt anonymen Bots. Die Stadt ist zwar grafisch toll umgesetzt. Genauso staubig, schmutzig, hoffnungslos stellen wir uns die Slums von Mexiko Stadt vor. Aber die Schauplätze ähneln sich sehr stark und sind bis auf die Gegner vollkommen ausgestorben. Technische Brillanz und flüssiger Spielablauf bedeuten eben noch lange keine tolle Atmosphäre.

Echtes Teamwork

Punkten kann **Advanced Warfighter** dafür wieder in Sachen Multiplayer. Neben den üblichen Deathmatch-Modi stehen nämlich auch Kooperativ-Missionen zur Auswahl. So dürfen wir auf der nächsten LAN-Party die Solo-Kampagne zusammen mit bis zu drei Freunden bestreiten. Und die liegen uns im Gegensatz zu den Computer-Kameraden schließlich wirklich am Herzen.

Simon Fistrich/Rüdiger Steidle



SIMON FISTRICH
Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Advanced Warfighter macht auf dem PC eine sehr gute Figur. Grafisch ist das Spiel bis auf die eintönige Farbwahl ein Augenschmaus. Auch in den Punkten KI und taktische Tiefe gibt es kaum Aussetzer (aber auch keine echten Höhepunkte) zu vermelden. Bei Story und Speicherpunktsystem sollten die Entwickler aber noch nachbessern. Und die Umgebungen könnten etwas lebendiger gestaltet sein.«

PC CD-ROM

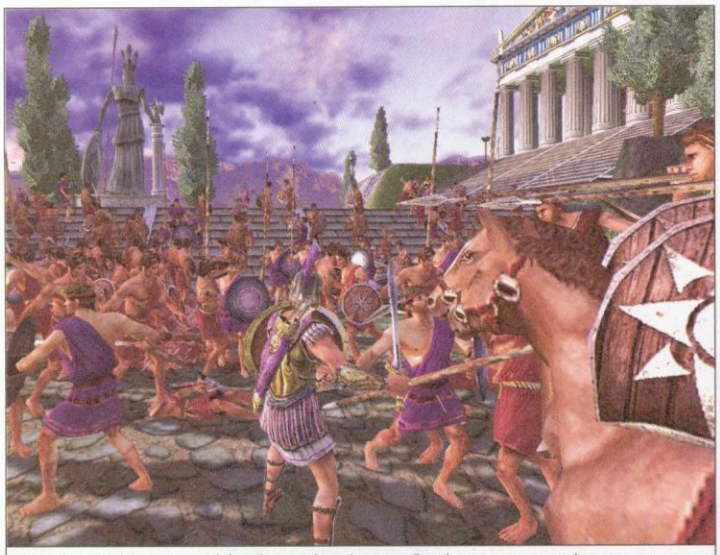
MACH DIE TORE. FEIER DIE SIEGE.
LEBE DEN FUSSBALL.



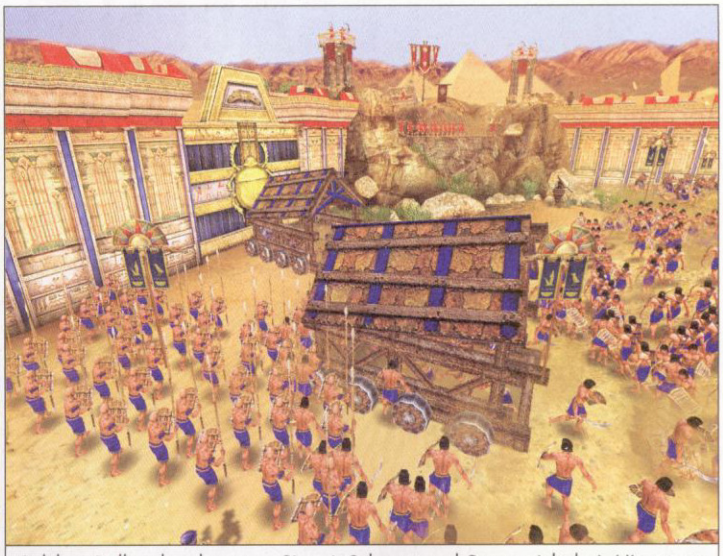
Ab 26. Mai erhältlich!

HEIMSPIEL 2006
DER FUSSBALLMANAGER

TGC
THE GAMES COMPANY



Mit den Helden (im Bild: **Alexander der Große**) können Sie sich mitten ins Getümmel stürzen und kräftig aufräumen. Sie sind quasi unsterblich.



Solchen Bollwerken kommen Sie mit Schwert und Speer nicht bei. Hier muss schweres Belagerungsgerät ran gekarrt werden, etwa diese **Rammböcke**.





RISE & FALL

Nachdem das Echtzeit-Flagschiff noch im Dock beinahe gekentert wäre, ist es bald unter neuer Flagge endlich klar zum Auslaufen. Wir haben uns vor der Jungfernfahrt umgesehen.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Midway
Version	Beta
Termin	Juni 2006

Was war das für ein Durcheinander! Gerade hatten wir in unserer großen Titelgeschichte **Rise & Fall** zum Strategie-Hoffnungsträger gekrönt (PC PowerPlay Dezember 2005), da wirft Entwickler Stainless Steel Studios das Handtuch. Kurzerhand schnappt sich Publisher Midway das unvollständigen Programm und beauftragt interne Teams mit der Fertigstellung. Im Juni soll **Rise & Fall** nun endlich veröffentlicht werden – wir haben die aktuelle Vorabversion genau unter die Lupe genommen.

Am grundlegenden Konzept haben Midways Programmierer nicht gedreht, sondern vielmehr dem beinahe fertigen Code den letzten Feinschliff verpasst. Wegfindung, Grafik, Einheiten-Balance – all die Details, die aus einem gutem Echtzeit-Strategiespiel ein sehr gutes machen, wirken runder, wie poliert. So können wir beispielsweise die Kamera einen Tick weiter herausfahren, was nicht nur die Übersicht erhöht, sondern auch die eindrucksvollen Armeen aus Bogenschützen, Speerträgern und Schwertkämpfern besser zur Geltung kommen lässt.

Rambokles gegen Cleo-Xena

Der Clou ist aber eigentlich nicht die Feldherrenperspektive, sondern die **Tomb Raider**-Ansicht. **Rise & Fall** verknüpft Echtzeit-Strategie und Actionspiel. Sie können jederzeit mit einem einfachen Tastendruck den Strategiemodus verlassen – quasi den Generalsstab abgeben und zum Schwert greifen. Dann schlüpfen Sie in die Sandalen eines antiken Helden wie Alexander der Große oder Cleopatra und stürzen sich höchstpersönlich ins Getümmel.

In der Rüstung Ihres Alter Ego können Sie es mit ganzen gegnerischen Kohorten aufnehmen. Ein paar Hiebe oder Pfeile, und eine Reiterstaffel ist Geschichte. Unverwundbar ist Ihr Recke zwar nicht. Aber geht er einmal zu Boden, taucht er nach kurzer Auszeit kerngesund wieder auf.

Damit eignet sich der Actionmodus perfekt, um besonders hartnäckige Verteidiger zu vertreiben. Beispiel: Ihre Armee bekommt beim Sturm auf eine Festung von gegnerischen Katapulten auf die Mütze. Einfach in die **Tomb Raider**-Ansicht wechseln, über eine Leiter die Wälle erklimmen und die Abwehrwaffen persönlich zu Kleinholz verarbeiten. Allerdings: Die Zeit für solche Allein-



Solche **Winden** sollen verhindern, dass Belagerungswaffen zu nahe kommen.

DEMO AUF DVD

Auf unserer DVD finden Sie eine Demoversion von Rise & Fall. Diese enthält nicht nur eine umfangreiche Mission mit der Ägypter-Königin Cleopatra, sondern lobenswerterweise auch den Skirmish-Modus. Zwar etwas eingeschränkt (ein Volk, eine Karte), aber ohne Zeitlimit frei spielbar. Das bedeutet mindestens zwei Stunden kostenlosen Spielspaß!



Gegnerische Schiffe können Sie entweder auf den Grund des Meeres schicken oder **entern** und Ihrer eigenen Marine einverleiben.



Beim **Basisbau** gibt sich Rise & Fall konventionell: Arbeiter ausbilden, Kaserne, Rohstofflager, Upgrade-Gebäude hochziehen, fertig ist das Lager.

gänge ist begrenzt. Sie müssen Ausdauertränke aufspüren, um den Energiebalken aufzufüllen.

Ehre, wem Ehre gebührt

Genrekenner entdecken im Echtzeit-Part keine großen Überraschungen, allerdings das ein oder andere wohl durchdachte Detail. Wie von Stainless Steel, dem Team hinter **Empire Earth** und **Empires - Die Neuzeit** zu erwarten. Beispielsweise bilden Soldaten selbstständig Gruppen. Die marschieren in Formation, teilen sich im Clinch auf und finden hinterher wieder von ganz alleine zusammen. Das vereinfacht die Steuerung bei teils mehreren 100 Mann pro Seite ganz enorm.

Im Übrigen hält sich **Rise & Fall** an Genre-Konventionen. Es gibt den üblichen Basisbau mit zwei Ressourcen (Holz und Gold), Produktionsgebäude, Verteidigungstürme, Mauern, Ausbildungslager und Upgrades. Bei Letzteren kommt ein dritter »Rohstoff« ins Spiel: Ruhm. Den erlangen Sie im Krieg, aber auch, indem Sie Götterstatuen in Auftrag geben oder Städte erweitern. Mit Ehrenpunkten dürfen Sie neue Technologien erforschen, etwa Standard-Bogenschützen zu kretischen Elitekriegern aufrüsten. Außerdem heuern Sie Berater an, die besonders große Vorteile versprechen, etwa schnellere Holzfäller oder höhere Kampfmoral.

Mal General, mal Fighter

In den meisten Missionen wechseln sich Aufbau, Landschlachten, Seegefechte und Actionsequenzen ab. Bei der Plünderung der makedonischen Stadt Pydna beispielsweise errichten Sie erst ein Basislager, bilden Rekruten aus, landen Ihre Truppen dann mit Triremen im feindlichen Hinterland an und führen sie dann als Alexander der Große persönlich in die Schlacht. Es gibt allerdings auch Einsätze, die Sie komplett in der Actionansicht bestreiten. Die sind, obwohl mit zahlreichen Skriptereignissen und Filmsequenzen eindrucksvoll inszeniert, vergleichsweise anspruchslos: Vorstürmen und Dauerklicken führt zum Sieg. Überhaupt richten sich die beiden Solokampagnen eher an Einsteiger.

Arbeitsteilung für Profis

Für Strategieprofis hält **Rise & Fall** umfangreiche Skirmish-Schlachten bereit, die sich ähnlich variantenreich spielen wie seinerzeit der von **Empires - Die Neuzeit**. In Sachen Einheitenvielfalt, Stein-Schere-Papier-Prinzip, Technologien & Co. haben die Entwickler keine Abstriche gemacht. Außerdem ist da noch der Multiplayer-Modus, der neben frei konfigurierbaren Standard-Schlachten eine besonders interessante Spielart auffährt: In Kooperativ-Matches oder 2-gegen-2-Partien kann ein Spieler die Rolle des Planers einnehmen. Er bringt den Wirtschaftskreislauf in Schwung, rekrutiert Truppen und führt sie in Echtzeitmanier ins Gefecht. Sein Partner ficht währenddessen in der Actionansicht. In der Beta war just dieser Modus noch nicht enthalten; aber schon die Standard-Scharmützel gefallen.

Rüdiger Steidle



Die beiden Hauptvölker sind Ägypter und Griechen. Die **Perser** bleiben dem Multiplayer-Modus vorbehalten.



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»All die Verzögerungen scheinen Rise & Fall nicht geschadet zu haben. Im Gegenteil: Die aktuelle Beta spielt sich ein ganzes Stück runder und stimmiger als die letzte. Ich würde mir zwar noch wünschen, dass die Entwickler die Actioneinsätze etwas aufpeppen, aber dafür dürfte die Zeit kaum noch reichen. Sei's drum; Auch so ist Rise & Fall ein Heidenspaß, an dem vor allem Einsteiger ihre Freude haben dürften. Wir hoffen, in der kommenden Ausgabe die finale Version unter die Lupe zu nehmen.«

MIT DEM 1&1 DSL-ANSCHLUSS 16.000 HIGHSP

LEBENSLANG KOSTENLOS

INS DEUTSCHE FESTNETZ – RUND UM DIE UHR

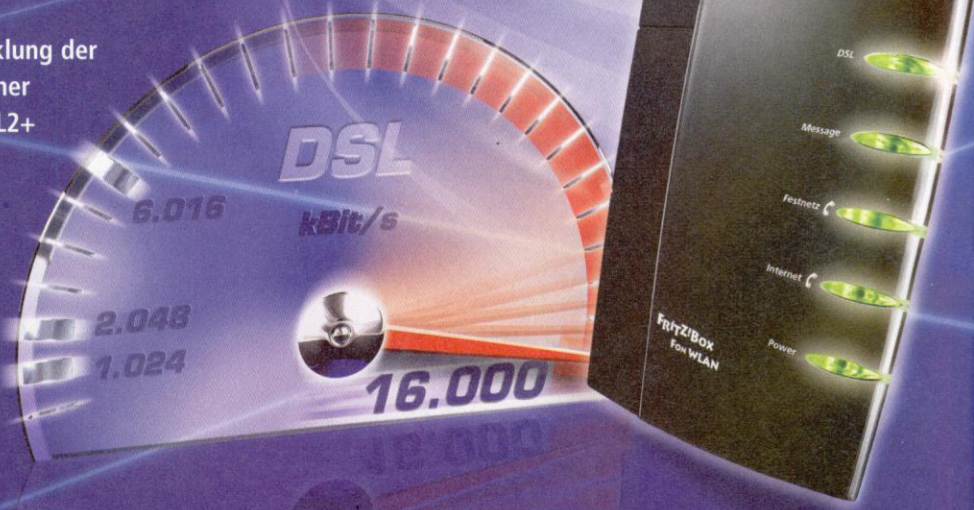


QUALITÄT

Schon mehr als 1,8 Mio. DSL-Kunden begeistern sich für 1&1 – und das hat gute Gründe. Das bestätigen auch die Redakteure der PC Praxis (Ausgabe 03/06): „Momentan kommt keiner der getesteten Anbieter an 1&1 vorbei. (...) Das gute Abschneiden (...) in unserem Test steht auf drei Säulen: toller Support, umfangreiche Ausstattung und günstige Tarife." Übrigens: Die 1&1 DSL-FLAT gibt's schon ab 4,99 €/Monat!*

INNOVATION

1&1 arbeitet ständig an der Weiterentwicklung der Breitband-Technologie. So baut 1&1 als einer der Ersten den neuen Zukunftsstandard DSL2+ in Deutschland flächendeckend aus. Das heißt, 1&1 DSL Kunden können heute schon mit bis zu schwindelerregenden 16.000 kBit/s schnell surfen! Natürlich können Sie sich auch für eine der üblichen DSL-Geschwindigkeiten mit bis zu 1.024 kBit/s, bis zu 2.048 kBit/s oder bis zu 6.016 kBit/s entscheiden.



SEGELN FÜR DEUTSCHLAND
32nd AMERICA'S CUP
UNITED INTERNET TEAM GERMANY
1&1 ist offizieller Sponsor der Deutschen Kampagne

* 1&1 City-FLAT für 4,99 €/Monat (in 85 deutschen Großstädten verfügbar) oder 1&1 Deutschland-FLAT für 9,99 €/Monat gibt es nur in Verbindung mit einem 1&1 DSL-Netzanschluss: 1&1 DSL 1.024 für 16,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 49,95 €), 1&1 DSL 2.048 für 19,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 19,95 €), 1&1 DSL 6.016 für 24,99 €/Monat oder 1&1 DSL 16.000 für 29,99 €/Monat (jeweils ohne Bereitstellungsgebühr). 1&1 DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar (1&1 DSL 16.000 in ersten Orten, Netzausbau in diesem Quartal weitestgehend abgeschlossen, Verfügbarkeits-Check unter www.1und1.de). Mit 1&1 DSL exklusiv für Privatkunden – Aktion bis 31.05.2006: Lebenslang kostenlos telefonieren ins deutsche Festnetz bei 1&1 DSL 16.000 inklusive oder optional die 1&1 Phone-FLAT (rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren für 9,99 €/Monat) dazu. Für die komfortable 1&1 DSL-Telefonie mit Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie die 1&1 Surf & Phone-Box für 0,– € in Verbindung mit der 1&1 Phone-FLAT. Hardware-Preise gelten jeweils zzgl. 9,60 € Versandkosten-Pauschale. Norton Internet Security TM Online können Sie 6 Monate kostenlos testen (Kündigung jederzeit während der Testmonate, danach 4,99 €/Monat). Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei 1&1 DSL beträgt jeweils 24 Monate. Diese Angebote gelten bei Neuanmeldung zu 1&1 DSL.

Member of united internet

0180 / 5 60-54 05 (12 ct/Min.)

EED-SURFEN UND

TELEFONIEREN!*

AKTION VERLÄNGERT BIS 31.05.2006

ECHTE FLATRATE AB

€ 4,99 pro Monat*

KEINE BEREITSTELLUNGSGEBÜHR!*

Bei den 1&1 DSL-Netzanschlüssen haben Sie die Wahl zwischen 4 DSL-Übertragungsgeschwindigkeiten für jeden Anspruch. Und das Beste ist: Der DSL-Einstieg mit 1&1 ist supergünstig. So entfällt bei den beliebtesten Netzanschlüssen 1&1 DSL 6.016 und 1&1 DSL 16.000 die Bereitstellungsgebühr sogar komplett.*

BEREITSTELLUNGSGEBÜHR: **€ 0,–***

KOSTENLOSES MODEM!*

Die innovative 1&1 DSL-Technik und die vielfach ausgezeichneten Produkte des Modem-Herstellers AVM sind perfekt aufeinander abgestimmt. Stecken Sie Ihre vorhandenen PCs und Telefone einfach an die 1&1 Surf & Phone-Box – schon surfen und telefonieren Sie supergünstig mit 1&1 DSL. Die 1&1 Surf & Phone-Box gibt's in Verbindung mit der 1&1 Phone FLAT für 0,– €!*

1&1 SURF & PHONE-BOX: **€ 0,–***

OPTIMALE SICHERHEIT!

Das bewährte Sicherheits-Paket Norton Internet Security™ Online steht Ihnen 6 Monate kostenlos zur Verfügung.* Mit umfassendem Schutz vor Viren, Hackern und Übergriffen auf vertrauliche Daten. Immer aktuell durch automatische Updates.

NORTON INTERNET SECURITY™ ONLINE **€ 0,–***



MIT DEM 1&1 DSL-ANSCHLUSS 16.000

LEBENSLANG KOSTENLOS TELEFONIEREN!*

INS DEUTSCHE FESTNETZ – RUND UM DIE UHR.

Starten Sie jetzt in 1&1 DSL – und telefonieren Sie auf Wunsch kostenlos ins gesamte deutsche Festnetz, rund um die Uhr!* Mit Ihren ganz normalen Telefonen, in Top-Sprach-Qualität. Und das, solange Sie 1&1 DSL nutzen – wenn Sie wollen ein ganzes Leben lang. Nie wieder für Telefonate ins deutsche Festnetz zahlen!* Worauf warten Sie noch?

1&1 TELEFONIE INS DEUTSCHE FESTNETZ, RUND UM DIE UHR **0 ct/Min.***

1&1

www.1und1.de



Genau wie in der Diablo-Reihe muss Ihr Held es auf seiner göttlichen Mission oftmals mit einer Vielzahl an **Feinden** auf einmal aufnehmen.



Während des Abenteuers finden Sie Hunderte von Ausrüstungsgegenständen, die natürlich auch das Aussehen Ihres **Charakters** verändern.

LOKI

Ende des Jahres machen die Entwickler des Radsport Managers ernst – und schicken Sie in den Kampf gegen waschechte Götter. In einem Action-Rollenspiel nach Diablo-Machart.

FAKTEN	
Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Cyanide
Version	Präsentation
Termin	4. Quartal 2006

Wie so viele Rollenspiele beginnt auch **Loki** mit der Qual der Wahl. Nordischer Barbar, aztekische Schamanin, griechische Amazone oder ägyptischer Magier – mit der Charakterwahl bestimmen Sie nicht nur Ihren Helden. Sie legen auch fest, wo Ihr Abenteuer durch die mythologischen Welten beginnt. Jeder Charakter stellt sich am Ende Seth, einem ägyptischen Gott mit Hang zu zerstörerischem Chaos, folgt aber nicht dem gleichen Pfad wie die Kollegen.

Tapetenwechsel

Bevor der Endkampf ansteht, geht es aber erst einmal durch die vier Regionen, aus denen die Helden stammen. Jede Region besteht aus ungefähr 50 kleinen und großen Levels – die meisten davon werden zufällig generiert, damit **Loki** beim erneuten Durchspielen nicht langweilig wird. Lediglich Arenen, in denen Sie sich Bossgegnern wie dem nordischen Drachen Fafnir stellen, bleiben gleich. Diese Scharmützel sollen nämlich bestimmte Taktiken erfordern, für die Sie sich auch die Umgebung zunutze machen müssen.

Déjà vu

Der französische Entwickler Cyanide (**Radsport Manager**, **Chaos League**) orientiert sich bei der Entwicklung am großen Vorbild **Diablo**. Genau wie im Genreklassiker hält auch in der mythologischen Welt vor allem die Suche nach immer besseren Gegenständen bei Laune. Die lassen sich entweder mit Magie verbessern oder ganz neu kombinieren. Waffen beispielsweise bestehen aus Griff und Aufsatz und können beliebig zusammengestöpselt werden.

Um die bestmöglichen Gegenstände zu finden, werden Sie **Loki** übrigens gleich mehrmals durchspielen müssen. Damit schalten Sie nämlich komplett neue und leicht veränderte Levels frei. Ihren Helden übernehmen Sie allerdings unverändert aus dem vorherigen Durchgang.

David Bergmann

GÖTTLICHER MIESEPETER

Die nordische Gottheit Loki entstammt der germanischen Mythologie und ist ein Gestaltwandler. Er kann sich in Tiere oder Menschen verwandeln, in Männlein und in Weiblein. Im Ragnarök, dem Weltuntergang, wird er schließlich zum Anführer der Mächte, die sowohl die Götterwelt als auch die Menschheit ausrotten wollen.



Grafisch macht Loki schon jetzt einen guten Eindruck. Vor allem **Zaubersprüche** und andere magische Effekte sind hübsch in Szene gesetzt.



DAVID BERGMANN

Experte für Actionspiele

Einschätzung NICHT MÖGLICH

»Technisch macht Loki einen guten Eindruck. Die zufallsgenerierten Levels sehen hübsch aus, die Charaktere sind sehr detailliert. Vom spielerischen Kern gibt es bis jetzt leider noch nichts zu sehen, deshalb ist eine Einschätzung derzeit nicht möglich. Die beliebig kombinierbaren Waffen und die zufallsgenerierten Levels gefallen mir aber sehr gut. Mit Titan Quest und Hellgate London hat Loki allerdings starke Konkurrenz.«

AKTION NUR BIS 31.05.06!

T-DSL-NUTZER AUFGEPASST:

JETZT ZU 1&1 WECHSELN & KOSTENFREI LOSSURFEN!*

DER SOFORT-START FÜR ALLE, DIE T-DSL MIT EINEM ANDEREN PROVIDER (FREENET, AOL, T-ONLINE, LYCOS ETC.) NUTZEN!



- ✓ Kündigen Sie Ihren DSL-Tarif bei Ihrem jetzigen Provider – ganz einfach mit unserem Kündigungsformular (www.1und1.de).
- ✓ Keine Wechselgebühren!* 1&1 übernimmt alle Formalitäten für den Umzug Ihres T-DSL-Anschlusses zu 1&1 DSL.
- ✓ Sie surfen „nahtlos" weiter. Und das ohne doppelte Kosten! Denn während der laufenden Kündigungsfrist zahlen Sie für 1&1 DSL-FLAT keinen Cent! Bis zu 12 Monate lang! Danach surfen Sie zu normalen Konditionen ab 4,99 €/Monat!*
- ✓ Bestellen Sie die 1&1 DSL Surf & Phone-Box für 0,– € gleich mit.* Schließen Sie Ihre herkömmlichen Telefone an und telefonieren günstig mit 1&1 DSL. Profitieren Sie zusätzlich von unserer aktuellen Spar-Aktion:

1&1 FLATRATE

€ 0,– pro Monat*



MIT DEM 1&1 DSL-ANSCHLUSS 16.000 HIGHSPEED-SURFEN UND

*LEBENSLANG KOSTENLOS TELEFONIEREN!**

INS DEUTSCHE FESTNETZ – RUND UM DIE UHR.

SEGELN FÜR DEUTSCHLAND
32nd AMERICA'S CUP

UNITED INTERNET TEAM GERMANY

1&1 ist offizieller Sponsor der Deutschen Kampagne

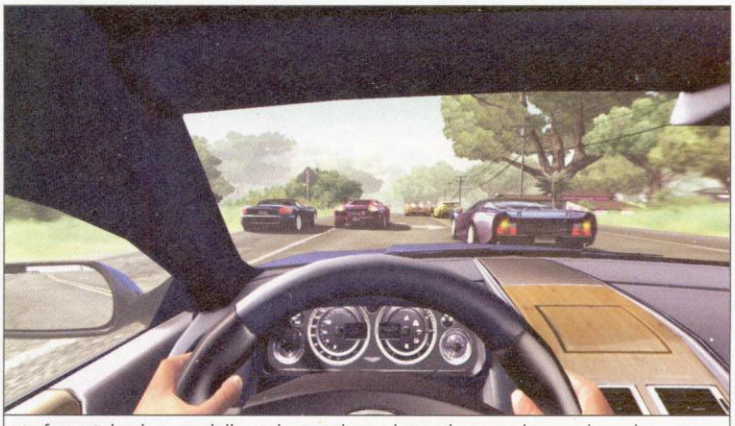
* 1&1 DSL Sofort-Start: wenn Sie bei Ihrem jetzigen Provider kündigen und mit Ihrem T-DSL-Anschluss zu 1&1 DSL wechseln, zahlen Sie für die Restdauer des Vertrages bei Ihrem alten Provider (maximal für 12 Monate) keine Gebühren für die 1&1 Flatrate. 1&1 City-FLAT für 4,99 €/Monat (in 85 deutschen Großstädten verfügbar) oder 1&1 Deutschland-FLAT für 9,99 €/Monat gibt es nur in Verbindung mit einem 1&1 DSL-Netzanschluss: 1&1 DSL 1.024 für 16,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 49,95 €), 1&1 DSL 2.048 für 19,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 19,95 €), 1&1 DSL 6.016 für 24,99 €/Monat oder 1&1 DSL 16.000 für 29,99 €/Monat (jeweils ohne Bereitstellungsgebühr). 1&1 DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar (1&1 DSL 16.000 in ersten Orten, Netzausbau in diesem Quartal weitestgehend abgeschlossen, Verfügbarkeits-Check unter www.1und1.de). Mit 1&1 DSL exklusiv für Privatkunden – Aktion bis 31.05.2006: Lebenslang kostenlos telefonieren ins deutsche Festnetz bei 1&1 DSL 16.000 inklusive oder optional die 1&1 Phone-FLAT (rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren für 9,99 €/Monat) dazu. Für die komfortable 1&1 DSL-Telefonie mit Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie die 1&1 Surf & Phone-Box für 0,– € in Verbindung mit der 1&1 Phone-FLAT. Hardware-Preise gelten jeweils zzgl. 9,60 € Versandkosten-Pauschale. Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei 1&1 DSL beträgt jeweils 24 Monate. Diese Angebote gelten bei Neuanmeldung zu 1&1 DSL.

1&1

www.1und1.de

TEST DRIVE UNLIMITED

Über hundert Luxuskarossen von Ferrari bis Lamborghini fahren – das können Sie in vielen Rennspielen. In diesem geht's aber nicht nur um die PS-Monster, sondern auch um Ihr virtuelles Leben.



Auf ein Schadensmodell wird verzichtet, damit Ihnen online nicht jedermann nur zum Spaß die frisch erworbene **Edelkarosse** demolieren kann.

FAKTEN	
Genre	Rennspiel
Entwickler	Eden Games
Version	Beta
Termin	Oktober 2006

Unser Ford Mustang GT schnurrt wie ein Kätzchen. In den Kurven fühlt er sich zwar ein wenig nach Lastwagen an, aber das ignorieren wir – schließlich ist die aktuelle Version von **Test Drive Unlimited** noch im Beta-Stadium. Viel mehr Sorgen macht uns der rote Ferrari, der an uns vorbeizieht und in den Serpentinen verschwindet. Der Fahrer, ein Kollege der schwedischen Presse, grinst uns an – bei unserem Vor-Ort-Besuch in Lyon haben wir den Mehrspielermodus von **Test Drive Unlimited** ausführlich gespielt und ein gutes Dutzend Luxuskarossen getestet.

Die Test Drive Sims

Die PS-Monster müssen wir uns allerdings erst einmal freispielen. Wir starten als Nobody auf der hawaiianischen Insel Oahu. Die hat Entwickler Eden Games (**V-Rally**) nach eigenen Angaben inklusive 1.600 km Straßennetz komplett nachgebaut. Unsere erste Station ist ein Autohändler – denn fahrbare Untersätze kaufen wir direkt beim Hersteller. Wir dürfen sogar probesitzen- oder fahren und uns Innenausstattung und Farbe aussuchen.

Uns überrascht, was da alles abseits der Rennen passiert. Regelmäßig wird ein neues Eigenheim samt Garage fällig. Ansonsten gehen uns die Stellplätze für die Karossen aus. Zusammen mit einem Makler inspizieren wir die Buden. Detailverliebtheit auch auf der Strecke: Als wir beim Fahren das Fenster öffnen, verändert sich das Motorengeräusch.

Ereignisreich

Die eigentlichen Rennen sind ähnlich wie bei **World Racing 2** in verschiedene Kategorien unterteilt. Normale Rundkurse und Sprintstrecken müssen Sie meistern. Sie sollen Bestzeiten fahren oder sich ähnlich **Need for Speed Most Wanted** in Zweikämpfen mit PS-Prolls beweisen. Der Einzelspielermodus soll gut 200 solcher Events umfassen und wird mit Sicherheit für mehrere Wochen beschäftigen.

Online-Baukasten

Besonders wichtig ist den Entwicklern allerdings der Online-Modus. Eine Art **World of WarCraft** für PS-Junkies, den wir im kleinen Rahmen antesten konnten. Hier können wir jederzeit mit anderen Fahrern ein Rennen starten. Entweder spontan: Einfach die Lichthupe betätigen, schon fordern wir einen anderen Spieler heraus. Oder gezielt: Auf einer Übersichtskarte sind alle vorgefertigten Rennpisten markiert – hier klinken wir uns wie in einer Lobby in Rennen ein.

Viel spannender ist aber die Möglichkeit, eigene Herausforderungen zu erstellen. Einfach in einem mitgelieferten Editor den Kurs abstecken, zu schlagende Bestzeiten vorgeben und ins Netz stellen. Wollen Spieler die Herausforderung annehmen, zahlen sie ein Startgeld, das auf unserem virtuellen Konto landet. Von selbigem geht später allerdings auch das Preisgeld für die Sieger ab.

David Bergmann

OAHU

Oahu misst stattliche 1.557 km² und ist damit die drittgrößte der Hawaii-Inseln. Neben wunderschönen Stränden und Honolulu, der Hauptstadt des US-Bundesstaates Hawaii, findet sich auf dem Eiland auch der Marinestützpunkt Pearl Harbor.

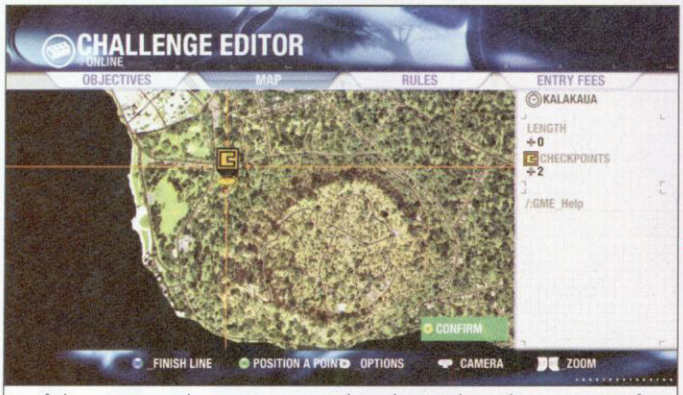


DAVID BERGMANN

Experte für Sportspiele

Einschätzung **GUT**

»Dem Fahrmodell fehlt Feintuning: Vor allem in Kurven bleibt der Fahrspaß derzeit noch zu oft auf der Strecke. Der Online-Modus hat dagegen einen guten Eindruck hinterlassen – die riesige Inselwelt mit selbst kreierten Herausforderungen sorgt für genug Abwechslung. Ich hoffe allerdings, dass es die Entwickler mit dem Drumherum wie dem Häuserkauf nicht übertreiben. Schließlich will ich Vollgas geben und nicht zum Immobilienmakler aufsteigen.«



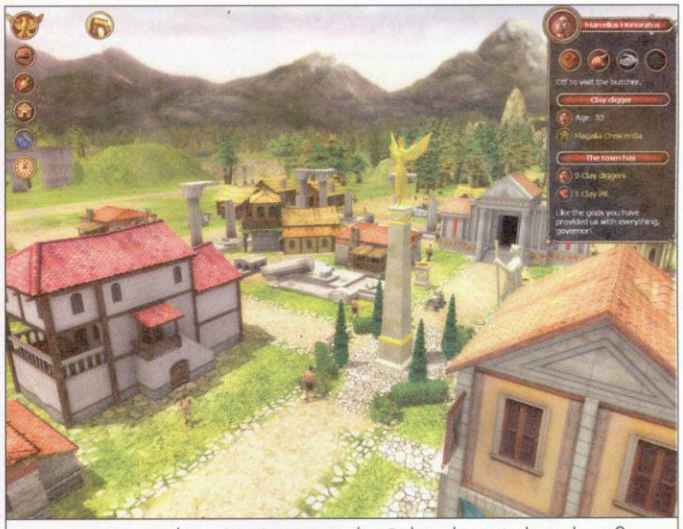
Auf dieser Karte teleportieren Sie sich zu bereits besuchten Orten auf der **Insel**. Bei Spielstart müssen Sie zunächst auf Erkundungstour gehen.



Autos stellen zwar den Großteil des Fuhrparks, Sie können aber auch mit **Motorrädern** gegen KI oder menschliche Gegner antreten.



Über das **»Blumenmenü«** unten links bauen wir die Häuser; die Knöpfe links oben verstecken detaillierte Statistiken zu Rohstoffen.



Monumente wie diese **Statue** werten die Gebäude optisch und größenmäßig auf. Die Folge: Die Einwohner werden anspruchsvoller.

DIE RÖMER

Dank einfacher Steuerung bauen wir in Nullkommanix eine antike römische Großstadt auf und betütern unsere Bürger.

FAKTEN

Genre	Aufbaustrategie
Entwickler	Haemimont Games
Version	Beta
Termin	14. Juni 2006

Pest und Hausbrände in Rom – und wir müssen die Bewohner schützen! Entwickler Haemimont und Publisher CDV haben uns in die italienische Metropole geladen, damit wir die erste Version des Aufbauspiels **Die Römer** anspielen können. Darin versuchen wir uns als Statthalter eines römischen Dorfes. Bauen in den ersten Kampagnenmissionen Florenz, greifen Pompeji unter die Arme und handeln mit der Stadt Syrakus. Dabei sind wir von der hübschen Grafik und der intuitiven, einsteigerfreundlichen Steuerung begeistert.

Sklaventreiber

Als Statthalter fangen wir klein an: mit einer Stadthalle und ein paar Rohstoffen wie Holz und Stein. Ein Rechtsklick auf ein freies Stück Land genügt schon, damit das so genannte Blumenmenü aufpoppt. Wir suchen uns aus sechs Kategorien wie Lebensmittelproduktion und Rohstoffabbau ein Gebäude aus, und schon machen sich unsere Sklaven auf den Weg zur Baustelle.

In die fertigen Häuschen ziehen auch gleich Bürger ein, die arbeiten und essen wollen. Also bauen wir Holzfällerhütte, Schweinefarm und Brotbäckerei, um die Einwohner unserer Stadt zufrieden zu stellen. Und wenn alle glücklich sind, können wir sie bei ihrem Tagewerk beobachten. Fehlt es mal an Rohstoffen, handeln wir einfach mit anderen Städten.

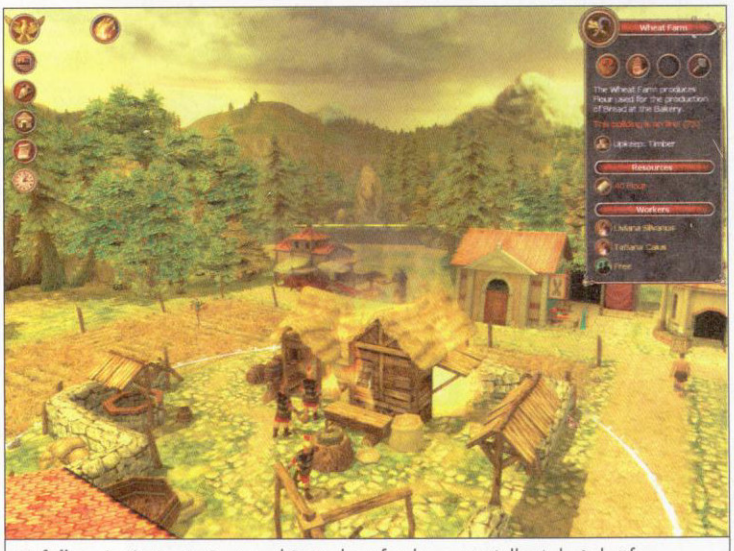
Imperiale Grossstadt

Gebäude werten wir mit Tempeln und Statuen auf. Die sehen nicht nur hübsch aus, auch die Stadtbewohner finden die klasse. Denn das bedeutet, dass ihre kleinen Hütten mit der Zeit zu Prachtbauten werden. Die Neureichen haben allerdings teure Wünsche: Sie wollen Theater und Bäder haben. Unzufriedene Bewohner arbeiten nämlich nicht, und wir bekommen keine Materialien für weitere Gebäude. Hausbrände und Krankheiten bringen zusätzlichen Aufruhr in unser friedliches Stadtleben.

Susanne Braun

ESSEN WIE ANNO DAZUMAL

Römer kleckern nicht, sie klotzen. Bei der Präsentation wurde ein ungewöhnliches Sieben-Gänge-Menü (!) gereicht, nachdem wir uns in einer alten römischen Villa in stilechte Tuniken geworfen haben. Es gab kulinarische Köstlichkeiten wie süße Erbsensuppe, sauren Brotsalat und roten Honigwein. Eine besondere Spezialität war eine Obsttorte mit Marzipan und Eischnee als Sahneersatz.



Zufallsereignisse wie Pest und Brände erfordern spezielle Arbeitskräfte.



SUSANNE BRAUN

Expertin für Strategiespiele

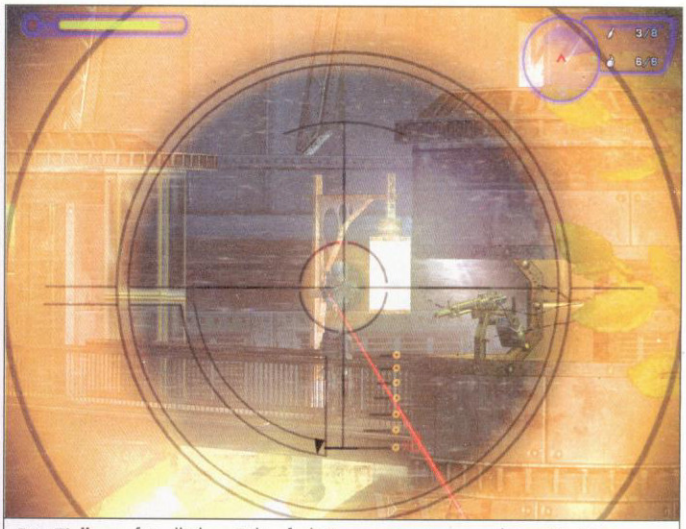
Einschätzung **SEHR GUT**

»Die Römer gefällt mir jetzt schon: Die intuitive Steuerung ist einfach, die Grafik toll, und ich kann den Bewohnern stundenlang beim Arbeiten zuschauen – wie bei den guten, alten Siedlern. Klasse, dass das Interface nicht mit zig Baumenüs überladen ist, sondern dass ich mit nur einem Rechtsklick alle wichtigen Optionen zur Verfügung habe.

Ich kann kaum erwarten, mehr von dem Spiel zu sehen, denn die spielbare Vorschauversion enthielt nur die ersten, schnell zu meisternden Kampagnenmissionen.«



Wie an der Schießbude: Auch Timeshift steckt uns ab und zu als **MG-Schützen** auf ein Vehikel, das automatisch durch den Level fährt.



Die **Ziellaser** feindlicher Scharfschützen verraten uns deren Position. Dummerweise sehen die uns auch, sobald wir unseren Laser anknipsen.

TIMESHIFT

Bullet-Time war gestern: Gegen das, was wir in Timeshift mit der Zeit anstellen können, wirken die Zeitlupen-Einlagen von Max Payne und Konsorten wie Kinderkram.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Saber Interactive
Version	Beta
Termin	Mai 2006

Michael Swift ist ein Chrononaut. Klingt cool, aber was genau tut der Mann wohl, um diese Bezeichnung zu verdienen? Fremdwort-Experten enträtseln Swifts Titel natürlich im Handumdrehen. Ein »Naut« ist ein Reisender (Astronaut = Sternenreisender), und das Wort Chronos steht schlicht für »Zeit«. Wer jetzt allerdings glaubt, wir hätten es hier mit einem Epochenspringer à la Marty McFly zu tun, irrt gewaltig. Vielmehr rennt Michael Swift in einem hypermodernen Spezialanzug herum, der es ihm erlaubt, die Zeit zu verlangsamen, einzufrieren oder sogar zurückzuspulen.



Big Brother is watching you ...

Die Zeit zu manipulieren kann ganz schön hilfreich sein, wenn wir als einsamer Held Swift gegen ein bitterböses Regime von Cyber-Nazis antreten. Wir werden nämlich im Rahmen eines Experiments in die Vergangenheit geschickt, und als wir zurückkommen, haben sich die USA in einen orwellschen Überwachungsstaat verwandelt. Da wir die »echte« Zeitlinie kennen und wiederherstellen wollen, werden wir zum Feind der neuen Machthaber und somit zum Gejagten.

Mach mal Pause!

Gott sei Dank befinden wir uns in einem Ego-Shooter und können unsere Probleme durch simples Ballern lösen. Wirklich? Ganz so simpel ist **Timeshift** nämlich doch nicht, dafür sorgt unser Zeitverschiebungs-Outfit. Am unteren Bildrand wird das aktuelle Energieniveau des Anzugs eingeblendet, das sich übrigens stets automatisch regeneriert. Diese Anzeige ist in drei Stufen unterteilt, und je nach Ladungszustand können wir per Tastendruck mehr oder weniger spektakuläre Effekte auslösen. Konkret: Wenn unsere Arbeitskleidung zu einem Drittel aufgeladen ist, können wir die Zeit lediglich verlangsamen.



Der **Zeitlupeneffekt** erinnert optisch stark an die Bullet-Time aus Fear. Den MG-Turm des Panzerwagens dürfen wir übrigens auch besetzen.



Mit gestoppter Zeit können wir **Gegner** zwar erschießen, allerdings fallen die erst dann um, wenn wir die Uhr wieder laufen lassen.

Mit zwei von drei Energiebalken dürfen wir zudem das Geschehen einfrieren. Bei voller Ladung können wir die Zeit gar zurückdrehen. Option eins funktioniert genau wie die Bullet-Time aus **Max Payne** und verhilft uns zu einem Vorteil in Feuergefechten. Ungleich interessanter ist die Pause-Funktion. Mit der können wir nicht nur verdutzten Gegnern die Waffe klauen, sondern auch ansonsten unerreichbare Areale erreichen, indem wir etwa eine Kiste in die Luft werfen, schnell die Zeit einfrieren und die Kiste dann als behelfsmäßige Leiter benutzen.

Zusätzlich macht uns die Pausefunktion unempfindlich gegen jeglichen körperlichen Schaden. Einige Stellen im Spiel sind in Echtzeit schlicht unpassierbar, da sie etwa von einer Feuerwand blockiert oder mit tödlichen Selbstschussanlagen gesichert sind. Kein Problem für den gewieften Chrononauten: Vor solchen vermeintlichen Sackgassen halten wir die Zeit einfach an – schon können wir unbeschadet durchs Feuer latschen oder uns unbemerkt an Wächtern und Sicherungen vorbei schleichen.

Wer hat an der Uhr gedreht?

Die dritte und letzte Fähigkeit unseres Chrono-Anzugs lässt die Uhr solange rückwärts laufen, bis die Energie komplett aufgebraucht ist. Das funktioniert anders als etwa im jüngsten Abenteuer des Prince of Persia. Swift bleibt von dieser Aktion nämlich unbeeinflusst, sprich: Wenn wir eine Kugel abbekommen und dann zurückspulen, bleibt unser Held trotzdem verwundet. Lediglich unsere Umwelt und die Gegner werden von einer Rückspulaktion beeinflusst. Wer also etwa ein besonders spektakuläres Feuergefecht meistert und meint, dass das noch eleganter gelöst werden könnte, springt einfach noch einmal zum Anfang der Schießerei zurück.

Noch praktischer ist das Talent zur Wiederholung allerdings, wenn wir etwa zu ungestüm vorgegangen sind, und sich zu viele Feinde gleichzeitig an unsere Fersen heften. Schnell zurückgespult, und schon stehen alle Gegner wieder auf ihren Ausgangspositionen und wissen auch nicht mehr, dass wir überhaupt in der Nähe sind. Zusätzlich nutzen die Entwickler diese Funktion ganz bewusst zur Lösung bestimmter Rätsel. Etwa, wenn wir auf einem Zug, der dummerweise in die falsche Richtung fährt, in einen Hangar gelangen müssen. Ein Sprung auf den Zug, Rückspultaste gedrückt, und schon gelangt unser Held dank rückwärts laufender Zeit doch an sein Ziel.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Knallbuntes Ambiente, spektakuläre Waffeneffekte und absurd-witzige Gegnerdialoge à la No One Lives Forever: Mir gefällt Timeshift richtig gut, auch wenn unsere Vorabversion arg ruckelt und die Steuerung offensichtlich noch nicht für den PC optimiert ist. Die erweiterte Bullet-Time ist aber schon jetzt mehr als ein cooles Gimmick, da die Entwickler sie konsequent in den Spielfluss einbeziehen.«

DIEBISCHER HELD: WAS BRINGEN UNS DIE SPEZIALFÄHIGKEITEN IN TIMESHIFT?



Fies: Wir haben die Zeit gestoppt, und können nun in aller Ruhe diesen **Gegner beklauen**. Wenn wir uns richtig positionieren, reicht ein einfacher Tastendruck, um ihm sein Gewehr aus der Hand zu reißen.



Operation gelungen: Erst wenn die Uhr wieder läuft, merkt der feindliche Soldat, dass ihm etwas fehlt. Auf einmal wird er erstaunlich friedlich und versucht, uns mit unterwürfigem Gehabe gnädig zu stimmen.

SID MEIER'S RAILROADS





SIMON FISTRICH

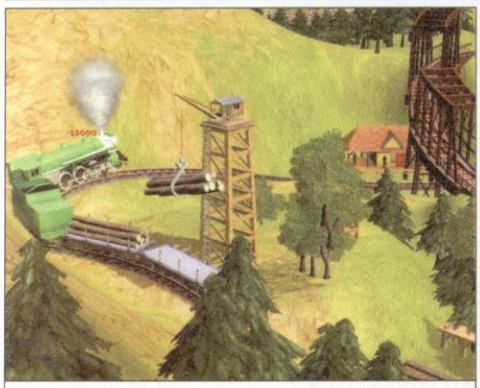
Experte für Strategiespiele

Entwickler	Firaxis
Datum der Bilder	April 2006
Quelle	Take 2
Termin	Herbst 2006

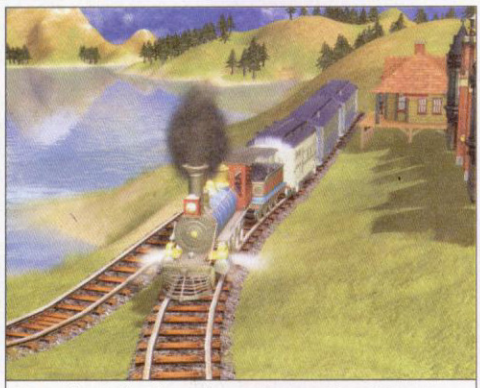
»Nachdem wir Ihnen in unserer Exklusiv-Vorschau im vergangenen Heft alles Wissenswerte über die Eisenbahnsimulation unter Leitung des Kultdesigners Sid Meier verraten haben, liefern wir einige frische Bilder nach. Die zeigen erstmals das Interface.«



Eisenbahn-Bauen leichtgemacht: Das Interface befindet sich in der unteren linken Ecke. Es besteht aus einer Übersichtskarte und acht Symbolen. Die führen in Unterbereiche für Zugbau, Streckenplanung, Wirtschaft. Am oberen rechten Rand sehen wir die derzeitige Finanzlage und das Datum.



Wir beladen den Zug mit einer frischen Ladung **Holz** für die Stadt. Weiter hinten warten bereits einige Passagiere aufs Transportmittel.



Das plastische Aussehen erinnert ein wenig an eine **Modelleisenbahn**. Grafisch ist das nicht spektakulär, dafür aber übersichtlich.



Geschichtsstunde für Bahnfans: Die Lokomotiven in Railroads decken das gesamte zeitliche Spektrum seit Erfindung der Eisenbahn ab.

IM JAHR

2013

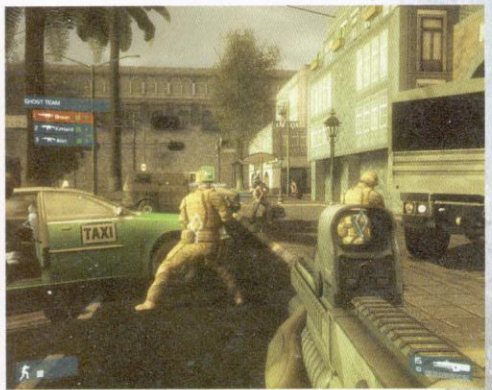
WERDEN KRIEGE **ANDERS** GEFÜHRT...



Beherrsche die Kriegsführung der Zukunft und setze das revolutionäre Cross Com ein.



Exklusive Spielmodi und die taktische Karte in der PC Version geben dir mehr strategischen Spielraum.



Spiele eine einzigartige Multiplayer-Kampagne im Koop-Modus mit deinen Freunden.

Ab Mai 2006 für PC!

PC DVD ROM

TOM CLANCY'S

GHOST RECON

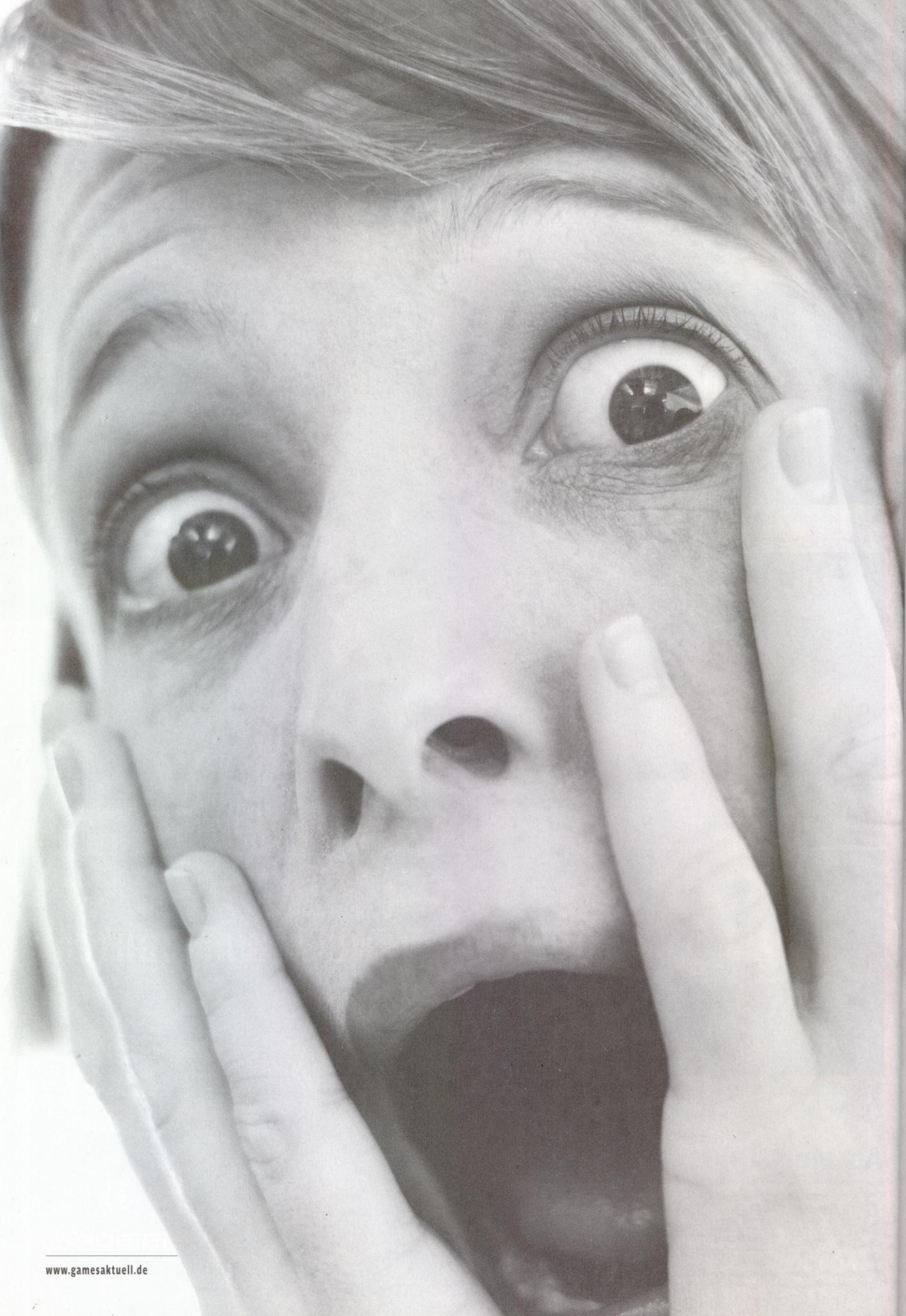
ADVANCED WARFIGHTER

JOIN THE GHOSTS

WWW.GHOSTRECON.COM

UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Grin.



Panik!

"Nicht mit unserem Systemvergleich:
Wir zeigen Ihnen die beste
Version Ihres Lieblingsspiels!"



▶ Jetzt mit 2 DVDs

GAMES AKTUELL

Alle Systeme – Alle Versionen – Ein Magazin

DAS POWER-TEAM

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

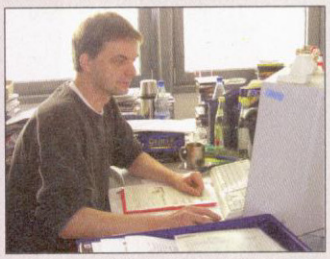
GEORG VALTIN Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Oblivion
Aktuelles Wartespiel: Hellgate London
Retrospiel-Empfehlung: Might & Magic 6
Aktuelles Lieblingslied: A Perfect Circle: 3 Libras
PC-Spiel, das ich am längsten gespielt habe: Dark Age of Camelot
Film, den ich am häufigsten gesehen habe: Indiana Jones und der letzte Kreuzzug
Erfindung, die ich gerne machen würde: Perpetuum Mobile
Wenn ich was verbieten könnte, dann wäre das ... ... menschliche Blödheit.

MARTIN DEPPE Chefredakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Emergency 4
Aktuelles Wartespiel: Sid Meier's Railroads
Retrospiel-Empfehlung: Railroad Tycoon 2 (zum Einstimmen auf siehe oben)
Aktuelles Lieblingslied: Grissom's Overture (aus dem CSI-Soundtrack)
PC-Spiel, das ich am längsten gespielt habe: Jagged Heroes of WarCraft Isle
Film, den ich am häufigsten gesehen habe: Tesa
Erfindung, die ich gerne machen würde: einen Erfindungs-Erfinder
Wenn ich was verbieten könnte, dann wäre das ... ... diese unsachliche Killerspieldiskussion.

SANDRA STREHLE Art Direktorin



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Spellforce 2
Aktuelles Wartespiel: Baldur's Gate 3
Retrospiel-Empfehlung: Pandemonium
Aktuelles Lieblingslied: Rosenstolz: Nichts von alledem (tut mir leid)
PC-Spiel, das ich am längsten gespielt habe: Diablo 2: Lord of Destruction
Film, den ich am häufigsten gesehen habe: Das große Rennen rund um die Welt
Erfindung, die ich gerne machen würde: Holodeck
Wenn ich was verbieten könnte, dann wäre das ... ... Georg W. Bush.

RÜDIGER STEIDLE Redakteur



Experte für: **Actionspiele, Strategiespiele, Rollenspiele**
speziell für: Shooter, klassische Rollenspiele, Echtzeit-Strategie, Wirtschafts-simulationen, Simulationen

Aktuelles Lieblingsspiel: Ghost Recon 3
Aktuelles Wartespiel: Armed Assault
Retrospiel-Empfehlung: Interstate '76
Aktuelles Lieblingslied: Yob: Quantum Mystic
PC-Spiel, das ich am längsten gespielt habe: Hearts of Iron 1 und 2
Film, den ich am häufigsten gesehen habe: Das Leben des Brian – bestimmt zehn Mal
Erfindung, die ich gerne machen würde: Teleporter – das würde auf einen Schlag verdammt viele Probleme lösen.
Wenn ich was verbieten könnte, dann wäre das ... ... Verbote.

SARA STEHLIN Layouterin



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Ice Age 2
Aktuelles Wartespiel: Championsheep Rally
Retrospiel-Empfehlung: Frogger
Aktuelles Lieblingslied: Boy Sets Fire: Walk Astray
PC-Spiel, das ich am längsten gespielt habe: Command & Conquer
Film, den ich am häufigsten gesehen habe: Mystery Science Theater 3000
Erfindung, die ich gerne machen würde: Autos, die sich innen selbst reinigen.
Wenn ich was verbieten könnte, dann wäre das ... ... Dummheit.

SASCHA GLISS Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Desperados 2
Aktuelles Wartespiel: GTR 2
Retrospiel-Empfehlung: Panzer General 3D
Aktuelles Lieblingslied: Spinal Tap: Sex Farm Woman
PC-Spiel, das ich am längsten gespielt habe: World War 2 Online
Film, den ich am häufigsten gesehen habe: Star Wars, Episoden 4 bis 6
Erfindung, die ich gerne machen würde: Etwas, das mich steinreich macht.
Wenn ich was verbieten könnte, dann wäre das ... ... Volksverdummung mit TV-Shows wie DSDS, Big Brother und Konsorten.



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

FLORIAN STANGL Stellv. Chefred.



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Fragebögen ausfüllen
Aktuelles Wartespiel: Hellgate London
Retrospiel-Empfehlung: Loom
Aktuelles Lieblingslied: Graveworm: Losing My Religion
PC-Spiel, das ich am längsten gespielt habe: NHL Hockey 95
Film, den ich am häufigsten gesehen habe: Das Leben des Brian
Erfindung, die ich gerne machen würde: Bier, das in rauen Mengen schlank macht.
Wenn ich was verbieten könnte, dann wäre das ... ... Dummheit.

MIKKL GALUSCHKA Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Pro Evolution Soccer 5
Aktuelles Wartespiel: GTR 2
Retrospiel-Empfehlung: Fatal Racing
Aktuelles Lieblingslied: DAD: Sleeping My Day Away
PC-Spiel, das ich am längsten gespielt habe: Live for Speed S2
Film, den ich am häufigsten gesehen habe: Keinen öfter als zwei bis drei Mal!
Erfindung, die ich gerne machen würde: kalorienloses Häägen-Dasz
Wenn ich was verbieten könnte, dann wäre das ... ... Dummheit.

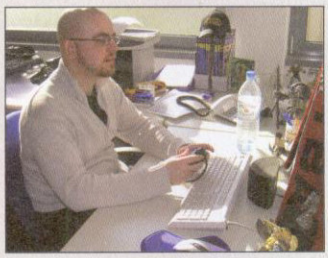
SUSANNE BRAUN Trainee



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

Aktuelles Lieblingsspiel: World of WarCraft
Aktuelles Wartespiel: Gothic 3
Retrospiel-Empfehlung: Gothic 2
Aktuelles Lieblingslied: The Tolkien Ensemble: Bilbo's Song
PC-Spiel, das ich am längsten gespielt habe: *räusper* World of WarCraft
Film, den ich am häufigsten gesehen habe: Jagd auf Roter Oktober und Backdraft
Erfindung, die ich gerne machen würde: Holodeck
Wenn ich was verbieten könnte, dann wäre das ... ... Marmelade auf dem Frühstücksbrot mit elend viel Butter drunter – bah!

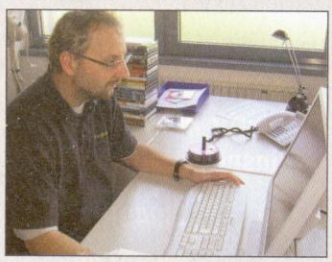
DAVID BERGMANN Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: World of WarCraft
Aktuelles Wartespiel: Hellgate London
Retrospiel-Empfehlung: Command & Conquer
Aktuelles Lieblingslied: Xavier Naidoo: Dieser Weg
PC-Spiel, das ich am längsten gespielt habe: World of WarCraft
Film, den ich am häufigsten gesehen habe: Jurassic Park
Erfindung, die ich gerne machen würde: Teleporter, damit werden Entwickler-besuche zum Kinderspiel.
Wenn ich was verbieten könnte, dann wäre das ... ... so manchem Deutschen das Autofahren.

MICHAEL ERLWEIN Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Quadermania
Aktuelles Wartespiel: World of WarCraft: Burning Crusade
Retrospiel-Empfehlung: Decathlon
Aktuelles Lieblingslied: Josh Groban: Mi Mancherai
PC-Spiel, das ich am längsten gespielt habe: Solitaire
Film, den ich am häufigsten gesehen habe: Kentucky Fried Movie
Erfindung, die ich gerne machen würde: Fluxkompensator
Wenn ich was verbieten könnte, dann wäre das ... ... Falschheit.

SIMON FISTRICH Redakteur



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

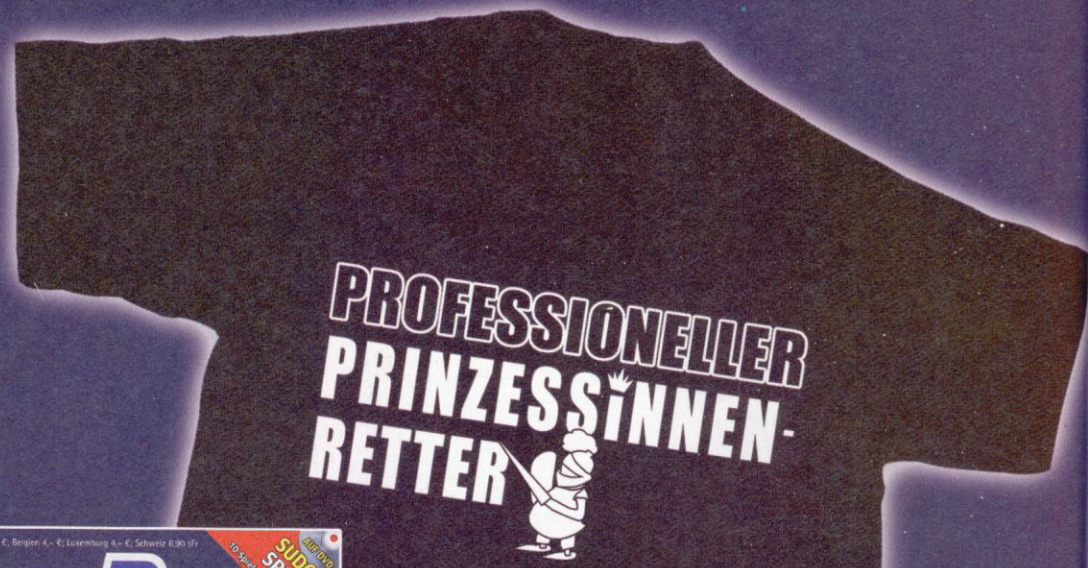
Aktuelles Lieblingsspiel: Oblivion
Aktuelles Wartespiel: Sid Meier's Railroads
Retrospiel-Empfehlung: WarCraft 2
Aktuelles Lieblingslied: Spock's Beard: The Light
PC-Spiel, das ich am längsten gespielt habe: World of WarCraft
Film, den ich am häufigsten gesehen habe: The Big Lebowski
Erfindung, die ich gerne machen würde: Holodeck
Wenn ich was verbieten könnte, dann wäre das ... ... stumpfsinnige Fernsehunterhaltung.

JETZT PC POWERPLAY FÜR 3 AUSGABEN TESTEN UND SATTE 35% SPAREN

35% SPAREN:

3 Ausgaben für nur 6,99 € testen





Plus neuem T-Shirt als Gratis-Geschenk

Ja, ich will PC PowerPlay im Mini-Abo testen

Ich bestelle PC PowerPlay im Mini-Abo (3 Ausgaben) portofrei zum Vorteilspreis von nur € 6,99. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus (12 Ausgaben) für nur € 38,40 (Österreich € 43,20, Schweiz sFr 75,60, restliches Ausland auf Anfrage). Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erfolgt die Zustellung der Prämie innerhalb von 14 Tagen. Bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. PCM056

Als Gratis-Geschenk bekomme ich:

☐ **PC PowerPlay »Prinzessinnen-Retter«-T-Shirt**

Größe:

☐ L ☐ XL ☐ XXL

AB DIE POST!

Einfach Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

DAS EXTRA: Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte eine tolle Mini-Taschenlampe gratis!

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Bei Bezahlung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert werden, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.

EXTRA!

Bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erfolgt der Prämienversand innerhalb von 14 Tagen. Zusätzlich erhalten Sie diese tolle Taschenlampe GRATIS!



Karte ausfüllen und gleich heute noch abschicken!

Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: (0049) 0931/41 70 434
Fax: (0049) 0931/41 70 179
E-Mail: abo@pcpowerplay.de
Web: www.pcpowerplay.de

Verlag: CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg, Tel.: (0049) 0931/40691-0, Fax: (0049) 0931/40691-15, eMail: power@cypress.de, Registergericht Würzburg HRB1817, Geschäftsführer: Alessandro de Bachdanovits
Abobetreuung: DataM Services GmbH, Fichtestr. 9, 97074 Würzburg, Tel.: (0049) 0931/4170-01, Fax: (0049) 0931/4170-499, eMail: info@datam-services.de, Geschäftsführerin: Sigrid Sieber

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.

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Grandioses Feuerspektakel

Emergency 4 ist für mich das bessere Feuerlösch- und Rettungsspiel. Warum? Die Grafik sieht toll aus, doch vor allem die Kampagne hat es mir angetan. Es folgt nicht ein Katastrophenszenario auf das nächste, sondern ich kann mich zwischendurch in der Stadt herumtreiben und kleinere Aufgaben erledigen.

Mehr Aktionen erwünscht

Schade, dass sich meine Männer nur selten von alleine bewegen. Auch blöd sind die vielen Klicks für scheinbar unwichtigere Aufgaben – warum muss ich einem Feuerwehrmann erst befehlen, einen Gaffer wieder loszulassen? Zu guter Letzt fehlen mir die Zoomstufen aus Fire Department 3. Mir sind einige Opfer vor der Nase weggestorben, weil ich sie aus der Vogelperspektive übersehen habe.

Meine Wertung **83**

FLORIAN STANGL



Experte für Strategiespiele

Prima Verbesserungen

Die Steuerung wurde grundlegend überarbeitet. Jetzt fällt es mir deutlich leichter, die richtigen Befehle zu erteilen, ohne Sehnenscheidenentzündung im Zeigefinger. Dennoch, etwas mehr Konsequenz wäre schön gewesen, etwa durch weitere Kontextmenüs per Rechtsklick auf Verletzte oder Gebäude, anstatt der Iconsammlung am unteren Bildrand.

Kinoreife Großeinsätze

Absolut phantastisch finde ich das Missionsdesign. Nicht nur die örtlich weit verstreuten Einsätze sorgen für viel Abwechslung, auch die vielen geschickt eingebauten Überraschungen tragen mordsmäßig zur Motivation bei. Zusammen mit den vielen kleinen Unfällen im hübschen Stadtgebiet ergibt das monatelangen Spielspaß. Bravo, Sixteen Tons!

Meine Wertung **84**



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 Emergency 4 in dieser Ausgabe.

FAKTEN ZUM SPIEL

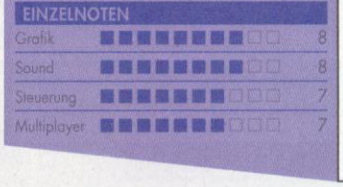


Neben den subjektiven Meinungen unserer Redakteure liefern wir Ihnen alle objektiven Informationen zum getesteten Titel. Die abgebildete Packung hilft Ihnen, das Spiel im Laden zu finden. Angaben zur Spielerzahl an einem PC und in Multiplayer-Partien sowie zum Inhalt der Packung sind weitere Hilfen bei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

Alles auf einen Blick

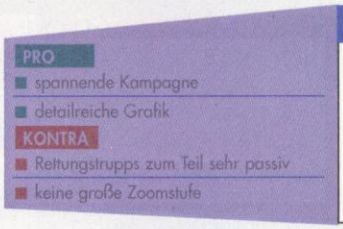
Wir denken immer an die Leser. Die Angaben im Test-Center sollen es Ihnen leicht machen, das Spiel im Laden oder beim Online-Händler zu finden. Der empfohlene Verkaufspreis kann übrigens von einzelnen Anbietern unterboten werden – Vergleichen lohnt also! Ob das Spiel für Sie (oder Ihre Kinder) geeignet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

EINZELNOTEN



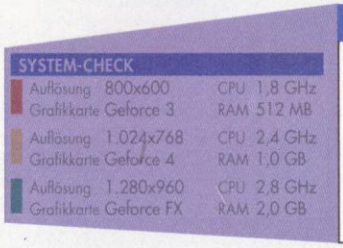
Diese Elemente bewerten wir in 10er-Schritten. Die Noten dienen nur Ihrer Information und fließen nicht in die Gesamtwertung ein – die bestimmen allein die Wertungen unserer Redakteure. Multiplayer-Spiele erhalten hier als vierte Note eine Einzelspieler-Wertung.

PRO UND **KONTRA**



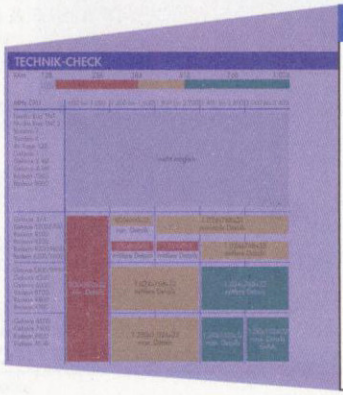
Auf einen Blick gibt's hier die Argumente für oder gegen den Kauf eines Spiels. Anders als in den Meinungskästen sind Pro und Kontra objektiv formuliert. Dadurch gewährleisten wir die Vergleichbarkeit mit anderen Spielen.

SYSTEM-CHECK



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

DER **TECHNIK-CHECK**



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

läuft nicht | läuft befriedigend
ruckelt extrem | läuft optimal

TOP 25 ACTION



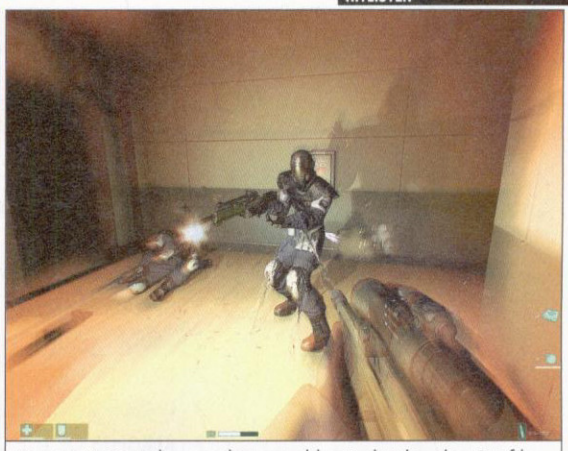
		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	HALF-LIFE 2	94	09/2005	–	93	95
2	GTA SAN ANDREAS	92	02/2006	–	–	–
3	PSYCHONAUTS (dt.)	90	02/2006	86	–	–
4	VAMPIRE 2 BLOODLINES	90	09/2005	–	86	–
5	JOINT OPERATIONS	89	04/2005	–	91	–
6	SPLINTER CELL 3	88	04/2005	–	90	87
7	UT 2004 (dt.)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

TOP 25 STRATEGIE



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

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



Fear: Mit Gruselatmosphäre und beeindruckender Grafik hält sich Fear auch im Budgettest auf Rang 14.

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

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



Rogue Trooper: Kein einziger Actiontitel hat es diemal in die Liste geschafft, Rogue Trooper war am nächsten dran.

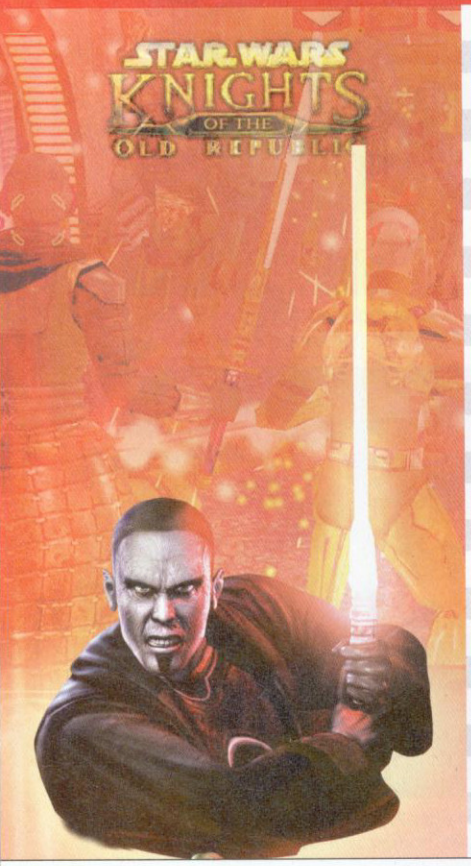


Emergency 4: Vereinfachte Steuerung und tolle Missionen machen die Rettungssimulation zum brandheißen Tipp!



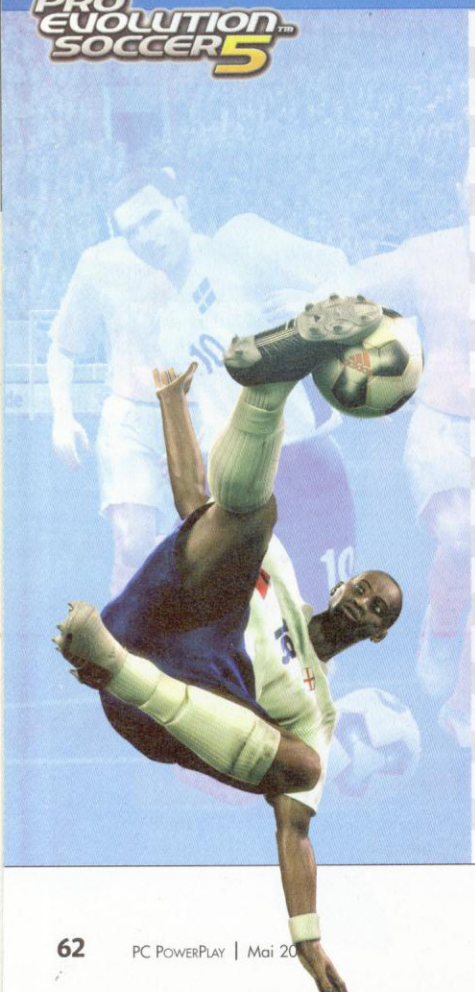
Fire Department 3: Wegen mangelnder Abwechslung im Löschalltag bleibt's hinter Emergency 4 zurück.

TOP 25 ROLLENSPIELE ADVENTURES



		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	12/2004	94	94	–
2	WORLD OF WARCRAFT (dt.)	91	03/2005	92	91	–
3	GOTHIC 2	91	12/2004	89	90	97
4	PLANESCAPE TORMENT	89	12/2004	82	90	92
5	BALDUR'S GATE 2	88	12/2004	90	92	81
6	ANKH	88	11/2005	–	89	–
7	OBLIVION (dt.)	87	05/2006	85	–	–
8	DIABLO 2	87	12/2004	88	93	70
9	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	86	10/2005	–	–	–
10	FABLE	86	10/2005	–	–	–
11	MONKEY ISLAND 4	85	12/2004	86	87	85
12	SUDEKI	85	04/2005	85	84	–
13	VAMPIRE – THE MASQUERADE	84	12/2004	85	87	83
14	EVERQUEST 2	84	07/2005	–	–	–
15	NEVERWINTER NIGHTS	84	12/2004	85	84	–
16	GUILD WARS	84	06/2005	–	80	–
17	THE WESTERNER	83	12/2004	85	86	–
18	SACRED	83	12/2004	82	88	–
19	THE BARD'S TALE	83	04/2006	–	–	–
20	CITY OF VILLAINS	83	12/2005	–	–	–
21	RUNAWAY	82	12/2004	83	82	82
22	BLACK MIRROR	82	12/2004	82	–	–
23	DARK AGE OF CAMELOT	82	12/2004	–	–	–
24	ARX FATALIS	82	12/2004	80	81	82
25	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	12/2004	–	81	80

TOP 25 SPORT



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

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



Auto Assault: Trotz spannendem Endzeitszenario ist Auto Assault nicht in der Liste – uns wird nicht genug geboten.

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

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



Oblivion (dt.): Setzen, Sieben! Dank großer Übersetzungsfehler verpasst das deutsche Oblivion den sechsten Rang!



Pro Evolution Soccer 5: Bleibt auch als Budgetspiel immer noch auf dem ersten Rang der Sporthitliste!



FIFA WM 2006: Schade, die Simulation der Fussball-WM kommt trotz der Lizenzen nicht so gut weg wie FIFA 06.



Wenn uns Gegner so auf die Pelle rücken, ist der Gebrauch des Messers ratsam. Drei Treffer, und es gibt einen **Gesundheitsbonus**.



In dem **Energiefeld** wird ein Übersoldat herangezüchtet. Die Spielgrafik ist zwar nicht weltklasse, aber durchaus ansehnlich.

VIDEO

TIPPS

ÜBERSOLDIER

Dreht euch nicht um, der Übersoldier ballert herum: Buruts Antwort auf Return to Castle Wolfenstein ist spielerisch zwar reichlich altbacken, dafür aber toll inszeniert.

Preisfrage: Wie schafft es ein Publisher, seinem sonst ziemlich gewöhnlichen und klischeebehafteten Shooter einen Hauch Eigenständigkeit zu verleihen? Ist doch klar, er setzt auf einen möglichst coolen und prägnanten Namen! Operation misslungen, Patient auf der Kippe: An der Wortneuschöpfung **Übersoldier** scheiden sich Geister, Grammatik und guter Geschmack.

Es wäre dennoch ein Fehler, deswegen gleich die Shooter-Flinte ins Korn ins Korn zu werfen. Denn hinter dem bescheuerten Titel verbirgt sich solides, technisch nettes und spielerisch forderndes Ballerspaß-Kino.

Ein Held voller Stolz

Beim Ausklamüsern der hanebüchenen Story haben die russischen Jungs von Entwickler Burut wohl ordentlich an der Wodka-Flasche genippt. Wir schreiben das Kriegsjahr 1942. Die Nazis basteln emsig am Übersoldaten, einem willenlosen, genetisch veränderten und mit diversen Spezialfähigkeiten ausgerüsteten Kämpfer.

Als Rohmaterial verwendet das braune Gesindel gefallene Soldaten. Einer dieser Frontkämpfer heißt teutonisch korrekt Karl Stolz und ist für die nächsten 12 Levels und 15 Spielstunden unser Alter Ego. Kaum ins Leben zurückgeholt, platzen wir direkt in einen Angriff von Rebellen auf das Übersoldaten-Erweckungszentrum und treffen die schöne Maria. Für einen gescheiten Übersoldaten gehört es sich, der ersten Person zu folgen, die er nach seiner Wiedergeburt zu Gesicht bekommt. Also dienen wir fortan der Sache des Widerstands. Und finden noch Zeit, uns Hals über Kopf in Maria zu verlieben. Seufz ...

Arbeitsausrüstung

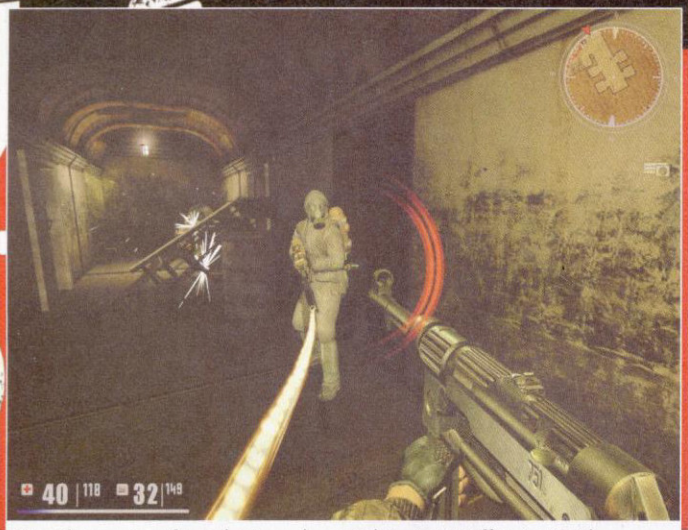
Vor der Romantik kommt die Arbeit: Kalles Waffendepot unterscheidet sich kaum von dem anderer gradliniger Kriegs-Shooter. Neben diversen Pistolen (Colt 45 M, Walther P38) und Maschinengewehren (MG-42, STG-44) finden wir im Verlauf des Spiels heftiges Gerät wie Flammenwerfer und Panzerschreck; Letzterer feuert raketengetriebene Granaten.

Eine Besonderheit ist das Messer: In den meisten anderen Ego-Shootern müssen wir die Nahkampfwaffe eigens aktivieren, um sie nutzen zu können. Bei **Übersoldier** genügt ein Tastendruck, und unsere scharfe Klinge saust unabhängig von der gewählten Knarre durch die rauchgeschwängerte Luft. Rauchgeschwängert ist ein

KEIN KINDERGEBURTSTAG: DAS KÖNNEN DIE GEGENSPIELER

Die Widersacher treten meist in Grüppchen auf. Die KI gehört nicht zu den ganz großen Intelligenzbolzen wie etwa in Fear. Sie liegt aber Äonen über simplem Kanonenfutter-Verhalten der Sorte Serious Sam: Die 13 Gegnertypen verstecken sich hinter Sandsäcken und weichen geschickt aus. Dazu kommen eine fiese **Platzierung** (siehe Bild) und hohe Zielgenauigkeit. Tipp: Meist befinden sich explosive Fässer in Feindesnähe. Ein gezielter Schuss, und mehrere Rivalen sind Geschichte.





Der **Flammenwerfer** gehört zu den mächtigsten Waffen im Spiel, braucht aber nach Benutzung eine gewisse Aufladezeit.



Der **Zeitschild** hält feindliche Kugeln ab – allerdings auch unsere eigenen. Für Nahkämpfer stellt er kein Hindernis dar.

gutes Stichwort: Der exzessive Gebrauch von Handgranaten ist überlebenswichtig! Glücklicherweise herrscht bei Karl nur sehr selten Mangel an hilfreichen Sprenggeschossen.

Halt, Sir!

So gut ausgerüstet ist der Feldzug gegen die faschistische Übermacht zwar kein unüberwindbares Hindernis. Allerdings auch alles andere als ein Sonntagsspaziergang (siehe Kasten). Aber wir sind ja kein gewöhnlicher Soldat, sondern ein amtlicher Übersoldier. Als solcher besitzen wir einen Zeitschild. Einmal aktiviert, bleiben Kugeln daran hängen. Sobald wir ihn senken, fliegen die Kugeln auf den Schützen zurück: Kamikaze nach Übersoldaten-Art. Freilich hält der Schild nur eine gewisse Weile; Energie wird durch erlegte Gegner wieder aufgefüllt. Nahangriffe und Granaten wehrt er allerdings nicht ab.

Ähnlich martialisch sind die beiden Möglichkeiten Karls, Gesundheit und maximale Schildenergie zu steigern: Drei Kills hintereinander mit dem Messer erhöhen Lebenskraft, drei Kopftreffer verlängern die Dauer des Schilds.

Übercall of Honor

Egal ob wir durch eine Fabrik stapfen, eine U-Boot-Werft infiltrieren oder uns wahnsinnig gewordener Ärzte in einer psychiatrischen Anstalt erwehren: Burut hat sich viel Mühe mit der Inszenierung gegeben. Stellenweise erinnert uns das an durchgestylte Shooter der Marke **Medal of Honor** oder **Call of Duty**. Die explosiven Skriptsequenzen sorgen aber auch für Frust. Wenn das x-te fies platzierte Fass hinter unserem Rücken in die Luft fliegt oder uns auf den Kopf fällt, werden selbst die spektakulärsten Effekte zur nervigen Geduldsprobe.

Simon Fistrich



In einem von zwei **Minispielchen** holen wir Nazi-Flieger vom Himmel, bevor deren abgeworfene Torpedos unser U-Boot versenken.

SIMON FISTRICH



Experte für Actionspiele

Kein Überspiel, aber nett

Sicher gewinnt Burut keinen Blumentopf, wenn es um Innovation oder Leveldesign geht. Dazu ist das Spiel einfach zu konventionell gestrickt, sind die Schauplätze zu einfallslos geraten. Technisch ist man bis auf ein paar hässliche Texturen immerhin auf der sicheren Seite, und die vielen Skriptsequenzen sorgen für Abwechslung.

Damit liegt Übersoldier qualitativ Meilen über Genrekollegen wie Vivisector oder Starship Troopers. Ein paar Stunden gepflegter Ballerspaß für fortgeschrittene Spieler ist hier allemal drin.

Meine Wertung **75**

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

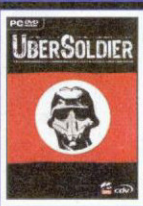
Über-raschend gut

Wer bei Übersoldier (wie ich) billigen Nazi-Trash erwartet hat, wird angenehm überrascht. Das Spiel ist technisch richtig guter Nazi-Trash, die Story um genmanipulierte Soldaten im Zweiten Weltkrieg schön hahnebüchen.

Geschockt bin ich vom hammerharten Schwierigkeitsgrad. Selbst auf »leicht« ist der Kampf gegen die braunen Horden alles andere als ein Spaziergang.

Meine Wertung **73**

ÜBERSOLDIER



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (36 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Burut/CDV
Webseite	www.ubersoldier.net
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; schwer bis höllisch
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

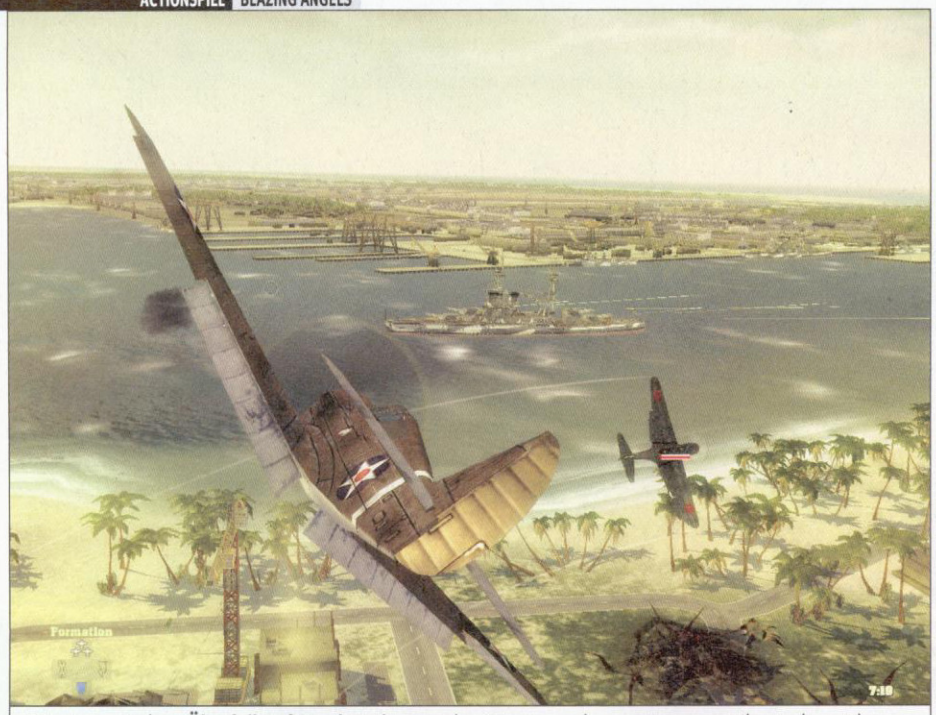
Grafik	7
Sound	4
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- saubere Inszenierung und Technik
- fordernde Gegner-KI

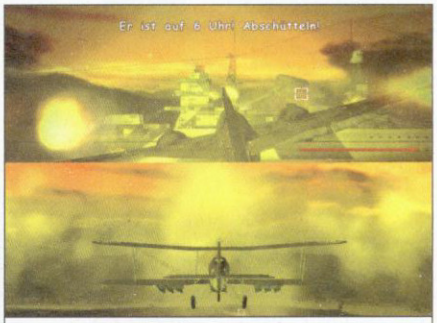
KONTRA
- stellenweise sehr unfair
- lahmer Soundtrack
- kein Mehrspielermodus
- dürftige Story

SIMON FISTRICH	75
SASCHA GLISS	73

Durchschnitts-Wertung der Tester **74**



Beim japanischen **Überfall auf Pearl Harbor** spielen Sie einen der wenigen amerikanischen Piloten, die den Alarmstart schaffen. Sie müssen sich gegen eine überwältigende Übermacht behaupten.



Im **Splitscreen-Modus** treten zwei Spieler miteinander oder gegeneinander an.



Wer sich in den Kampagnen bewährt, darf in Einzelmissionen **Feindflugzeuge** lenken.

VIDEO

PATCH

BLAZING ANGELS

»Engel 1 an Tower: Mayday, Mayday! Habe kompletten Ausfall der Kontrollen, erbitte Erlaubnis zur Notlandung!« Oder: Schlampige Konvertierung schießt netten Konsolen-Shooter ab.

»Führen Sie Ihr Geschwader und gewinnen Sie den Krieg«, wirbt die Packung von **Blazing Angels**. Nun, wir würden ja gerne – aber das Spiel lässt uns dummerweise nicht.

Doch von Anfang an: Bei **Blazing Angels** sollen wir mit rund 40 Jagdmaschinen und Bombern des Zweiten Weltkriegs Luftkämpfe bestreiten und Bodenangriffe fliegen. Ähnlich wie **Heroes of the Pacific** (Test in Ausgabe 09/2005) setzt **Blazing Angels** auf Zugänglichkeit, Action und Spezialeffekte statt auf den schraubengenauen Realismus echter Simulationen wie **IL2 Sturmovik** (unsere Vollversion in Ausgabe 03/2006). Einsteigen und aufsteigen heißt die Devise. Doch diesem Anspruch wird **Blazing Angels** aufgrund technischer Komplikationen nicht gerecht – mehr dazu im Extrakasten.

TAKA-TAKA-TAKA!

Auf dem Reiseprogramm Ihrer Staffel stehen 18 Stationen rund um die Welt. Sie schützen London vor deutschen Bomberverbänden, torpedieren japanische Flugzeugträger im Pazifik und fliegen Geleitschutz für amerikanische B-17-Festungen über Deutschland.

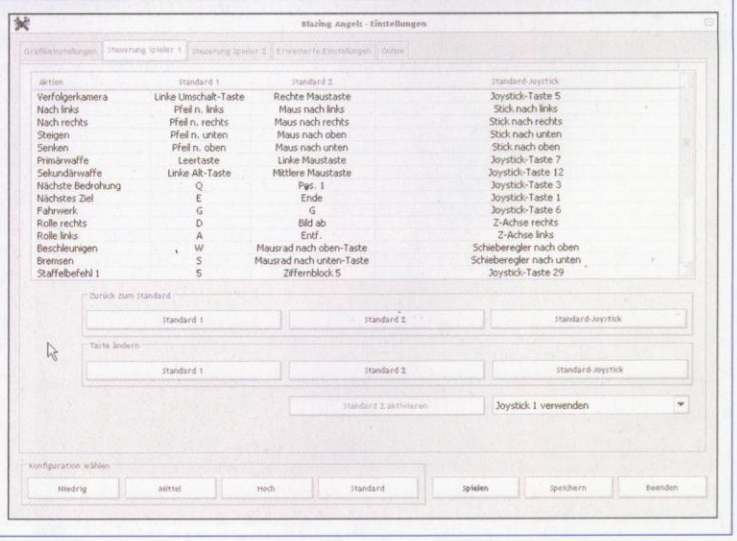
Meistens ist Dauerfeuer der Schlüssel zum Sieg. Mit der Zielfunk-

FEHLERHAFTE **STEUERUNG**

Die getestete Verkaufsversion von Blazing Angels hat mit massiven technischen Schwierigkeiten zu kämpfen. Auch der schnell nachgeschobene Patch (v 1.01, auf DVD) ändert daran nichts. Laut Ubisoft soll ein weiteres Update folgen, das war aber bis Redaktionsschluss nicht verfügbar. Neben den unten beschriebenen Schwächen existieren außerdem kleinere Bugs, etwa bei selbst ablaufenden Skripts.

Problem Nummer 1: das Flugverhalten. Eine Art Autopilot soll gefährliche Fluglagen korrigieren und komplizierte Manöver wie Rollen oder Loopings erleichtern. In der Praxis greift die Automatikfunktion aber oft ausgerechnet dann ein, wenn es wir es am wenigsten brauchen können. Etwa wenn wir im Rückenflug in zwei Meter Höhe über den Boden brettern, und das Programm plötzlich die Maschine drehen will.

Problem Nummer 2: die Steuerung. Als Konsolen-Kovertierung sollte Blazing Angels eigentlich Gamepad und Joystick bevorzugen. Doch das Konfigurationswerkzeug kommt mit keinem der beiden Eingabegeräte zurecht. Tasten lassen sich nicht belegen, Achsen werden nicht richtig erkannt, manche Modelle zeigen überhaupt keine Reaktion. Bleiben als Alternative Maus und Tastatur. Doch damit sind selbst auf der höchsten Sensibilitätsstufe keine schnellen Manöver möglich, was den Schwierigkeitsgrad im späteren Spielverlauf in unerreichbare Höhen treibt.





Bodenangriffe sind wegen des starken Flak-Feuers die größten Herausforderungen.



Blazing Angels erzählt seine dürftige **Geschichte** mit Funksprüchen statt Videos.



Über **London** müssen Sie Welle an Welle deutscher Heinkel-Bomber vom Himmel holen, bevor das Parlament zerstört wird. Trotz der zielsicheren Heckschützen eine eher einfache Aufgabe.

tion suchen Sie sich einen Gegner heraus, klemmen sich in der Verfolgerkamera hinter ihn und lassen ihn Blei schmecken. Mehrere dutzend Abschüsse pro Mission sind keine Seltenheit. Nur die gelegentlich auftauchenden feindlichen Asse stellen Sie vor größere Herausforderungen. Dann entwickeln sich spannende Dogfights, wo in minutenlangen Kurvenkämpfen beide Seiten versuchen, einen Vorteil herauszuschlagen.

Blindflug in der Wüste

Die Bombenangriffe setzen noch einen drauf. Zwar sind die statischen oder langsamen Bodenziele dank Vorhaltefunktion dankbare Opfer. Aber die gegnerischen Flakschützen erweisen sich als schmerzhaft treffsicher. Glücklicherweise dürfen Sie Ihre Maschine regelmäßig flicken. Dazu müssen Sie eine vorgegebene zufällige Tastensequenz nachstellen – zweimal hoch, dreimal links, und schon sind die Einschusslöcher ausgebessert. Zusammen mit den recht fair verteilten Speicherpunkten sollte das für einen moderaten Schwierigkeitsgrad sorgen – wenn dem Spiel nicht die Steuerung im Weg stünde.

Erholung finden Sie zwischendurch in ruhigeren Einsätzen. Beispielsweise schickt man Sie zu einem Aufklärungsflug nach Afrika, wo Sie sich inmitten eines Sandsturms an den Funksprüchen Ihrer deutschen Gegner orientieren müssen. Das abwechslungsreiche Missionsdesign ist einer der größten Pluspunkte von **Blazing Angels**. Leider gibt's drum rum wenig zu entdecken. Eine Hintergrundstory fehlt ebenso wie richtige Zwischensequenzen.

Staffelkrieg im Internet

Im Mehrspielerbereich kann **Blazing Angels** dafür wieder punkten. Bis zu 16 Teilnehmern stehen satte acht Spielmodi zur Auswahl. Es gibt klassische Dogfights, Koop-Aufträge gegen Computerfeinde, eine Art Räuber und Gendarm, Kamikaze-Abfangjagden und ein Basis-gegen-Basis-Match. Zwei Fliegerfreunde dürfen sich sogar via Splitscreen am gleichen Rechner duellieren. Da die Steuerungsprobleme natürlich auch in Multiplayer-Partien auftauchen, erreicht auch dieser Modus nicht sein hohes Potenzial.

Die Optik von **Blazing Angels** wirkt auf den ersten Blick extrem cool. Jedes Szenario hat seine eigene Farb-Stimmung, Spezialeffekte wie Unschärfe und Überblendungen verleihen den Luftschlachten mehr Dynamik. Gelegentlich stört das Effektgewitter allerdings die Übersicht – vor lauter Lichtblitzen und Explosionen verschwimmt die Umgebung. Am Sound gibt's dagegen wenig auszusetzen. Außer vielleicht, dass die (guten) englischen Synchronsprecher nur deutsch untertitelt werden.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

Totalabsturz

Seit den seligen Tagen von After Burner liebe ich Flugzeug-Ballerspiele. Mit Secret Weapons over Normandy und Heroes of the Pacific hatte ich eine gute Zeit. Bei Blazing Angels erstickt die katastrophale Steuerung jeden Anflug von Spielspaß im Keim.

Die meisten Joysticks und Gamepads funktionieren nicht oder nicht richtig. Und mit Maus und Tastatur ist nach den ersten paar (durchaus gefälligen) Missionen Schluss. Danach wird's einfach zu schwierig, weil der Nager viel zu langsam reagiert.

Meine Wertung **30**

MARTIN DEPPE



Experte für Actionspiele

Verballerte Chance

Ach, es hätte ein neues Secret Weapons werden können. Ein neues Crimson Skies. Die Ansätze hatte es: stimmungsvolle, lebhafte Optik, klasse Dogfights, abwechslungsreiche Missionen.

Aber dann, diese Steuerung! So dramatisch wie Co-Pilot Steidle finde ich's nicht, weil ich nicht so haarsträubende Manöver fliege. Aber: Ich will gegen Feinde kämpfen, nicht gegen den Joystick!

Meine Wertung **52**

BLAZING ANGELS



Multiplayer	Einzel-PC (2 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Internet (16 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (30 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Ubisoft/Ubisoft
Webseite	www.blazing-angels.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,0 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,4 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Geforce FX	CPU 3,0 GHz RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

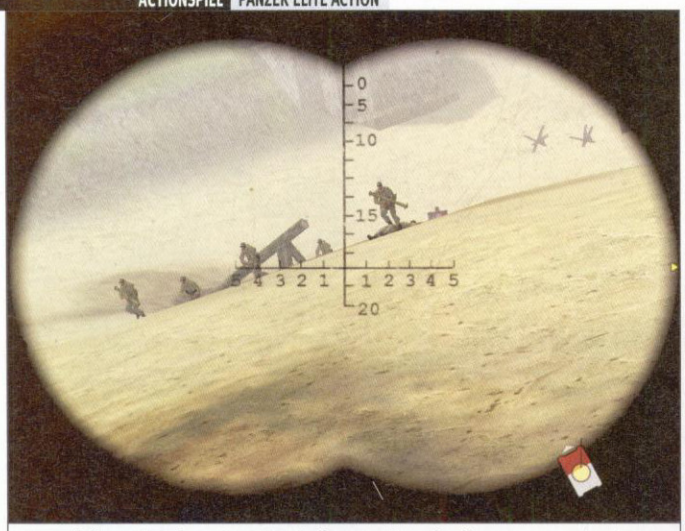
Grafik	7
Sound	8
Steuerung	1
Multiplayer	5

PRO
- hübsche Spezialeffekte
- actionreiche Einsätze
- viele Multiplayer-Modi

KONTRA
- massive Steuerungsprobleme
- keine Hintergrundgeschichte
- kein freies Speichern

RÜDIGER STEIDLE	30
MARTIN DEPPE	52

Durchschnitts-Wertung der Tester **41**



Zoomfaktor: Mit dem **Fernglas** sollen wir Feindstellungen ausspionieren. Allerdings scheitert das oft an der mickrigen Sichtweite des Spiels.



Retter: Diese **Reparaturstation** bringt unseren Panzer II in Sekunden wieder auf Vordermann. Dafür müssen wir nicht einmal anhalten.



PANZER ELITE ACTION

Ego-Shooter auf Ketten: Panzer Elite Action hat mit dem Simulations-lastigen Quasi-Vorgänger nur den Namen und das waffenstarrende Szenario gemein.

SPEICHERN, ABER WIE?

Panzer Elite Action speichert nur automatisch und überschreibt dabei den letzten Spielstand. Beim Start einer neuen Kampagen geht so der Fortschritt der letzten verloren. Um das zu verhindern, kopieren Sie einfach den Ordner »Save« aus dem »PEA\Data« in einen anderen Ordner.

Arme Panzerfahrer: Während die schneidigen Kollegen von der Luftwaffe als Ritter des Himmels gefeiert werden, müssen die Besatzungen der rollenden Stahlsärge seit jeher mit einem weniger glamourösen Image leben. Zudem stehen sie in dem Ruf, nicht gerade die Hellsten unter Gottes Sonne zu sein. Schon der legendäre deutsche Panzer-General Guderian ließ die Tiger-Fibel (eine Art Deppen-Handbuch für Tiger-Besatzungen) im Grundschülerfreundlichen Stil schreiben und illustrieren. Das ist nicht gerade schmeichelhaft, und auch **Panzer Elite Action** ist nicht dazu geeignet, an diesem negativen Image viel zu ändern.

FRONTENWECHSLER

Als deutscher, sowjetischer und amerikanischer Panzerführer stürzen wir uns in diesem actionlastigen Weltkriegs-Epos über 18 Missionen in schnelle Tankgefechte. Unseren Panzer steuern wir ähnlich wie den Helden eines Ego-Shooters: Mit den Pfeiltasten geben wir Gas, bremsen und drehen das Gefährt, mit der Maus kontrollieren wir die Zielrichtung der Kanone. Dabei klappern wir Wegpunkte ab und erlegen Hunderte von tumben Gegnerfahrzeugen, Soldaten und Panzer-Abwehrkanonen (Pak).

Die Regeln des realen Panzergefechts spielen dabei bestenfalls ansatzweise eine Rolle. Normalerweise sind Panzer an der Front besser geschützt als an den Seiten und am Heck. Trotzdem geben die feindlichen Stahlkolosse im Spiel stets nach zwei, drei Treffern ihren Geist auf, ganz egal, wo unsere Granaten aufprallen. Den Unterschied zwischen Panzer- und Sprenggranaten kennt das Spiel übrigens auch nicht.

TIGER LIGHT

Die Fahrzeuge stammen aus dem gesamten Zweiten Weltkrieg, als Deutscher starten wir etwa in Polen mit dem Panzer II und beenden die Kampagne in Stalingrad als Herr über den gefürchteten Tiger. Das ist ein Ge-



Lichtshow: Feindliche Panzer und leichte Fahrzeuge verabschieden sich mit riesigen **Explosionen** aus dem Gefecht.



Klaustrophobie: Der reale **Tiger** wurde so nie eingesetzt, im Spiel rollen wir mit ihm aber durch die engen Gassen von Stalingrad.



Die **Daten** und der Look der Panzer sind korrekt. Die historischen Stärken und Schwächen haben im Spiel aber keine Auswirkung.



Mit dem **Sherman** am Atlantikwall: Die erste Ami-Mission in der Normandie gehört zu den heftigeren Aufgaben im Spiel.

wichtsunterschied von rund 45 Tonnen, den wir im Spiel allerdings nie spüren. Beide Fahrzeuge sind ähnlich beweglich und ihre Türme drehen sich auch etwa gleich schnell.

Die Waffenwirkungen schließlich wurden ebenfalls dem simplen Spielprinzip angepasst: Ein Haus fliegt etwa immer gleich schnell in die Luft, egal ob wir es mit der mächtigen 8,8 des Tigers oder der 37mm-Kanone eines Panzer 38(t) beschießen.

Gleichmacherei

All das ließe sich natürlich mit dem Verweis darauf beiseite wischen, dass **Panzer Elite Action** keine Simulation, sondern ein Actionspiel sein will. Das ist grundsätzlich richtig, allerdings würde auch einem Actionspiel ein Hauch von Realismus gut tun. Denn das Problem in diesem Fall: Alle Gefechte spielen sich aufgrund der Gleichmacherei absolut identisch. Es ist völlig Wurscht, ob wir in Polen mit einem leichten deutschen oder in der Normandie mit einem schweren amerikanischen Panzer durch die Gegend gurken.

Da die Waffenwirkung und Panzerstärke der Fahrzeuge keine Rolle spielen, ist es auch egal, mit welchem Tank wir gegen welche Gegner antreten. Das, die dumme Gegner-KI und das simple Missionsdesign ergeben Gefechte, die so spannend und motivierend wie eine Partie **Moorhuhn** sind.

Licht am Ende des Tunnels

Aber halt: In einigen Aufträgen schimmert dann doch so etwas wie Taktik durch. Neben Kanone und koaxialem MG setzen wir ab und an eine dritte Waffe ein: den Luftangriff. Dann können wir mit dem Fernglas gegnerische Stellungen heranzoomen, und per Mausklick mit einer Rauchbombe markieren. Wenige Augenblicke später kommen dann unsere Bomber und schmeißen an der gewünschten Stelle ihre tödliche Fracht ab. Zudem befehligen wir in den meisten Aufträgen bis zu drei Flügelmänner, denen wir über ein simples Befehlssystem Anweisungen geben. Unsere Kameraden sind allerdings ähnlich dämlich wie die Gegner und dienen somit meistens nur dazu, das Feindfeuer von uns abzulenken.

Sascha Gliss

PANZER ELITE ACTION: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie eine schnelle Ballerei für die Mittagspause suchen

... wenn Sie wirklich alles verschlingen, was mit dem Zweiten Weltkrieg zu tun hat

... wenn Ihnen Realismus völlig unwichtig ist

... wenn Sie pathetische Sprüche à la Brothers in Arms nicht stören

... wenn Sie farbenblind sind

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie abwechslungsreiche Missionen wichtig finden

... wenn Sie die Seite www.panzerlexikon.de auswendig herunterbeten können

... wenn Sie ein Fan von Panzer Elite sind

... wenn Ihnen 3 Stunden Spielspaß zu wenig sind

... wenn Sie immer und überall speichern wollen



SASCHA GLISS

Experte für Actionspiele



Zu simpel, zu kurz, zu platt

So sehr ich mich als Panzer-Fan auf dieses Spiel gefreut habe, so sehr wurde ich enttäuscht. Die Schlachten spielen sich zu gleichförmig, die Panzer fühlen sich zu ähnlich an, und die aufgepfropfte Story ist nur lächerlich.

Optisch gibt sich das Spiel Mühe, uns in Staunen zu versetzen. Wirklich hübsch ist es deswegen aber nicht. Die Stahlkolosse sehen gut aus, die Areale wirken zu unbelebt. Statt mich wie in einer Schlacht zu fühlen, komme ich mir vor wie ein Tourist, dem eine Schlacht vorgegaukelt werden soll.

Meine Wertung **59**

RÜDIGER STEIDLE

Experte für Actionspiele



Auch Feuerwerke verlieren Reiz

Panzer Elite Action macht Panzerschlachten zum Erlebnis: Überall kracht, blitzt und wackelt es. Im Minutentakt brettern Bomber über mich hinweg, stürmen Soldaten auf mich zu, kreuzen Kettenfahrzeuge und Tanks meinen Weg.

Doch die actiongeladene Präsentation täuscht nicht lange über den eintönigen Dauerfeuer-Spielablauf hinweg. Ich hätte mir mehr Abwechslung gewünscht.

Meine Wertung **69**

PANZER ELITE ACTION



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (14 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Zootfly/Jowood
Webseite	www.panzereliteaction.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	6

PRO

- einfacher Einstieg
- spektakuläre Explosionen
- gutaussehende Panzermodelle

KONTRA

- Kampagne zu kurz
- tumbe Gegner
- langweiliges Missionsdesign

Durchschnitts-Wertung der Tester

SASCHA GLISS	59
RÜDIGER STEIDLE	69
	64



Die **Killmoves** laufen stets automatisch als Minifilm ab. Je nach Gegner und Situation verwendet Rogue verschiedene Techniken.



Zielsicher: Das blaue **Totenkopf-Symbol** neben dem Fadenkreuz zeigt, dass wir jetzt einen tödlichen Treffer landen könnten.

VIDEO

TIPPS

ROGUE TROOPER

Öfter mal was Neues: Rogue Trooper hebt sich mit originell-witziger Story und ungewöhnlichen Spezialfähigkeiten wohltuend vom Action-Einheitsbrei ab.

Kriegsheld oder Wahnsinniger? Der Soldat Rogue, der Titelheld aus **Rogue Trooper**, wäre in der Realität wohl schon längst vom Dienst suspendiert und ins Irrenhaus gesteckt worden. Wenn er nicht gerade Gegner dahinmeuchelt, hält der blauhäutige Klonsoldat nämlich innige Zwiesprache mit seiner Ausrüstung. Rucksack, Gewehr und sogar Rogues Helm quasseln wie Fips Asmussen im Kokain-Rausch und kommentieren besonders gelungene Abschüsse oder Aktionen unseres Helden.

Quasselnde Mikrochips

Das heißt allerdings nicht, dass Rogue in die Klapsmühle gehört. Seine Kollegen und er sind vielmehr im Labor gezüchtete Übersoldaten der »Souther«, die auf dem fernen Planeten Nu Earth gegen die fiese Allianz der »Norts« kämpfen. Als G.I.s (Genetic Infantry) sind Rogue und seine Kumpels stärker, schneller und widerstandsfähiger als normale Menschen. Zudem leben sie auch nach ihrem Tod im Kampf in digitaler Form auf »Biochips« weiter, die ihre Kollegen in die eigene Ausrüstung einbauen können. Genau das passiert zu Beginn der Story mit drei von Rogues Kameraden, weshalb unser Held zwar die allermeiste Zeit solo übers Schlachtfeld zieht, dabei aber nie wirklich alleine unterwegs ist.

Hilfe aus dem Jenseits

Der tote G.I. Gunnar etwa sitzt in Rogues Gewehr und erleichtert uns per intelligentem Fadenkreuz das Zielen. Zudem können wir dank Gunnars Biochip das Gewehr an einer beliebigen Stelle ablegen und als autonomes Waffensystem zurücklassen. Dann funktioniert die Wumme genau wie die Sentry-Guns im Film **Aliens** und ballert selbstständig drauflos. Gerade in engen Korridoren lassen sich so ganze Horden von Gegnern elegant abwehren. Unser zweiter »untoter« Kamerad ist Bagman, der sich als Biochip um Rogues Rucksack kümmert. Dieser High-Tech-Beutel ist so etwas

VOM **COMIC** ZUM COMPUTERSPIEL

Die Abenteuer von Rogue, Bagman, Helm und Gunnar erschienen ursprünglich in den frühen 80er-Jahren als Comic in den britischen 2000AD-Heftchen. Einige Jahre später kam von Krisalis eine virtuelle Umsetzung der Story. Dieses klassische 2D-Actionspiel erschien 1991 für Amiga und Atari ST und nannte sich schlicht »Rogue Trooper«. Bereits dabei: Rogues Kameraden auf Biochips. Mit denen konnten wir schon damals die Fähigeiten unseres Helden aufpeppen. Allerdings konnten sie auf dem Amiga nicht quatschen.





Vorabwissen: Mit den Pfeiltasten können wir die Flugbahn der Handgranaten genau einstellen. Die **Kurve** zeigt an, wo unser Wurf landet.



Nachdem wir in diesem Menü den **Automatikmodus** aktiviert haben, können wir unser Gewehr ablegen und auf Wachdienst stellen.



Ausführung: Das **Gewehr** ist platziert und aktiviert. Es schießt nun selbsttätig auf alle Gegner in Reichweite. Uns bleibt nur eine Pistole.

wie eine Recycling-Fabrik im Miniformat. Ganz umweltschonend produziert er nämlich neue Munition, Gesundheitspacks oder ausgewachsene Waffenupgrades für unser Sturmgewehr. Hierfür müssen wir Bagman lediglich mit genügend Altmetall füttern, das wir gefallenen Gegnern abnehmen oder als herumliegende Metallklumpen im Level finden.

Lord Helmchen

Kamerad Nummer drei (genannt Helm) kommt erst relativ spät ins Spiel. Dessen Chip pappt sich Rogue (wer hätte es gedacht?) an seinen Stahlhelm. Fortan quatschen nicht nur drei Biochips mit uns, sondern wir können die Kopfbedeckung auch einsetzen, um Computer zu hacken oder Schlösser aufzubrechen. Zusätzlich kann Helm ein Hologramm projizieren, mit dem wir gegnerische Scharfschützen ablenken oder aus der Deckung locken können.

Ähnlich wie in **Tomb Raider** steuern wir Rogue die allermeiste Zeit aus der klassischen Außenperspektive. Wenn wir allerdings unsere Knarre im Scharfschützenmodus benutzen oder ein Geschütz besetzen, schaltet das Spiel automatisch auf die Ego-Perspektive. Hier fällt das Zielen auf bestimmte Körperpartien der Gegner natürlich leichter, obwohl uns Gunnars Zieloptik auch in der Standardsicht durch Icons unterstützt.

High-Tech-Killer

Da die Soldaten der Norts in der giftigen Atmosphäre von Nu Earth nicht überleben können, laufen sie mit Sauerstoffflaschen auf dem Rücken herum. Ein einzelner Treffer in diese Flaschen kappt dem Feindsoldaten die Luftzufuhr und lässt ihn nach einigen Sekunden buchstäblich in die Luft fliegen. Sobald wir einen solchen Treffer landen können, blinkt im HUD ein entsprechendes Symbol auf.



Zisch! Ein Treffer in den **Sauerstofftank** endet für die Nort-Soldaten tödlich. Das spart Munition, ist aber nicht gerade unauffällig.

Ähnlich funktionieren die Killmoves. Die kann Rogue immer dann ausführen, wenn wir uns unbemerkt an einen Gegner anschleichen. Dann murkst der blaue Krieger mit einem einzelnen Messerstich oder Gewehrkolbenschlag den ahnungslosen Gegner ab. Das macht erstens keinen Krach und bringt uns zweitens einen kleinen Rohstoffbonus.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS

Experte für Actionspiele



Abgedrehte Comic-Ballerei

Das Szenario zwischen Starship Troopers und Superhelden-Epos ist stimmig, die Kämpfe sind actionreich, und die Spezialfähigkeiten des blauen Klonsoldaten sorgen für reichlich Abwechslung.

Das Spiel leidet allerdings darunter, dass es offensichtlich für Konsolen entwickelt wurde. Die Areale könnten weitläufiger, die Gegner weniger blöd sein. Schade, denn mit einem etwas einfallsreicheren Leveldesign und einem vollwertigen Mehrspieler-Part läge meine Wertung über der magischen 80er-Grenze.

Meine Wertung **78**

SIMON FISTRICH

Experte für Actionspiele



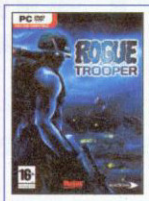
Lieblose Konsolenumsetzung

Eigentlich mag ich Rogue Trooper. Die abgedrehte Story ist nach meinem Geschmack, und trotz des schwachen Leveldesigns macht die Ballerei für eine Weile echt Laune.

Die groben Texturen und vor allem die kantige Grafik hingegen sind optisch so attraktiv wie das Taschentuch eines Klempners. Sorry, solche Konsolenrelikte (darunter das restriktive Speichersystem) will ich auf dem PC nicht sehen.

Meine Wertung **71**

ROGUE TROOPER



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Internet (4 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (24 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Rebellion/Eidos
Webseite	www.roguetrooper.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600 Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,5 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,0 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce FX	CPU 3,0 GHz RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	7
Multiplayer	6

PRO

- witziges Szenario
- größtenteils gelungene Übersetzung
- coole Extrawaffen und -fähigkeiten
- faire Speicherpunkte

KONTRA

- KI-Gegner teilweise dämlich
- Multiplayer ohne Deathmatch

SASCHA GLISS	78
SIMON FISTRICH	71

Durchschnitts-Wertung der Tester **75**



Technisch ein Oldtimer, spielerisch ein Evergreen: **Puzzle Bobble 2** macht auch heute noch jede Menge Spaß. Das gilt in Taito Legends 2 für fast alle Titel, bei denen Sie nachdenken müssen.



Einige Titel wie **Alpine Ski** strapazieren die Sehnerven mit sehr rudimentärer »Grafik«.



Zu den wenigen bekannten Titeln zählt eine Neuauflage des Klassikers **Space Invaders.**

TAITO LEGENDS 2

Auch in der zweiten Sammlung der Automatenklassiker finden sich Spielspaß-Perlen für Zwischendurch.

Nachdem erst vor wenigen Wochen **Taito Legends** erschien, entsteht sofort der Verdacht, dass **Taito Legends 2** nur den Rest vom Schützenfest verwurstet hat. Tatsächlich werden selbst eingefleischte Automaten-Fans nur wenige Titel der Sammlung kennen, von einigen Nachfolgern und Remakes wie **Space Invaders 95** einmal abgesehen. Wir haben unter den 39 Spielen aber einige entdeckt, die auch heute noch unterhalten. **Taito Legends 2** hat allerdings das gleiche Problem wie sein Vorgänger: Fast alle Spiele gibt's kostenlos im Internet.

Spass am Denken

Lassen Sie sich von der großen Anzahl der Titel nicht blenden: Gerade die Prügelspiele unterscheiden sich oft nur in Szenario und entpuppen sich spielerisch als sehr ähnlich – haben Sie einen gesehen, haben Sie alle gesehen. Einige Titel haben wir aber immer wieder und auch sehr lange gespielt. Besonders die Klassiker, bei denen es auf Geschicklichkeit statt aufs Tastenhämmern ankommt. Dazu gehören unter anderem **Puzzle Bobble 2, Bubble Symphony** und **Pop 'n Pop.** Die können Sie auch zusammen oder gegeneinander an einem PC spielen. Da **Taito Legends 2** aber die Tastatur als einziges Eingabegerät akzeptiert, müssen Sie sich das Keyboard mit Ihrem Mitspieler teilen. Immerhin lassen sich die Tasten frei belegen.

Einfach, aber nicht schön

Obwohl keiner von **Taito Legends 2** technische Meisterleistungen erwartet, sind einige Titel doch arg hässlich, darunter **Alpine Ski** und **Crazy Balloon.** Die meisten anderen Spiele sind zwar auch keine Schönheiten, verursachen immerhin aber auch bei längeren Sessions keine Augenschmerzen. Eins muss man aber allen Klassikern lassen: Sie eignen sich aufgrund der einfachen Steuerung allesamt für Einsteiger, auch wenn der Schwierigkeitsgrad schnell in unschaffbare Höhen steigt. Verständlich, schließlich wollten die Automatenhersteller ja, dass die Kunden möglichst viel Geld in die Kiste stecken.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Experte für Actionspiele

Ein paar Perlen sind drin

Die meisten Spiele habe ich nach wenigen Minuten wieder beendet: zu ähnlicher Spielablauf, lächerliche, wenn auch nostalgische Grafik und Tastenkloppen langweilen heutzutage einfach.

Allerdings enthält Taito Legends 2 einige Titel, die trotz bescheidener Technik mehr Laune machen als viele aktuelle Spiele. Puzzle Bobble 2 und Pop 'n Pop sind dabei meine Favoriten, deren Spielprinzip auch heute noch funktioniert – und zwar ohne moderne Grafik. Deshalb bleibt Taito Legends 2 auf meiner Festplatte.

Meine Wertung **72**

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

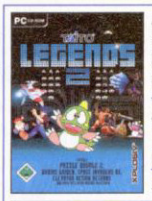
Schlechter als der erste Streich

Viel Schatten, wenig Licht. Die meisten Titel haben mich genauso gelangweilt wie Georg, aber auch ich bin dem Pop-'n-Pop-Fieber verfallen. Mein Geheimtipp: Elevator Action Returns.

Ansonsten: zu viele Space Invaders, zu viele alte Gurken. Unterm Strich sind nur eine Handvoll der 39 Titel noch spielbar, der Rest taugt höchstens für einen Rückblick auf die Spiele-Steinzeit.

Meine Wertung **65**

TAITO LEGENDS 2



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (12 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Arcade-Action
Entwickler/Publisher	Taito/Dtp
Webseite	www.taitolegends2.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

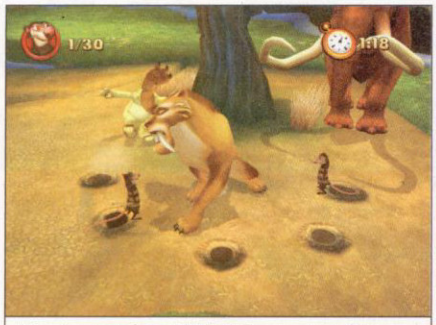
Grafik	3
Sound	4
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- 39 Spiele
- komfortables Menü
- Hintergrundinfos und Flyer zu den Spielen
- Nostalgiegefühl

KONTRA
- grafisch teils sehr schwach
- auch im Hotseat-Modus nur mit Tastatur

GEORG VALTIN	72
SASCHA GLISS	65

Durchschnitts-Wertung der Tester: **69**



Nur in manchen **Minispielen** steuern Sie auch mal andere Charaktere als Scrat.



Klassisch: Um an diese Nuss zu kommen, springen Sie von **Eisscholle** zu Eisscholle.



Mit Schlag- und Sprungangriffen setzt Held Scrat sich gegen allerlei Gegner zur Wehr. Wirklich fordernd sind die **Kämpfe** allerdings nicht. Zur Not reicht auch wildes Tastendrücken.

VIDEO

ICE AGE 2

Andere kämpfen während der Eiszeit ums Überleben – Sie sammeln Nüsse. Klingt komisch, ist es auch.

Halb Ratte (englisch: rat), halb Eichhörnchen (squirrel) – das ist Scrat, der heimliche Star des Animationsfilms **Ice Age**. Auch im Nachfolger gerät der Nager wieder vom Regen in die Traufe, und bekommt sogar sein eigenes Jump-and-Run.

In **Ice Age 2** scheuchen Sie Scrat durch acht große Levels und hüpfen bösen Buben auf dem Dach herum oder von Plattform zu Plattform. Nebenbei sammeln Sie überall verstreute Nüsse ein oder lösen kleinere Rätsel. Da sind etwa die Eier mehrerer Vogelmütter vertauscht – und Sie sollen's richten. Allerdings müssen Sie sich dabei vom erziehungsberechtigten Federvieh fernhalten, die Damen halten Sie nämlich für einen Eierdieb. In solchen Situationen machen Sie sich die Umgebung zunutze und katapultieren Gegenstände etwa mit Geysiren ans Ziel.

Alles, nur nicht langweilig

Die große Stärke von **Ice Age 2** ist die Abwechslung. Die Schauplätze reichen von Schneelandschaften über Urzeit-Wälder bis hin zu einem Vulkan. Alle Levels sind schön gestaltet und vermitteln nicht den Eindruck, als würden wir durch einen Levelschlauch hetzen. Obwohl sie streng linear sind. Außerdem wird der klassische Hüpf- und Sammelablauf des Jump-and-Runs mit zahlreichen Minispielchen aufgelockert.

Wir spielen Pinguin-Bowling (siehe Testvideo auf DVD) oder rodeln mit dem Riesenfaultier Sid einen Abhang hinunter und müssen dabei Felsbrocken ausweichen. Die Minispiele wiederholen sich nicht und sind nett mit der Geschichte verwoben, die lose der Filmvorlage folgt.

Für Gross und Klein

Ice Age 2 richtet sich mit seiner zuckersüßen Aufmachung und dem sehr simpel gehaltenen Schwierigkeitsgrad klar an eine junge Zielgruppe. Aber auch der eine oder andere Erwachsene wird seinen Spaß haben. Während des Tests kommentierten jedenfalls selbst gestandene Mannsbilder das Geschehen mit einem »Oooch, ist das knuffig« und wollten selbst spielen.

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Macht nicht nur Kinder froh

Ice Age 2 ist ein Spiel für alle jungen Zocker – aber auch für ältere Semester, denen klassische Jump-and-Runs auf dem PC fehlen. Unter der Knuddel-Wuddel-Optik steckt nämlich ein waschechter Mario-Klon mit einem guten Dutzend richtig cooler Einfälle.

Als erfahrener Spieler haben Sie das Urzeit-Spektakel allerdings in knapp acht Stunden durchgespielt. Die eigentliche Zielgruppe stört das freilich nicht, für die ist der Schwierigkeitsgrad nämlich genau richtig und Ice Age 2 das perfekte Geschenk.

Meine Wertung **76**

GEORG VALTIN



Experte für Actionspiele

Kurz, aber sehr spaßig!

Zwischen Schwergewichten wie Oblivion mag ich Spiele wie Ice Age 2: Gute Steuerung, einfacher Schwierigkeitsgrad und eine sehr gelungene Präsentation machen das Spiel zu einem entspannenden Erlebnis. Die Entwickler nutzten die vom Film vorgegebe Spielwelt sehr gut und überraschen mit witzigen Einfällen wie dem Pinguin-Bowling. Schade nur, dass Ice Age 2 so schnell vorbei ist.

Meine Wertung **72**

ICE AGE 2



Multiplayer	
Einzel-PC	(– Spieler)
Netzwerk	(– Spieler)
Internet	(– Spieler)
Ausstattung	2 CDs, Handbuch (14 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Jump-and-Run
Entwickler/Publisher	Eurocom/Vivendi
Webseite	www.iceage2game.com/de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte Radeon 9000	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,7 GHz
Grafikkarte Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- abwechslungsreiche Levels
- gute Steuerung
- kurzweilige Minispiele
- gute deutsche Sprecher

KONTRA

- kurze Spieldauer
- für erfahrene Spieler zu simpel

DAVID BERGMANN	76
GEORG VALTIN	72

Durchschnitts-Wertung der Tester: **74**

POWER-ABO SICH



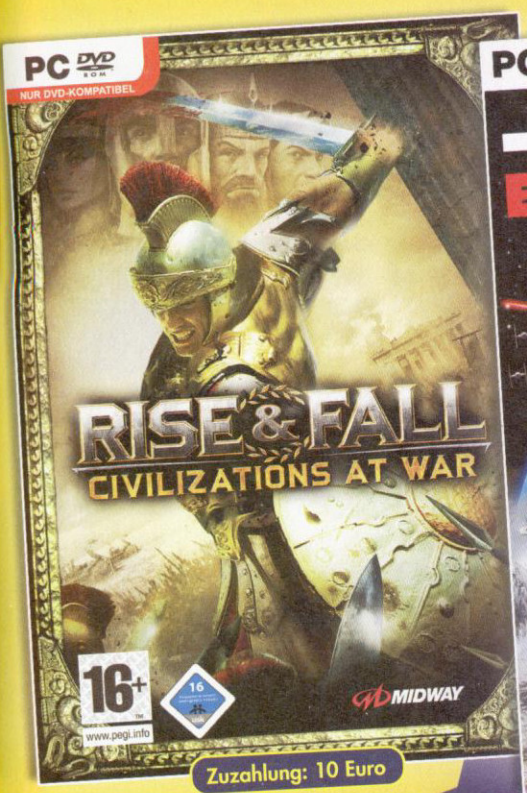
JETZT ZUGREIFEN!

Einen neuen Abonnenten für PC PowerPlay werben und tolle Blockbuster-Games abgreifen!

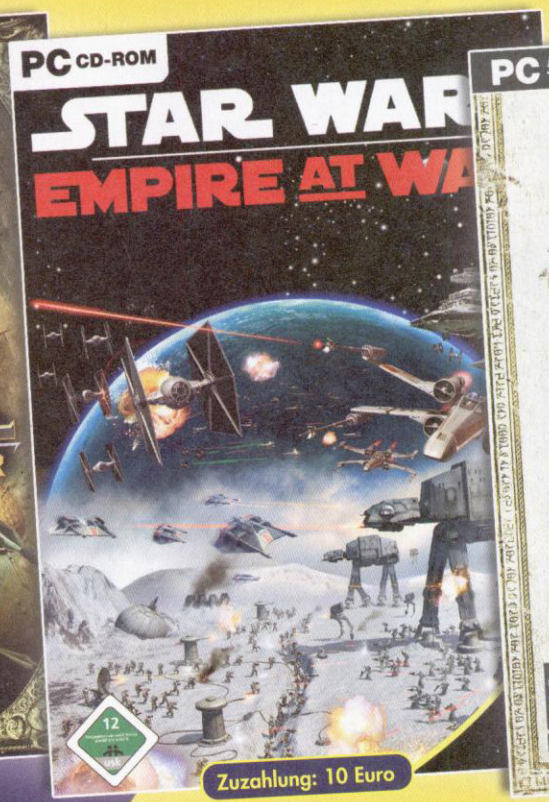
- **JETZT PREISVORTEIL SICHERN**
  Nur € 3,20 statt € 3,60 pro Ausgabe
- **KOSTENLOSE ZUSTELLUNG**
  Direkt zu Ihnen nach Hause
- **RANDVOLLE 8,5 GB-DVD**
  Jeden Monat mit 2 Vollversionen
- **PÜNKTLICH UND BEQUEM**
  In Ihrem Briefkasten

...ERN ...

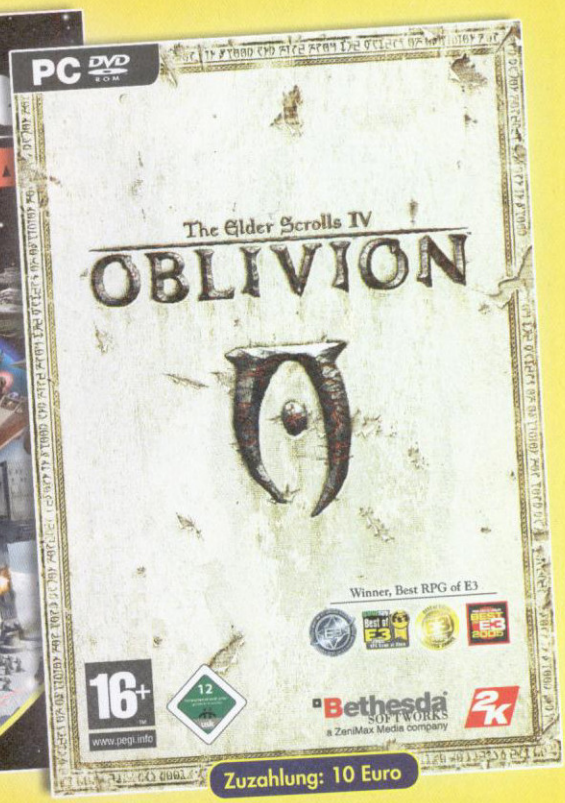
Power-Prämien



Zuzahlung: 10 Euro



Zuzahlung: 10 Euro



Zuzahlung: 10 Euro

EXTRA!

Bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erfolgt der Prämienversand innerhalb von 14 Tagen. Zusätzlich erhalten Sie diese Mini-Taschenlampe GRATIS!



Karte ausfüllen, ausschneiden und heute noch abschicken!

Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: (0049) 0931/41 70 434
Fax: (0049) 0931/41 70 179
E-Mail: abo@pcpowerplay.de
Web: www.pcpowerplay.de

Verlag: CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg, Tel.: (0049) 0931/40691-0, Fax: (0049) 0931/40691-15, eMail: power@cypress.de, Registergericht Würzburg HRB1817, Geschäftsführer: Alessandro de Bachdanovits
Abobetreuung: DataM Services GmbH, Fichtestr. 9, 97074 Würzburg, Tel.: (0049) 0931/4170-01, Fax: (0049) 0931/4170-499, eMail: info@datam-services.de, Geschäftsführerin: Sigrid Sieber

Ich habe den neuen Abonnenten geworben und möchte die tolle Prämie kassieren (bitte ankreuzen)

Die Lieferung der Aboprämie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte innerhalb 14 Tagen, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang.

- ☐ **Tomb Raider Legend** Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Schlacht um Mittelerde 2** Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Spellforce 2** Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Rise & Fall** (ab 16.06.) Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Empire at War** Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Oblivion** Zuzahlung 10 Euro

Die Prämie* geht an folgende Adresse:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

* Prämienempfänger und neuer Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein! Sie müssen jedoch selbst kein Abonnent sein, um die Prämie zu bekommen! Zuzahlungsbeiträge werden per Nachnahme bei Zustellung der Prämie erhoben.

Ja, ich will PC PowerPlay im Jahres-Abo

Ich bestelle PC PowerPlay (12 Ausgaben) regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von nur € 38,40 (Österreich € 43,20, Schweiz sFr 75,60, restliches Ausland auf Anfrage). Das Abo läuft mindestens für ein Jahr. PC0506

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Bei Bezahlung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

DAS EXTRA: Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte gibt's eine Mini-Taschenlampe gratis!

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen (Datum des Poststempels) bei PC PowerPlay Abo-Service, c/o DataM-Services GmbH, Postfach 9161, 97091 Würzburg, schriftlich widerrufen kann. Die Frist beginnt mit der Absendung dieser Bestellung.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert werden, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.

AB DIE POST! Einfach Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:
PC PowerPlay Abo-Service,
c/o DataM-Services GmbH,
Postfach 9161, 97091 Würzburg







AWARD
PC POWERPLAY FÜR MISSIONSDESIGN
EMERGENCY 4

EMERGENCY 4

Der Kampf um die Goldmedaille der Rettungskräfte hat begonnen: sich einen brandheißen Kampf um den Titel des Genrekönigs.

Egal, ob Großbrand auf dem Düsseldorfer Flughafen oder Stromausfall in der Großstadt, unsere beiden Feuerwehrteams aus **Emergency 4** und **Fire Department 3** sind immer zur Stelle, wenn's brenzlig wird. Während die Einsatzkräfte von **Emergency 4** allerdings auf allerhand großes Gerät wie Wasserwerfer, Brückenausleger und Löschflugzeug zurückgreifen können, tummelt sich das **Fire Department 3**-Team lieber in engen, winkligen Gebäuden und sagt den unterschiedlichsten Feuern den Kampf an.

In unserer Gegenüberstellung erfahren Sie, mit welchen Macken beide Teams zu kämpfen haben und wer das Duell gewinnt.

DIE KAMPAGNEN

EMERGENCY 4

Der Spielplatz des **Emergency**-Teams ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Zwischen den 20 Großeinsätzen tummeln wir uns in einer fiktiven Großstadt und kümmern uns um kleinere Brände, Taschendiebstähle und Kreislaufzusammenbrüche. Freiwillig? Nicht ganz: Mit dem verdienten Geld kaufen wir die Spezialfahrzeuge für den nächsten Katastropheneinsatz. Welche Vehikel wir brauchen, wird uns in unserem Missionsmenü angezeigt. Sobald wir die nötige Ausrüstung gekauft haben, geht's gleich zum nächsten Großeinsatz an Orten rund um die Welt.

Mit einem knappen Budget müssen wir die Unfallstellen räumen, Opfer bergen und Brände löschen. Zu Beginn der Kampagne retten wir noch Bauarbeiter bei einem Kranunglück, später bergen wir die Verletzten eines Terroranschlags, ermitteln undercover bei einem Drogenhandel oder löschen Brände auf einer Bohrinsel.

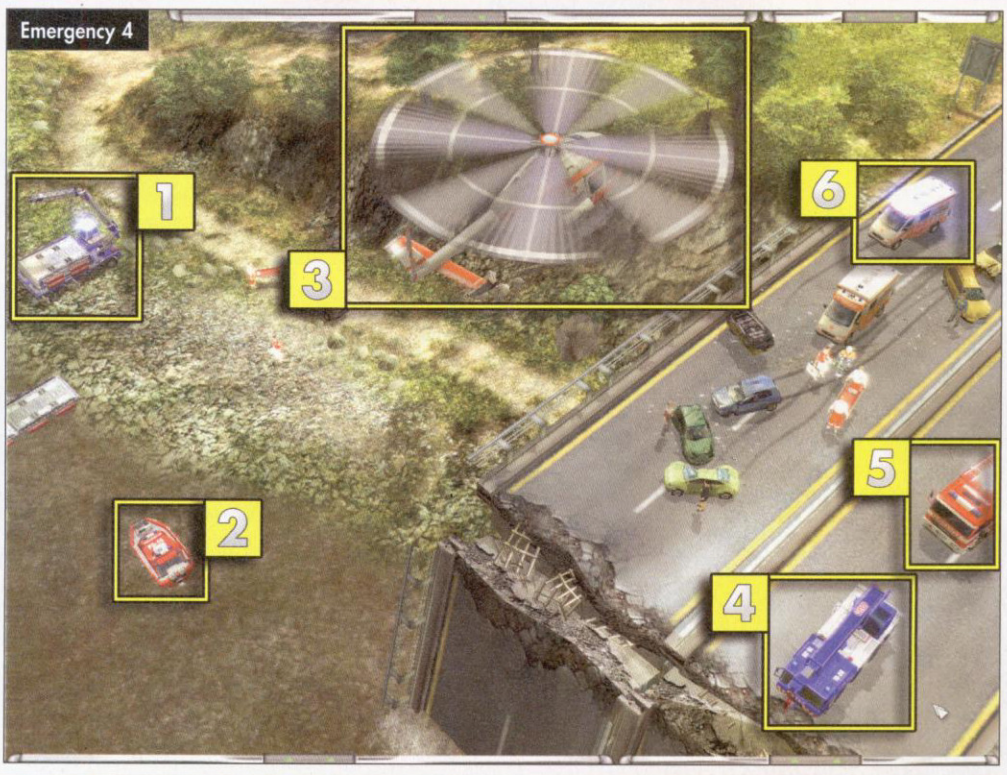
Da uns Einsatzkräfte von Feuerwehr, Technischem Hilfswerk und Polizei zur Verfügung stehen, sind

SZENARIO

In den Großeinsätzen können wir alle Einheiten rufen, die uns zur Verfügung stehen. Solange wir das Geld dafür haben. In den **spannenden Einsätzen** retten wir zum Beispiel Opfer eines Terroranschlags und löschen nach einem Flugzeugabsturz ein Großfeuer. Für diese Vielfalt gibt es von uns drei Feuerwehrwagen.

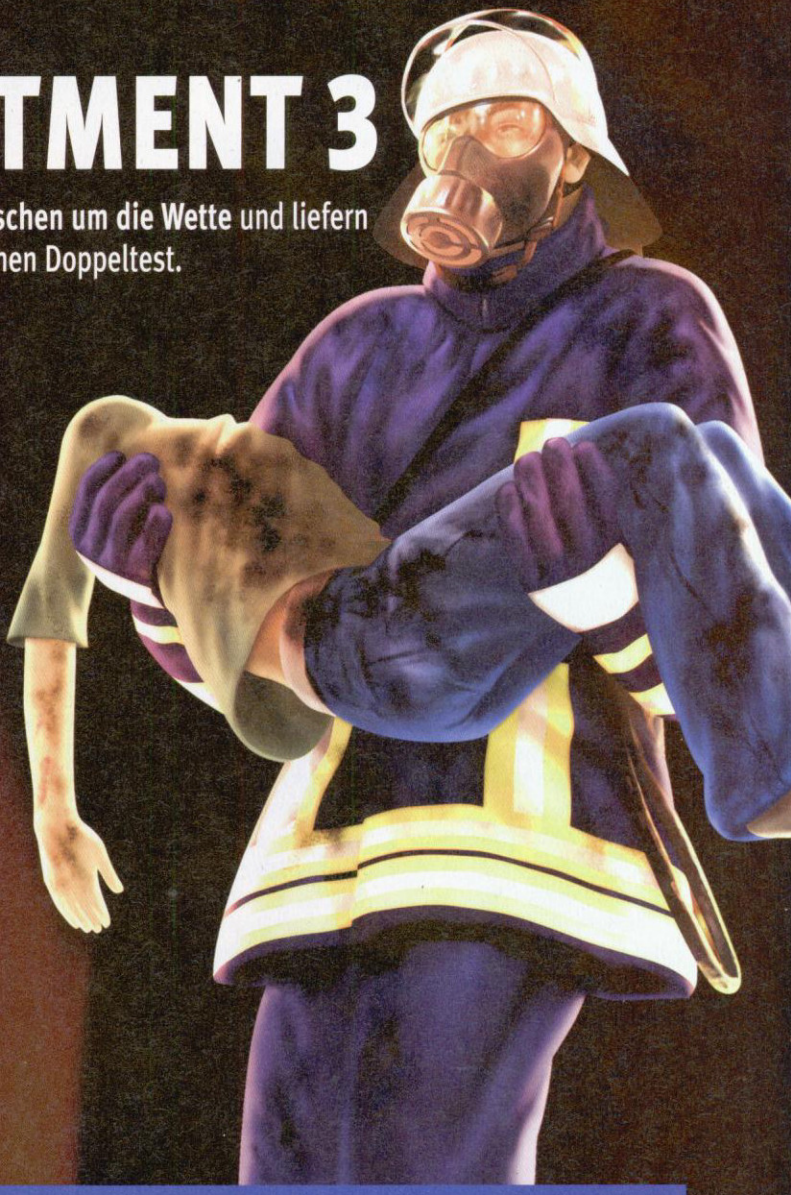
1. **Brückenausleger:** baut eine Pontonbrücke über den Fluss
2. **Motorboot:** rettet Opfer aus dem Wasser
3. **Rettungshubschrauber:** erreicht blockierte Orte
4. **Bergungsfahrzeug:** hebt schwere Gegenstände hoch
5. **Rüstwagen:** liefert Bergungswerkzeug für die Feuerwehr
6. **Krankenwagen:** bringt Arzt und Sanitäter zu Verletzten





VS. FIRE DEPARTMENT 3

Die Helden aus Emergency 4 und Fire Department 3 löschen um die Wette und liefern Wer unser Gewinner ist, lesen Sie in unserem ausführlichen Doppeltest.



die Großeinsätze spannend und vielfältig. Jede Mission wird mit einem kurzen Rendervideo eingeleitet, das uns direkt in die Katastrophenatmosphäre reinzieht.

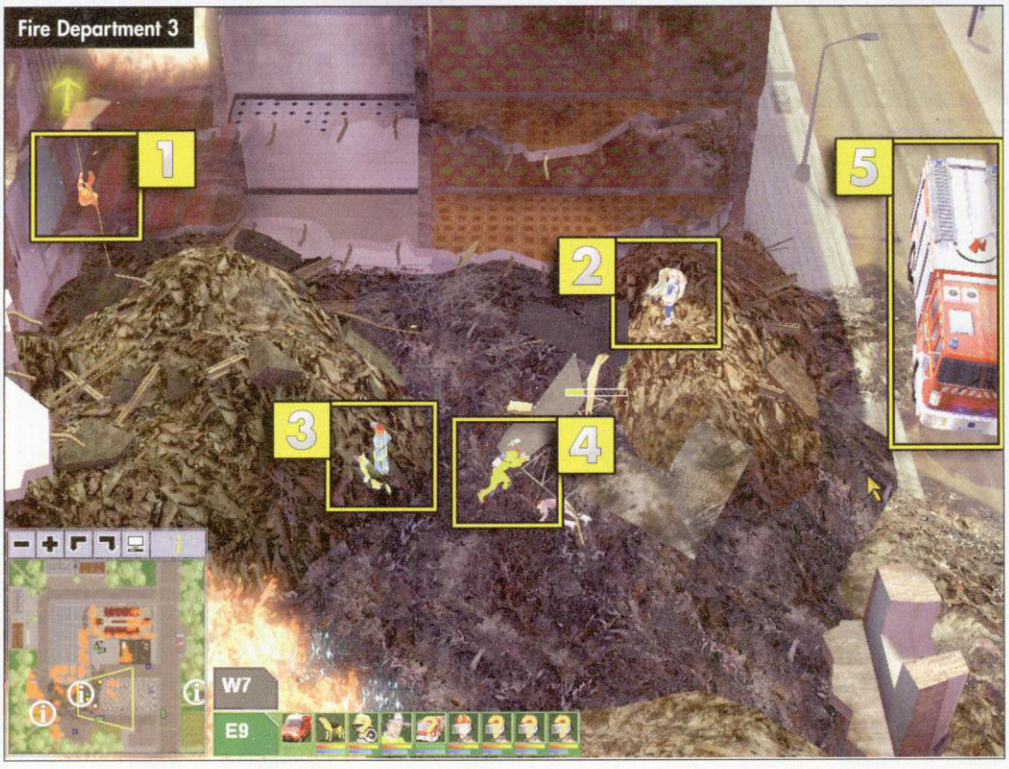
Wegen des begrenzten Budgets braucht es hin und wieder drei bis vier Anläufe, um eine Situation zu meistern. Doch gerade das macht den Reiz des Feuerwehrmanndaseins aus: auszuknobeln, mit welchen Einheiten und Wagen wir das beste Ergebnis erzielen. Denn nach dem Einsatz werden unsere Leistungen bewertet; zu den Kriterien zählen die benötigte Zeit, verursachte Kosten und Personenschäden.

Fire Department 3

Unsere Mannen von **Fire Department 3** gehören fast ausnahmslos der löschenden Riege an. In 13 Missionen geht's rund um die Welt, und um Leben und Tod. Eingebettet in die Geschichte um einen mysteriösen Brandstifter schreiten wir in der Ukraine, Frankreich, England, Deutschland und in den USA zu Tat.

Wir löschen einen Großbrand in einem Kernkraftwerk, flüchten im Eurotunnel vor einem Feuer, bevor wir einen Flughafen vor der totalen Zerstörung retten.

Eingeleitet werden die Missionen von einer kurzen Zwischensequenz und einem Bericht zur Lage, der uns über Hydrantenstandorte, Ziele und Art des Brandes informiert. Denn nicht jeder Brand ist gleich: **Fire Department 3** unterscheidet zwischen klassischem Feuer (entstanden durch Brennmaterial wie Holz, Textilien), Feuer durch leicht entflammbare Stoffe (Benzin, Öl) sowie elektrotechnische und Metallbrände. Dementsprechend werden uns die passenden Einheiten zur Seite gestellt: Feuerwehrmänner, die literweise Wasser auf einen Elektrobrand kippen, sind so überflüssig wie ein Loch im Wasserschlauch – bei solchen Bränden ist Löschschaum effektiver.



Welche Männer wir zum Einsatz schicken, können wir nicht aussuchen, doch alle haben **Spezialfähigkeiten**, von denen wir profitieren. Die Missionen führen uns zum Beispiel nach Paris, wo wir einen ganzen Häuserblock löschen. Da wir aber ausschließlich Feuer bekämpfen müssen, gibt's nur zwei Löschwagen.

1. **Scouts:** klettern bei zerstörten Treppen an Häusern hoch
2. **Notarzt:** heilt verwundete Einheiten und Verletzte
3. **Spürhund:** findet Opfer unter Trümmern
4. **Feuerwehrmann:** schlägt Türen ein
5. **Rüstwagen:** löscht breitflächige Brände innerhalb und außerhalb von Gebäuden





Ein brennender **Augenschmaus** in Emergency 4: Das Feuer ist nicht nur hübsch, sondern breitet sich auch physikalisch korrekt aus.



Ein **Großbrand** in Fire Department 3: Das Feuer leuchtet orange, soweit das Auge reicht, und sieht arg künstlich aus.

STEUERUNG

EMERGENCY 4

Unsere fleißigen Helfer aus **Emergency 4** lassen sich gut steuern. Die Angst, dass der Nachfolger von **Emergency 3** zu einem weiteren Steuerungsungetüm wird, ist unberechtigt: viele überflüssige Klicks fallen weg, weil die sinnvollsten Tätigkeiten der Einheiten mit einem Rechtsklick ausgelöst werden.

Wir wollen die Steuerung allerdings nicht übermäßig loben, denn vor allem bei sekundären Tätigkeiten fällt wieder Klickerei an. Ein Beispiel: Wir wollen, dass unsere Feuerwehrmänner Zuschauer vom Katastrophenschauplatz wegführen. Das bedeutet einen Klick auf den Feuerwehrmann, einen auf den Gaffer, einen zu dem Ort, an dem der Löscher den Menschen führen soll. Das allein ist kein Problem, allerdings braucht es einen weiteren Klick auf unseren Löschmann, damit er die Person wieder freilässt. Nervig!

Eine tolle Neuerung hingegen ist, dass unsere Einheiten auch agieren, wenn wir ihnen nichts befehlen. Wenn wir einen Notarzt neben einem Patienten aussteigen lassen, kümmert er sich nach wenigen Sekunden um das Opfer. Die Feuerwehrleute sind da ein bisschen träger. Haben wir ihnen schon einen Schlauch in die Hand gedrückt, bekämpfen sie jedes Feuer von alleine. Wenn wir aber nicht für die richtige Ausrüstung sorgen, stehen sie nur dumm neben ihrem Wagen. Noch mehr Selbstständigkeit hätte hier nicht geschadet.

FIRE DEPARTMENT 3

Ganz im Gegensatz zu den **Emergency 4**-Kollegen sind die Feuerbekämpfer aus **Fire Department 3** äußerst aktiv und wuseln quer durch die Einsatzorte. Auch nicht grade praktisch, denn so verlieren wir sie schnell aus den Augen.

Da die Herren Feuerwehrmänner auch oft ihre tragbaren Wassertanks auffüllen müssen, rennen sie sogar durch meterhohe Feuerwände, um an einen Hydranten zu kommen. Nicht sehr intelligent, denn dabei verlieren sie Gesundheit. Auch die Vehikel wie Leiterwagen und Chemiebrandbekämpfungsfahrzeug (heißt wirklich so ...) düsen gerne mal durch einen Großbrand, um Feuerstellen zu erreichen. Und das frustriert uns hier ganz besonders, da unsere Einsätze auch nach »Verletzungen der Feuerwehrmänner« und »Schaden an Fahrzeugen« bewertet werden. Das Ergebnis: Punktabzug in der Gesamtnote unserer Mission.

Und auch in **Fire Department** gibt es für sekundäre Aktionen überflüssiges Geklicke. Um einen Backdraft (plötzliches Aufflammen eines fast erstickten Feuers bei Sauerstoffzufuhr) zu verhindern, sollen Türen mit Äxten eingeschlagen werden (was übrigens Nonsens ist). Dafür müssen wir wieder den richtigen Feuerwehrmann suchen, die Axt aus dem Steuerungsmenü fischen und die Tür anklicken – sonst macht er sie nämlich einfach nur auf und wird von der daraus resultierenden Explosion schwer verletzt.

STEUERUNG



Alle **logischen Handlungen** der Retter werden mit Rechtsklick aufs Ziel ausgeführt – im Befehlsmenü unten in der Mitte befinden sich weitere verfügbare Aktionen. Teilweise umständlich: zwei Wagen dafür.



Die Feuerwehrmänner lassen sich per Rechtsklick steuern – das Befehlsmenü in der Mitte sind für Aktionen wie »Axt benutzen«. **Unnötige Extraklicks** bestrafen wir mit Abzug eines Feuerwehrwagens.



Wenn in Emergency 4 die Zeit für einen Großeinsatz kommt, starten wir über diese **Karte** ins Katastrophengebiet.



Diese **Besprechung** gewährt uns in Fire Department 3 einen Überblick über die brenzlige Lage am Einsatzort.

SO SPIELT ES SICH

EMERGENCY 4

Unsere Einsätze beginnen immer mit dem Anfordern unserer Einsatzkräfte. Beispiel: Am Schauplatz eines Schiffunglücks verschaffen wir uns einen Überblick über die Katastrophe – ein Transportschiff hat eine Autobahnbrücke gerammt, die daraufhin zum Teil eingestürzt ist. Wir können den Unfallort nur von einer einzigen Zugangsstelle aus betreten. Klasse, da fordern wir natürlich gleich unseren Rettungshubschrauber und den Brückenleger an, die wir gerade erworben haben.

Ein Unmenge an Krankenwagen stehen auch schon bereit, denn unsere Anzeigen verraten uns, dass es 14 Opfer gibt – Zahl steigend, denn prompt stürzt auch die zweite Hälfte der Brücke ein. Folge: Weitere Personen und Wagen landen im eiskalten Wasser und müssen gerettet werden. Mit solchen überraschenden Wendungen müssen wir immer wieder rechnen. Das macht die Katastrophen noch nervenkitzliger, als sie schon ohnehin sind.

FIRE DEPARTMENT 3

Das Anrücken des Teams an unserem Beispiel-Schauplatz funktioniert automatisch: Die Männer vom **Fire Department 3** dürfen sich in einem französischen Virenlabor gleich ans Werk machen und den Brand des Generators löschen. Denn erst, wenn die Stromversorgung wiederhergestellt ist, können wir das Labor betreten. Ein Glück, dass alle unsere Männer mit einem Wassertank auf dem Rücken durch die Gegend spazieren. So lassen sich Brände schnell in den Griff kriegen.

Anders als in **Emergency 4** halten sich die Leute vom **Fire Department** den größten Teil ihrer Zeit in verwinkelten Gebäuden mit vielen Zimmern auf. In die können wir zu Beginn einer Mission noch nicht hineinschauen, also scheuchen wir unser Team durch die Gänge und Räume. Darauf beschränken sich auch die meisten Missionen: Opfer retten, Brände löschen, vielleicht noch ein paar Hebel ziehen. Zusatzaufgaben und unvorhergesehene Ereignisse bringen da Pfiff in die Aufträge.

Der Schwierigkeitsgrad zieht in **Fire Department 3** ziemlich schnell an. Praktischerweise können wir ihn jederzeit ändern. Uns ist es nämlich oft passiert, dass wir schlicht nicht schnell genug ein einsturzgefährdetes Gebäude räumen konnten. So haben wir die Mission wieder und wieder verloren – das Herunterschalten zum einfachen Schwierigkeitsgrad erspart dann den Frust.

TECHNIK

EMERGENCY 4

Grafisch gesehen ist **Emergency 4** ein wahrer Augenschmaus: Nicht nur Einheiten, Gebäude und Fahrzeuge sind detailliert – vor allem das Feuer brennt so hübsch, dass wir es gar nicht erst löschen wollen. Hitzeflimmern, Rauch und fliegende Ascheteilchen machen das

KI



»Das brennt aber schön!«, scheinen sich die Feuerwehrmänner zu denken: Die Notärztin legt von alleine los, unsere Löschkräfte brauchen von uns erst Schlauch und Wasser. Zu **träge**: nur ein Wagen!



Die Männer vom Fire Department rennen gleich los, wenn Brandgeruch in der Luft liegt, zerstreuen sich allerdings schnell in alle Winde. Dafür, dass sie auf die **Umgebung** reagieren, gibt's zwei Löschwagen.



Tolle **Spezialfähigkeit** unserer Scharfschützen: Wir nehmen die bösen Buben selbst ins Visier, um sie dingfest zu machen.



Klassisches Feuer (links) gegen Chemiebrand (rechts): Nur an den unterschiedlichen Farben lassen sich die **Feuer** unterscheiden.

Feuer lebendig. Und zünden auch schon mal ein weiteres Haus an, wenn wir nicht schnell sind. Trifft ein Wasserstrahl brennende Müllsäcke, purzeln sie munter durch die Gegend und stecken alles auf ihrem Weg in Brand.

Sehr schön sind auch die Lichteffekte der Blaulichter, realistisch die Martinshörner der Einsatzfahrzeuge. Schade ist aber, dass unsere Sicht stark begrenzt ist. Wir können weder weit heraus- noch nah hineinzoomen – so übersehen wir manches Opfer unter den dichtbelaubten Bäumen.

Fire Department 3

Das Feuer in **Fire Department 3** gleicht einem Kürbis – es ist orange bis zum Gehtnichtmehr, und wenn eine ganze Halle brennt, behalten wir im einfarbigen Einerlei kaum mehr die Übersicht. Dafür breitet es sich aber physikalisch korrekt aus und lodert immer wieder auf. Trotzdem wirkt die Grafik im Vergleich zu **Emergency 4** altbacken: In einem niedergebrannten Gebäude veranschaulichen nur Schatten, wo es gebrannt hat. Zum Vergleich: In **Emergency**-Szenarien gibt es schwelende Ruinen und abgefackelte Bäume.

Immerhin ist es von Vorteil, dass wir weit herauszoomen können, um uns einen Überblick zu verschaffen. Die knappen Sprüche der Feuerwehrleute tragen ebenso wie die dramatische Hintergrundmusik zur Atmosphäre bei, die uns aber nicht so stark in das Geschehen herein zieht, wie das **Emergency 4** schafft.

MULTIPLAYER

Emergency 4

Feuerlöschen ist nicht nur was für Einzelgänger: Über das Internet können Sie mit bis zu drei weiteren **Emergency**-Fans in der Stadt kooperativ zusammenspielen, oder gegen sie antreten und Lorbeeren sammeln. Für Solisten gibt es zudem den Spielmodus »Freies Spiel«, in dem Sie Ihre Stadt vor kleinen und großen Katastrophen bewahren. Im Modus »Herausforderung« sammeln Sie Punkte, die in eine Online-Rangliste eingetragen werden.

Fire Department 3

Auch die Jungs vom **Fire Department 3** lassen Sie nicht allein. Per heimischen Netzwerk und Internet können Sie mit bis zu vier Spielern gemeinsam die Brände der Solokampagne löschen. Im Modus »Gemeinsame Einheiten« teilen Sie sich das Kommando über die zu Verfügung stehenden Truppen. Im kooperativen Modus hingegen geben Sie die Befehle an ein komplettes Team, das zur Unterstützung der Kerntruppe ausgesandt wird.

Susanne Braun

EINHEITEN





Wir suchen uns aus, welche Einheiten wir an den Einsatzort schicken. Bei diesem Autounfall brauchen wir Rettungs-, Rüst- und Abschleppwagen. So viel Einheitenvielfalt gehört belohnt: volle Punktzahl!



Unsere Einheiten werden zu Beginn einer Mission an den Unfallort geschickt. Wenn wir einige Aufträge erfüllt haben, können wir **Verstärkung rufen**. Eintönigkeit durch Einheitenmangel: zwei Wagen.



EMERGENCY 4

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Grandioses Feuerspektakel

Emergency 4 ist für mich das bessere Feuerlösch- und Rettungsspiel. Warum? Die Grafik sieht toll aus, doch vor allem die Kampagne hat es mir angetan. Es folgt nicht ein Katastrophenszenario auf das nächste, sondern ich kann mich zwischendurch in der Stadt herumtreiben und kleinere Aufgaben erledigen. Die Großeinsätze sind sehr atmosphärisch und überraschend: Dadurch, dass ich immer schnell auf neue Situationen reagieren muss, kommt garantiert keine Langeweile auf.

Mehr Aktionen erwünscht

Schade, dass sich meine Männer nur selten von alleine bewegen; es gibt immer wieder Dinge, die ich ihnen befehlen muss, bevor sie selbst zur Tat schreiten. Auch blöd sind die vielen Klicks für scheinbar unwichtigere Aufgaben – warum muss ich einem Feuerwehrmann erst befehlen, einen Gaffer wieder loszulassen? Zu guter Letzt fehlen mir die Zoomstufen aus Fire Department 3. Mir sind einige Opfer vor der Nase weggestorben, weil ich sie aus der Vogelperspektive nicht gesehen habe.

Meine Wertung **83**

MARTIN DEPPE



Experte für Strategiespiele

Ich bin Feuer und Flamme

PR- und Marketingleute wollen uns ständig einen hohen »Wiederspielfaktor« unterjubeln: Das jeweilige Spiel sei so toll, dass man es gerne x-mal durchspielt.

Meistens stimmt das nicht.

Meistens. Denn bei Emergency 4 geht's mir so: Hier ist mein Anreiz riesig, eine Mission perfekt zu meistern. Schnell. Ohne Verluste. Und kostengünstig, bitteschön. Dazu kommt das motivierende Spielen in der Stadt – auch wenn hier viel Routine anfällt, passt es prima zwischen die hochspannenden Haupteinsätze.

Meine Wertung **85**

FLORIAN STANGL



Experte für Strategiespiele

Prima Verbesserungen

Die Steuerung wurde grundlegend überarbeitet. Jetzt fällt es mir deutlich leichter, die richtigen Befehle zu erteilen, ohne Sehnenscheidenentzündung im Zeigefinger. Dennoch, etwas mehr Konsequenz wäre schön gewesen, etwa durch weitere Kontextmenüs per Rechtsklick auf Verletzte oder Gebäude, anstatt der Iconsammlung am unteren Bildrand.

Kinoreife Großeinsätze

Absolut phantastisch finde ich das Missionsdesign. Nicht nur die örtlich weit verstreuten Einsätze sorgen für viel Abwechslung, auch die vielen geschickt eingebauten Überraschungen tragen mordsmäßig zur Motivation bei. Zusammen mit den vielen kleinen Unfällen im hübschen Stadtgebiet ergibt das monatelangen Spielspaß. Bravo, Sixteen Tons!

Meine Wertung **84**

EMERGENCY 4



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (42 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	Sixteen Tons/Take 2
Webseite	www.emergency4.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x960	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	2,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO

- spannende Kampagne
- detailreiche Grafik
- vereinfachte Steuerung

KONTRA

- Rettungstrupps zum Teil sehr passiv
- keine große Zoomstufe
- stellenweise immer noch viel Geklicke

SUSANNE BRAUN	83
FLORIAN STANGL	84
MARTIN DEPPE	85

Durchschnitts-Wertung der Tester: **84**

FIRE DEPARTMENT 3

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Feuerlöschen für Zwischendurch

Fire Department 3 ist für mich eher ein Feuerwehrsnack als ein großes Rettungsmenü. Ein, zwei Missionen reichen am Abend, bevor mich die Brände langweilen. Zwar werden die 13 Kampagnenmissionen von einer (unwichtigen) Story begleitet, doch die hastigen Sprünge ins nächste Unglück nerven auf die Dauer, denn die Missionen sind am Ende doch immer gleich. Ich rette ein paar Personen, lösche Brände, bediene noch Knöpfe und Hebel, doch das war's schon. Zudem sieht mir das Feuer zu künstlich aus.

Mangel an Vielfalt

Entspannt habe ich die Feuerwehrmänner bei ihrem eigenständigen Arbeiten beobachtet – wenn sie denn grade mal nicht aus dem Bild gerannt sind. Oder direkt durch Flammenwände. Und auch wenn die Missionen spannend sind und ebenfalls mit Überraschungen aufwarten – mit der Emergency-Kampagne können sie nicht mithalten. Da meine Leute in Fire Department 3 zudem ausschließlich Feuerwehrmänner sind, gehen eine Menge Möglichkeiten der Einsatzgestaltung verloren.

Meine Wertung **74**

MARTIN DEPPE



Experte für Strategiespiele

Der Funke springt nicht über

Backdraft, verschiedene Feuerklassen – wow, da müsste der Spielspaß voll zünden. Tut er aber nicht ständig, vor allem nicht im Vergleich zu Emergency 4.

Warum? Weil meine Feuerwehrleute seelenruhig mit dem falschen Löschmittel arbeiten, auch wenn der richtige »Tankwagen« daneben steht. Eine Warnmeldung gibt's nur, wenn ich selber den Befehl erteile. Fire Department 3 ist trotzdem ein gutes Spiel, dank realistischer Feuerphysik und fordernder Einsätze. Aber eben nicht so gut wie der Konkurrent.

Meine Wertung **73**

FLORIAN STANGL



Experte für Strategiespiele

Zu eingeschränkt

Im direkten Vergleich zu Emergency 4 wirkt Fire Department wie ein kleiner Ausschnitt. Wäre ja an sich nichts schlechtes, wenn dieser Ausschnitt mit deutlich mehr Details gefüllt wäre als das »große Ganze«. Ist es aber nicht, denn Emergency 4 bietet trotz viel mehr Vielfalt auch noch mehr Details.

Überflüssige Story

Eigentlich mag ich es ja, wenn einzelne Missionen durch eine Geschichte verbunden sind. Aber die Story muss dann bitteschön interessant sein und reizvolle Darsteller bieten. Auch hier liefert Fire Department 3 nur Mittelmaß ab. Schade, denn einige Missionen sind wirklich gut designt. Allerdings ist auch die Wegfindung beim Genreprimus aus Deutschland mittlerweile deutlich besser. Schade drum.

Meine Wertung **68**

FIRE DEPARTMENT 3



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (32 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	Monte Cristo/Frogster
Webseite	www.firedepartment3.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO

- Missionen rund um den Globus
- Feuerwehrmänner sehr aktiv
- verschiedene Brandarten

KONTRA

- nur Feuerwehr
- hässliches Feuer
- Schwierigkeit zieht schnell an

SUSANNE BRAUN	74
FLORIAN STANGL	68
MARTIN DEPPE	73

Durchschnitts-Wertung der Tester: **72**



Die Schauplätze sind abwechslungsreich, oftmals sind Sie in Städten unterwegs. Nur das hässliche **Interface** ist im Weg.



Jede Fraktion hat ihre **Helden**. Diese Einheiten, hier die Chinesin Sun Yurong, sind besonders schlagkräftig und müssen am Leben bleiben.



WAR ON TERROR

Für die einen ist es eine Kopie von C&C Generäle. Für die anderen ist es das wahrscheinlich fetzigste Taktikspiel der Welt. In War on Terror wird nicht gekleckert, sondern geklotzt.



Unsere Panzer rollen durch die Wüste, ein Hubschrauber sorgt in luftiger Höher für die Aufklärung. Zwei Humvees begleiten den Trupp, voll gestopft mit MG- und Bazooka-Schützen. Und schon fällt die Armee Marke Eigenbau über uns her: Pickup-Trucks mit aufmontierten Raketenwerfern, aufgemotzte VW-Bullys, gestohlene Helikopter. Wir reagieren schnell; während unsere Kampfpanzer Challenger 2 MBT mit den Pickups kurzen Prozess machen, kümmern sich unsere Soldaten um den UH-1 Huey, der wenige Sekunden später vom Himmel fällt. Überall explodiert es, Trümmer fliegen durch die Luft, Sand wird aufgewirbelt. Als sich der Lärm legt und die Wüste beruhigt, sind die Terroristen aufgerieben.

Taktik-Thriller

Das klingt nach **Command & Conquer Generäle**, sieht ähnlich aus – spielt sich aber ganz anders. **War on Terror** kommt ganz nach seinen Vorgängern **Afrika Korps vs. Desert Rats** und **D-Day**. Den Gesetzen des Echtzeit-Taktikgenres folgend, tasten wir uns also behutsam vor und stürmen nicht einfach drauflos. Immer wieder pausieren wir das Spiel, um in aller Ruhe Befehle auszugeben.

Wir kommandieren dabei drei Fraktionen herum. Die Weltpolizei World Forces, China und eine terroristische Organisation namens Der Orden. Die drei Einzelspielerkampagnen umfassen insgesamt 23 Missionen und erzählen eine glaubwürdige Geschichte rund um Terroranschläge und politisches Tohuwabohu.

Workaholic

Die große Stärke von **War on Terror** sind die abwechslungsreichen Missionen. Manche geben sich mit einem schlichten »legen Sie die feindliche Basis in Schutt und Asche« klassisch, andere strotzen nur so vor Ereignissen. In einer frühen Mission des Ordens sammeln wir beispielsweise zunächst in einer Großstadt verstreute Mittelsmänner ein und sollen danach zum Flughafen fliehen. Unterwegs stürmen wir noch eine Bank – die gute Nachricht: Unsere Kriegskasse freut sich. Die schlechte Nachricht: Wir müssen uns mit der Polizei herumschlagen. Kaum sind wir am Flughafen angekommen, stellt sich heraus, dass irgendeine Trantüte den Flieger nicht aufgetankt hat. Also müssen wir auch noch einen Tanklaster kapern.

Multiplayer

Der Mehrspielermodus von War on Terror ist in Sachen Einstellungsmöglichkeiten zwar eher enttäuschend, bietet dafür aber fünf Spielmodi. Auf 16 (zum Teil der Kampagne entliehenen) Karten können Sie dann beispielsweise Capture-the-Flag-Matches austragen. Mitmachen dürfen maximal acht Spieler.



Vor jeder Mission können Sie sich Ihre **Armee** selbst zusammenstellen. Erfahrene Truppen übernehmen Sie von Einsatz zu Einsatz.



In den Vorgängern gab's nur Luftunterstützung. Jetzt dürfen Sie **Helikopter** befehligen – und die sind für die Aufklärung unbezahlbar.



Wenn Sie nicht jederzeit hellwach sind, enden geordnete Vorstöße auf Grund der miesen Wegfindung oftmals in solchem **Chaos**.

Erst dann können wir endlich aus dem Einsatzgebiet fliehen.

Nein, nicht da lang!

Viele Missionen bersten vor sekundären oder sogar versteckten Missionszielen. Die zu erfüllen lohnt sich, denn als Belohnung winken so genannte Missionspunkte. Mit denen finanzieren wir Verstärkung, die wir im Gefecht anfordern können – sofern wir die entsprechenden Nachschubpunkte besetzen. Dadurch wird der happige Schwierigkeitsgrad von **War on Terror** entschärft. Wenn Sie alle Missionsziele erledigen, können Sie so viele Truppen bestellen, dass Sie zur Not sogar ohne Taktik gewinnen könnten.

Wer sich aufs primäre Ziel konzentriert, hat's schwerer. Unglücklicherweise vor allem deshalb, weil die KI oftmals schläft, Angriffe wehrlos über sich ergehen lässt und noch nicht einmal Alarm schlägt. Außerdem degradiert die katastrophale Wegfindung Sie des Öfteren vom Kommandanten zum Babysitter. Da fahren Humvees durch bereits entdeckte Minenfelder oder Panzer bleiben in Stadt-Szenarios stecken, weil sie auf dem Gehweg herumgurken, anstatt auf der Hauptstraße zu bleiben.

Kriegsveteranen

Auch wenn uns die KI gelegentlich einen Strich durch die Rechnung gemacht hat, wir haben uns durchgebissen, unsere Truppen wie rohe Eier behandelt. Mann und Maschine sammeln im Verlauf der Schlachten nämlich Erfahrung und steigen in insgesamt fünf Stufen auf. Jedes Mal erhöhen sich Lebensenergie und Angriffsstärke. Mikromanagement zahlt sich also aus, angeschlagene Einheiten ziehen wir von der Front ab, um sie wieder auf Vordermann zu bringen. Das ist nicht allzu schwer, Sanitäter und Reparaturfahrzeuge verrichten ihren Dienst selbst im dichtesten Kampfgetümmel noch tadellos und vollautomatisch.

DAS INTERFACE



1. Hier sehen Sie, wie viele Missionspunkte Ihnen zur Verfügung stehen und ob bereits Verstärkung auf dem Weg ist. Wir haben hier noch keinen Nachschubpunkt erobert.

2. Aktuelle Meldungen wie aktualisierte Missionsziele oder Infos, die nur der Atmosphäre dienen. Allerdings müssen wir das Fenster ständig ausklappen, um alles lesen zu können.

3. Gegen welchen Feind ist welche Einheit besonders effektiv? Dieses Fenster gibt weitere Informationen zum Truppentyp, den Sie gerade ausgewählt haben.

4. Hier sehen Sie die Basiswerte der selektierten Einheit und eventuell darin stationierte Soldaten. Oben rechts wählen Sie Verhaltensweisen aus, etwa passiv oder aggressiv.

5. Die Minikarte dreht sich mit, wenn Sie die Kamera rotieren – das sorgt für Übersicht. Außerdem sind sowohl Nachschubpunkte als auch Missionsziele eingezeichnet.



Eine Mission führt Sie nach **Berlin**. Hier vertreiben Sie die Terroristen vom Pariser Platz und beschützen das Brandenburger Tor.

Multitalente

Von Mexiko bis Europa führt Sie **War on Terror**. Durch die realistisch gestalteten Schauplätze rumpeln Sie dann mit größtenteils ebenso realistischem Kriegsgerät. Ionenkanonen oder Plasmapanzer suchen Sie vergebens. Stattdessen geht's mit Apache Longbows und Blechungetümen mit so klangvollen Bezeichnungen wie Typ 98 in die Schlacht. Nur wenige Einheiten wie der Mikrowellen-Panzer der Chinesen lassen die Herzen von Hightech-Fans höher schlagen.

Taktik-Fans allerdings können sich nicht beschweren. Die meisten Einheiten in **War on Terror** haben mindestens eine Spezialfähigkeit. Der Helikopter Panther macht beispielsweise nicht nur kurzen Prozess mit Soldaten, sondern kann sich auch ein Fahrzeug unter den Bauch schnallen. Die Söldnerin dient dem Orden als Scharfschützin und versieht gegnerische Fahrzeuge mit Peilsendern.

Augenschmaus und Atmosphärekiller

War on Terror setzt grafisch neue Maßstäbe im Genre. Umgebung und Einheiten halten auch der höchsten Zoomstufe stand. Bildschirmfüllende Explosionen und Effekte wie Hitzeflimmern gibt's als Bonbon obendrauf. Die Präsentation der Geschichte kann da nicht mithalten. Vor den meisten Einsätzen gibt es nur dröge Text-Briefings, hin und wieder eine kleine Sequenz in Spielgrafik oder aber eine Diashow kolorierter Konzeptbilder. Der eigentlich spannenden Story rund um aktuelles Geschehen wird das nicht gerecht.

David Bergmann

War on Terror: Kaufen oder nicht?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie vom Szenario Zweiter Weltkrieg endgültig genug haben

... falls Ihnen Echtzeit-Taktikspiele bisher zu langweilig aussahen

... wenn Sie an Mikromanagement Freude haben – ohne macht War on Terror nämlich nur halb so viel Spaß



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie es gerne futuristisch mögen – War on Terror bleibt auf dem Teppich

... falls Ihnen schnell der Überblick verloren geht. Die Massenschlachten verlangen planerisches Geschick

... wenn Sie Probleme mit der KI in den Wahnsinn treiben.

David Bergmann



Experte für Strategiespiele

Licht und Schatten

War on Terror will wohldosiert gespielt werden – jeden Abend in aller Ruhe an einer Mission knabbern. Ansonsten gehen mir die KI-Macken zu sehr auf die Nerven und drücken auf den Spielspaß. Enttäuscht bin ich auch von der dürftigen Story-Präsentation. Die hat sich Digital Reality zusammen mit einigen anderen Ideen 1:1 bei C&C Generäle abgeguckt.

Keine Langeweile

Absolut genial ist das Missionsdesign. Die Einsätze verändern sich ständig und fordern mich mit Nebenaufgaben, für deren Erledigung ich auch gebührend belohnt werde. Die realistischen Schauplätze und die fantastische Grafik fesseln mich zusätzlich, denn mit dem Terroristen-Szenario kann ich deutlich mehr anfangen als mit dem Zweiten Weltkrieg.

Meine Wertung **78**

Simon Fistrich



Experte für Strategiespiele

Trocken wie Dörrobst

David hat Recht, wenn er die kurzweiligen Missionen preist. Allein die vermögen mich länger als fünf Minuten an War on Terror zu fesseln. Der Rest ist ein Fest für Biedermänner: Die trockene Story-Präsentation passt zu dem bemühten Realismus, und das Mikromanagement läuft meiner Feldherren-Natur zuwider. Bis auf die KI-Patzer ist technisch alles okay – mir fehlt einfach ein Schuss Phantasie.

Meine Wertung **75**

Martin Deppe



Experte für Strategiespiele

Fummel-Terror

Ich liebe es, wenn mir ein Spiel viele Neben- oder gar versteckte Missionen bietet. Ich hasse es, wenn sich Fahrzeuge gegenseitig zuparken. Aber letztendlich siegt bei mir die Geduld, fummele ich meine Schäflein halt auseinander.

Mehr Sorgfalt bei KI und Story-Präsentation, und ein dicker 80er von mir wäre drin gewesen. So aber bleibt das ähnliche Act of War deutlich vorn.

Meine Wertung **79**

Rüdiger Steidle



Experte für Strategiespiele

Blutleerer Terrorkrieg

Schön, dass mir War on Terror so große Freiheiten lässt. Ich kann meine Schützlinge hegen und pflegen, sie Mission für Mission weiter ausbilden und mich mit einer relativ kleinen Elite-Streitmacht durch die Kampagne schlagen. Ich kann mich aber auch vom hohen Spieltempo anfeuern lassen und den Gegner mit immer neuen Wellen Kanonenfutter überrennen.

Aber: Ellenlange Textbildschirme und Audiokommentare sind kein Ersatz für Filmsequenzen. Im Gegensatz etwa zu Act of War schafft es War on Terror zu keiner Zeit, mich in die Geschichte hineinzuziehen. Der Terrorkrieg bleibt blass und blutleer – obwohl es in den Schlachten heftig zur Sache geht.

Meine Wertung **83**

War on Terror



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (56 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	Digital Reality/Deep Silver
Webseite	www.waronterror.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

System-Check

Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9700	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,5 GB

Einzelnoten

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO
- phantastische Grafik
- abwechslungsreiche Missionen
- guter Mehrspielermodus

KONTRA
- KI-Macken
- dröge Story-Präsentation
- fummelige Kamerasteuerung

David Bergmann	78
Rüdiger Steidle	83
Simon Fistrich	75
Martin Deppe	79

Durchschnitts-Wertung der Tester **79**

SCHALTE UM AUF ERFOLG!



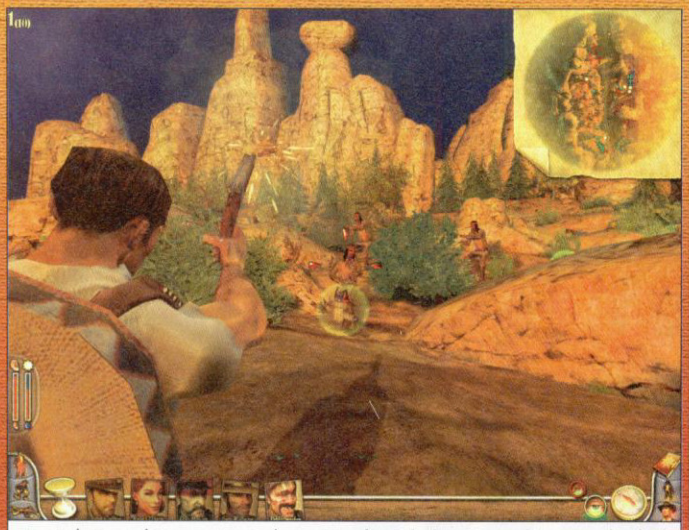
Bei **"PRIME TIME** - Der Fernsehmanager" bestimmst Du, was läuft!

Ab 13. April erhältlich!

www.rtl-primetime.de

RTL PLAYTAINMENT

© RTL Television 2006, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH



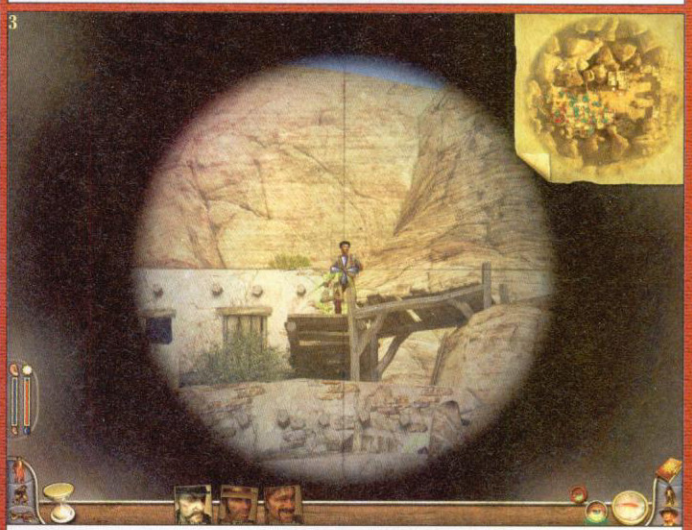
Per Tab-Taste können Sie jederzeit in die **Schulter-Perspektive** wechseln. Hier ballern wir uns mit Sanchez' Schrotflinte voran.



Pssst! Per **Gasflaschenwurf** schickt Doc McCoy Gegnergruppen lautlos schlafen. Dummerweise ist der Vorrat begrenzt.



Mist! Der Pistolero rechts hat seine **gefesselten Kumpels** entdeckt. Gleich wird er Verstärkung rufen und die Bewusstlosen entfesseln.



Prima zum gelegentlichen Frustabbau: Mit Docs **Zielfernrohr-Fähigkeit** knipsen wir Gegner in Schlüsselpositionen aus.





DESPERADOS 2

Rauchende Colts, ein betörendes Cowgirl und viel Spielstand-Laden: ein Taktikspiel für geduldige Wildwestler, die auch mal minutenlang auf ihren Messer-Einsatz lauern ...

Im hohen Bogen fliegt die Dynamitstange über die Lehmmauer. Titscht wie geplant zweimal auf. Rollt zwischen die Banditen, die gerade Schießübungen machen. Ein Warnruf, die Pistoleros stieben auseinander – zu spät! Die Explosion erfasst die Schurken, alle bleiben leblos liegen. Im Randbereich purzeln weitere Banditen Treppen herab, sacken bewusstlos zusammen. Sprengmeister Sam hat ganze Arbeit geleistet. Was für ein tolles Spiel!

Wir schicken Sam, Cooper und den Doc zu den Bewusstlosen, legen ihnen Fesseln an. Da passiert es: Ein patrouillierender Gangster sieht seine Kollegen ohnmächtig am Boden, rennt auf uns zu, reißt das Gewehr hoch. Peng. Sam tot.

Was für ein sch... Spiel!

Wildwest für Masochisten

Beim Echtzeit-Taktikspiel **Desperados 2** liegen Frust und Freude ganz eng beieinander. Einen Millimeter zu weit um die Ecke gelugt – tot. Den Posten auf dem Turm endlich per Steinwurf ausgeknockt, gefesselt und versteckt – toll. Eine Millisekunde zu spät abgedrückt – tot. Mit der Schrotflinte vier Indianer gleichzeitig erwischt – toll. Dazwischen: Schnellspeichern. Und immer wieder: Schnellladen.

Falls Sie den Vorgänger oder die **Commandos**-Reihe nicht kennen, das **Desperados 2**-Spielprinzip in Kurzfassung: Mit bis zu sechs Helden schleichen und schießen Sie sich durch allerlei Schauplätze, etwa ein Fort oder eine Schlucht. Die Recken haben Spezialfähigkeiten, mit denen Sie Gegner vorübergehend oder endgültig ausschalten. Die rothaarige Kate etwa kann sich einem feindlichen Mannsbild hüftschwingend kurzzeitig ungefährdet nähern – um



Praktisch: Bevor Sam seine Dynamitstange wirft, zeigt der rote Bereich ihren **Wirkungsradius** an – sogar dann, wenn sie abprallt.

den armen Kerl mit einem Parfümnebel einzulullen. Dann noch ein Tritt dorthin, wo's am meisten wehtut, das Opfer fesseln – Ruhe ist.

Die Herausforderung: Das alles genau dann zu tun, wenn alle anderen nahen Gegner gerade wegucken, abgelenkt oder um die Ecke marschiert sind. Und den Gefesselten schleunigst wegzuschleppen – was Kate wiederum nicht kann. Dafür muss zum Beispiel Indianer Hawkeye her, Meister im Umgang mit Pfeil, Bogen und Tomahawk sowie der einzige Neuzugang im Spiel.

Schulterschuss

Dieses Spielprinzip gibt's seit 1998, seit **Commandos**. Inklusive der farbigen Sichtkegel, die anzeigen, wohin ein Gegner gerade routiniert guckt (grün), ob er Verdacht schöpft (gelb) oder alarmiert ist (rot). Größte Neuerung in **Desperados 2**: Per Tab-Taste wechseln wir in die Schulterperspektive und steuern den ausgewählten Charakter wie in einem Actionspiel mit Maus und WASD-Tasten, zielen per Fadenkreuz.

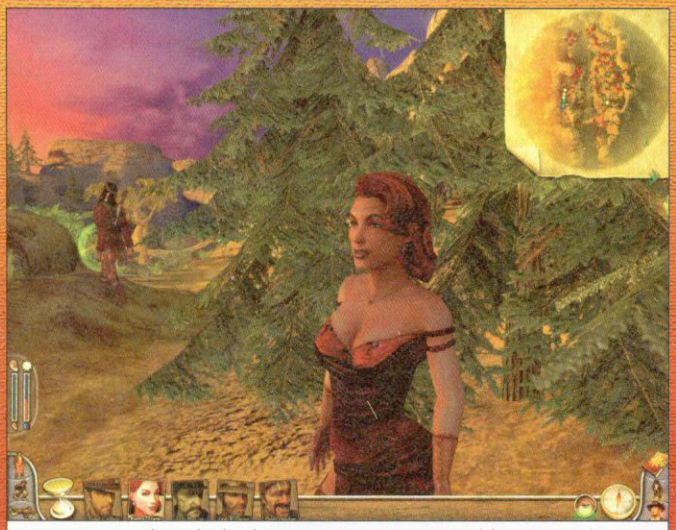
Das macht vor allem mit gezückter Schusswaffe Sinn: In dieser Perspektive können wir besser zielen – vor allem, wenn Gegner auf uns zu rennen. Und: Die Action-Schießereien sind echte Frustabbauer, wenn man vorher ewig lang umher schleichen oder immer wieder neu laden musste. Ganze Levels freizuballern können Sie aber vergessen: Die Schüsse alarmieren natürlich alle Widersacher in der Nähe, die dann ebenfalls das Feuer eröffnen. Beim Testen haben wir daher ständig zwischen der klassischen Taktikansicht (dreh- und zoombar) und der neuen Schulterperspektive gewechselt. Etwa, um mit Scharfschütze Doc McCoy per Zielfernrohr einen Schlüsselgegner auszuschalten, der auf einem Turm den halben Level überwacht. Oder um in der Taktikansicht die Gegner auszuspähen – denn in der sind immer alle sichtbar, zumal sogar die Gebäudedächer wegklappen, wenn wir mit dem Mauszeiger darüber fahren.

Tödliches Programm

Da Sie häufig mehrere Aktionen sehr schnell und genau hintereinander ausführen müssen, hilft die so genannte Quickaction-Funktion enorm. Mit der »programmieren« Sie einen Helden, ausschließlich in der Taktikansicht: Per Klick auf die Sanduhr speichert das Spiel bis zu fünf Befehle für den aktiven Charakter, ohne sie gleich auszuführen – das passiert alles erst, wenn Sie das Programm ablaufen lassen. Außerdem können Sie festlegen, ob ein Befehl sofort oder erst bei Sichtkontakt mit einem Gegner ausgeführt wird.

Ein Beispiel: Wir stehen mit Kate in einem Zimmer. Nebenan lauern zwei Banditen, Kate hat ihre Pistole gezückt. Wir haben es x-mal probiert: Wenn wir die Tür öffnen, erwischen wir maximal einen Schurken. Auch, wenn wir beide mit einem Schuss in unser Zimmer locken. Jetzt programmieren wir Kate: In der Taktikansicht klicken wir auf das Icon »bei Sichtkontakt«, dann im Fähigkeitenmenü auf die Waffe, dann auf Gegner eins. Das gleiche mit Gegner zwei. Wir bestätigen das Programm – nichts passiert. Erst, als wir einmal auf die Tür schießen und Kate den ersten reinstürmenden Banditen sichtet, knallt's. Dann noch einmal. Geschafft.

Diese Quickaction hilft nicht nur bei solchen zeitkritischen Situatio-



Die Kate war ihr Schicksal: Die einzige Frau im Helden-Sextett kann **Männer anlocken**, ablenken und bewusstlos parfümieren.

nen, sondern auch beim Koordinieren mehrerer Helden – den Lockschuss auf die Tür hätte zum Beispiel auch Cooper statt Kate abgeben können.

Vier Fäuste und ein Strumpfband

Desperados 2 hat nur sieben Levels. Klingt erstmal nach wenig. Dass Sie trotzdem mit Sicherheit mindestens 15 Stunden daran spielen, liegt an zweierlei: Zum einen werden die Karten geschickt genutzt. So sollen Sie im Level Eagle's Nest mit Doc McCoy eine Bergfestung infiltrieren und Sprengmeister Sam sowie Raubein Sanchez befreien. Ist das geschafft, springen die drei Jungs in den Festungshof hinunter und müssen sich zum Level-Showdown die Anlage empor kämpfen.

Zum anderen kommen Sie teilweise nur wahnsinnig langsam voran. Da sollen Sie etwa in einem düsteren Waldstück ein Gespräch zwischen einem Soldaten und einem Indianer belauschen. Das Problem: Überall sind Wachen verteilt, mehrköpfige Streifen, ganze Gruppen, alle sind im Zwielicht kaum zu sehen. Das Hauptproblem: Sie dürfen niemanden umbringen, müssen mit Kate, Cooper und dem Doc ablenken, von hinten niederschlagen, mit Betäubungsgas und -parfum arbeiten. Und zwar arbeiten im wahrsten Sinne des Wortes!

Grafisch schwankt das wilde Westspiel zwischen Licht und Schatten: Die Trinigy-Engine hat beispielsweise tolle »Sonnenstrahl durch Blätter«-Effekte; in schattigen oder dämmerigen Abschnitten schwächelt die Grafik hingegen enorm. Doch die sind zum Glück nicht so häufig.

Martin Deppe

DESPERADOS 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... falls Sie schleichen und schießen möchten, wenn SIE es wollen

... wenn Sie die ersten drei Commandos, Robin Hood und Star Trek Away Team mochten

... falls Sie gerne Taktiken ausknobeln und x-mal probieren

... wenn Sie sehr, sehr, sehr geduldig sind – und geduldig

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie sich ausschließlich mit gezückter Waffe durch die Levels kämpfen wollen

... falls Sie so ungeduldig sind, dass Sie schon im Sommer den Weihnachtsbaum fällen

... falls Sie es unsportlich finden, Gegner von hinten zu hauen

... wenn Sie Speichern-Laden-Laden-Laden hassen



MARTIN DEPPE

Experte für Strategiespiele



Fummeliges Vergnügen für Frustresistente

Das letzte Mal, dass ich bei einem Spiel dermaßen geflucht habe, war bei ... Commandos 3. Desperados 2 setzt die Tradition »gleich schmeiß ich die Maus aus dem Fenster, aber vorher versuch ich's noch mal« fort, hat aber einen prima Dampfablass-Modus: Es ist ungemein befriedigend, zwischendurch in der Schulterperspektive mit Colt, Schrotflinte oder Gewehr aufzuräumen. Klar, das Spiel ist kein Shooter, dennoch funktionieren die Hüftschüsse erstaunlich gut, sind mehr als nur ein Marketing-Gag.

Licht und Schatten

Ärgerlich hingegen die Levels, in denen ich im Halbdunkel unterwegs bin. Hier sind Gegner »dank« der Trinigy-Engine extrem schlecht zu erkennen – vor allem, wenn auch noch Bäume und Felsen blöd im Weg stehen. Ich mag's einfach nicht, wenn ich verliere, weil ich mehr mit der Kamera als mit Gegnern kämpfe. Schön hingegen: Schattenwurf und Funkel-Effekte im Sonnenlicht, die besonders in der Schulterperspektive richtig gut aussehen.

Ein Tipp noch: Neben einem dicken Geduldsfaden und viel Zeit zum Knobeln sollten Sie eine Ersatztaste parat haben – kaum ein Spiel braucht die Schnellladetaste F8 dermaßen oft!

Meine Wertung **78**

DAVID BERGMANN

Experte für Strategiespiele



Freude und Frust

Mit Taktikspielen verbindet mich seit jeher eine Hassliebe. Ich mag das minutenlange Tüfteln, das Grübeln im Pausenmodus, das Auswendiglernen der Gegner-Bewegungen. Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert. Aber es geht mir furchtbar auf die Nerven, wenn die kleinste Unachtsamkeit alles zunichte macht. Ein kleines Sicherheitsnetz, Situationen noch zu meinen Gunsten kippen – das fehlt mir bei Desperados 2.

Wenn es Ihnen ähnlich geht, dann machen Sie unbedingt mit der Demo auf unserer DVD einen Abstecher in den Westen. Testen Sie aus, ob sich Ihr Geduldsfaden mit Desperados 2 wirklich verträgt, bevor Sie 45 Euro bezahlen.

Meine Wertung **75**

SASCHA GLISS

Experte für Strategiespiele



Nix für Greenhorns

Lassen Sie sich von meinen beiden pingeligen Kollegen nicht irre machen! Ja: Desperados 2 kann sich zur Geduldsprobe entwickeln. Ja: Das Spielprinzip birgt auch heute noch ähnliche Tücken wie der Oldie Commandos 2.

Ich allerdings erwarte das schon fast von einem Schleichtaktikspiel. Ich finde nichts befriedigender, als eine halbe Nacht über einer komplizierten Mission zu grübeln und sie dann endlich perfekt zu lösen. Für solche durchzockten Nächte ist Desperados 2 (genau wie der Vorgänger) ideal, denn die geniale Präsentation und das stimmige Szenario verführen mich auch nach dem zehnten Verklicker noch zum Weiterspielen.

Meine Wertung **85**

DESPERADOS 2



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (12 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	Spellbound/Atari
Webseite	www.desperados2.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	2 Stufen; schwer bis frustig
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 3	CPU 2,0 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce FX	CPU 2,4 GHz, RAM 1,0 GB
Auflösung 1.600x1.200	Grafikkarte Geforce 7800	CPU 3,4 GHz, RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- gute Mixtur aus Action und Taktik
- viele Lösungswege
- sehr unterschiedliche Charaktere

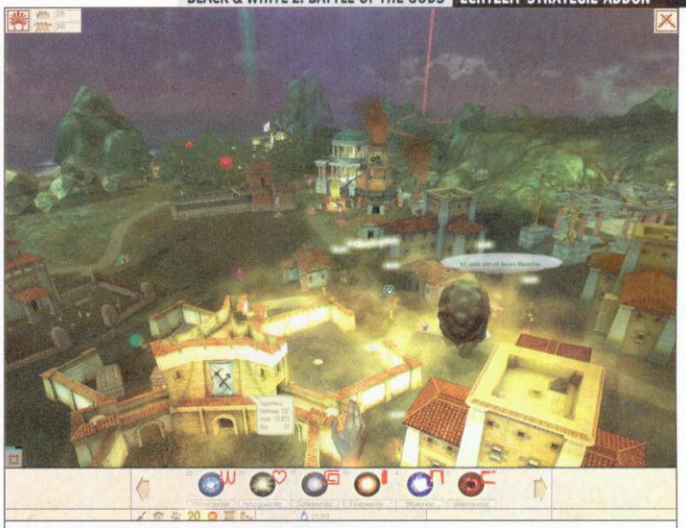
KONTRA
- teilweise frustig schwer
- oft futzelige Detailarbeit
- Felsen und Bäume blocken Sicht

MARTIN DEPPE	78
SASCHA GLISS	85
DAVID BERGMANN	75

Durchschnitts-Wertung der Tester: **79**



Kampfkröte: Die neue Kreatur ist ziemlich stark und verträgt viel Schaden im Kampf. Besonders helle scheint sie allerdings nicht zu sein.



Auf der ersten **Insel** herrscht ewige Nacht und es regnet unablässig. Trotzdem müssen wir unseren Bauern die Felder gießen.

BLACK & WHITE 2 BATTLE OF THE GODS

Missionsnachschub für den virtuellen Weltenlenker: Allerdings noch immer ohne Mehrspieleroption.

Tanz der Toten in Eden: Das Volk der Azteken nimmt es offensichtlich krumm, dass wir es in **Black & White 2** besiegt und unter unsere Fuchtel gebracht haben. Und was tun verbitterte Azteken? Ist doch klar: Sie opfern so lange Menschen, bis sich die Götter auf ihre Seite schlagen. In **Battle of the Gods**, dem Addon zu **Black & White 2**, ist genau das passiert. Die Azteken haben durch ihr munteres Opfern gar einen eigenen Gott zu sich gerufen, und der ist ganz schön böse.

Kampf der Titanen

Natürlich müssen wir uns auf den drei Inseln (von denen nur zwei komplett neu sind) mit dieser Ausgeburt der Hölle und seinen untoten Schergen herumschlagen. Wie in der ursprünglichen Kampagne verhöhnt der fiese Azteken-Gott jede unserer Aktionen und droht ständig, uns den göttlichen Garaus zu machen. Ebenfalls wieder mit von der Partie: Unser personifiziertes Gewissen, das uns in Gestalt des fiesen Teufels und des herzensguten Engels beratend zu Seite steht.

Gut? Böse? Neutral?

Bevor es ab nach Eden geht, müssen wir uns zunächst jedoch für eine Kreatur entscheiden. Das läuft wesentlich unspektakulärer als im Hauptprogramm per Auswahlbildschirm ab. Allerdings können wir diesmal ein neues Viech – die schnuckelige Schildkröte – in unseren Stall pferchen. Zudem dürfen erfahrene Götter natürlich ihren riesenhaften Liebling aus dem Hauptprogramm importieren.

Ebenfalls neu: Die Wahl der Ausgangsgesinnung (gut, böse, individuell). Bei den ersten beiden Alternativen haben wir weniger Tribut auf dem Konto, dafür befinden sich aber standardmäßig bestimmte Gebäudegrundrisse und Zauber im Inventar. Im bösen Starterset sind schon Nettigkeiten wie der Bestrafungsspieß enthalten. Im guten gibt es stattdessen einen braven Töpfermarkt. Wer sich für den individuellen Weg entscheidet, startet mit neutraler Gesinnung, ziemlich leerem Baumenü und einem prall gefüllten Konto.

Alltag eines Unsterblichen

Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Wir herrschen noch immer über unser Volk, bauen ihm ein gemütliches Dorf, erziehen die Kreatur und lösen nebenher kleine Denk- und Geschicklichkeitsspiele. Je nachdem welche Gebäude wir bauen und wie wir uns aufführen, entwickelt sich unsere Persönlichkeit zum Guten oder Bösen. Je mehr wir unser Volk verhätscheln oder quälen, umso mehr Eindruck schinden wir bei den übrigen Stämmen der Inselwelt. Sobald wir eine Fraktion genug beeindruckt haben, läuft die zu uns über, und unser Einflussbereich dehnt sich aus.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS



Experte für Strategiespiele

Wo ist mein Mehrspielermodus?

Beim Test des Hauptprogramms (meine Wertung: 89) hoffte ich noch, dass Lionhead den Netzwerkmodus per Addon nachschieben würde. Falsch gedacht. Battle of the Gods ist »nur« Missionsfutter für Hobby-Götter, allerdings ist es ein Fünf-Sterne-Gericht.

Mehr als zwei neue Inseln gibt es nicht, und neue Missionsziele haben sich die Entwickler auch nicht einfallen lassen: Ich sammle, beeindrucke, übernehme Völker. Das macht Laune, reicht mir aber nicht, um eine ähnlich hohe Wertung wie beim Original zu zücken.

Meine Wertung **84**

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Göttliche Unterhaltung

Zwar sind die drei neuen Inseln recht klein, doch es gibt wieder viel zu entdecken, Rätsel zu lösen und zu kämpfen. Mich stören allerdings kleine Ungereimtheiten: Es regnet die ganze Zeit, trotzdem muss ich die Felder per Wasserwunder gießen. Klasse ist hingegen, dass ich mich gleich zu Beginn entscheiden kann, ob ich ein guter oder ein böser Gott sein will – das spart Arbeit beim Spielstart.

Meine Wertung **85**

BATTLE OF THE GODS



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (34 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Strategie-Addon
Entwickler/Publisher	Lionhead/Electronic Arts
Webseite	www.lionhead.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 Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,6 GHz RAM 512 MB	
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce FX	CPU 2,6 GHz RAM 512 MB	
Auflösung 1.600x1.200 Grafikkarte Geforce 7800	CPU 3,4 GHz RAM 1,0 GB	

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

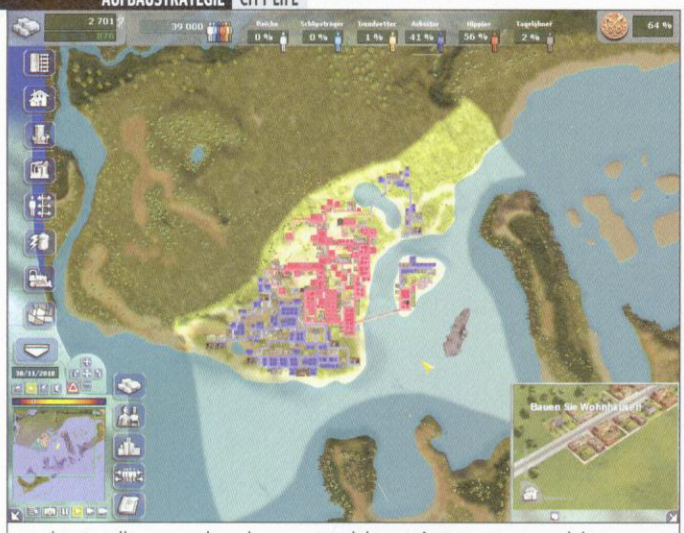
- schicke Grafik, geniale Präsentation
- originelle Spielidee
- abwechslungsreiche Nebenaufträge

KONTRA

- noch immer kein Mehrspielermodus
- nur zwei brandneue Inseln
- keine Erweiterung des Spielprinzips

SASCHA GLISS	84
SUSANNE BRAUN	85

Durchschnitts-Wertung der Tester **85**



In der Satellitenansicht sehen wir, welcher **Arbeitergruppe** welcher Stadtteil gehört. Das blaue Gebiet ist wegen der Fabrikabgase dunkler.



Juhu, unsere ersten **Trendsetter**: Damit sie bleiben, müssen wir ihre teuren Wünsche erfüllen und für Arbeitsplätze sorgen.





CITY LIFE

Als Bürgermeister Ihrer eigenen Stadt beschäftigen Sie sich mit Wohnungsknappheit, Arbeitslosigkeit und fiesen Streitigkeiten zwischen den Bevölkerungsschichten.

»Aufruhr in der Großstadt! Die Bewohner führen einen Kleinkrieg!« Nein, Sie sind nicht Teil eines Antiterrorkommandos, im Aufbaustrategiespiel **City Life** sind Sie der Bürgermeister Ihrer eigenen Stadt. Genauer: Sie bauen Ihre eigene Stadt auf und aus. Und sorgen dafür, dass sich die Stadtbewohner nicht ständig an die Gurgel gehen. Warum sich die Einwohner ständig bekabbeln, erklären wir Ihnen gleich.

PRÜGELBURSCHEN

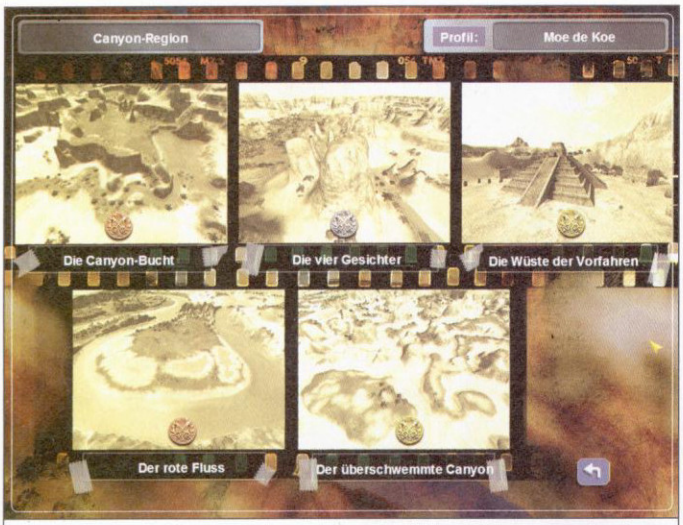
Die Stadt bauen wir ganz einfach: Zuerst pflanzen wir ein Rathaus auf unser Bauland, dann ziehen wir per Mausklick die Wohnhäuser hoch. Der Clou: Wir wissen nicht, was für Menschen einziehen, denn die Stadtbewohner in **City Life** sind in sechs Bevölkerungsschichten aufgeteilt. Zuerst kommen die »Tagelöhner«, »Arbeiter« und »Hippies«. Haben wir die Gemeinde ausgebaut, zieht es »Schlipsträger«, »Trendsetter« und »Reiche« in die Stadt.

ECHTES »VORBILD«

Die französischen Entwickler haben ein brisantes Thema aufgegriffen: Vor allem in Pariser Vororten herrschte Ende letzten Jahres Randale. Ursache: Armut, Arbeitslosigkeit und teilweise Rassismus, unter den Immigrantenkinder aus Afrika in Frankreich zu leiden haben. Fast einen Monat lang wurde Nacht für Nacht randaliert, Autos gingen in Flammen auf. Das ist allerdings keine Seltenheit, allein 2005 brannten über 23.000 Autos in den französischen Städten.



Feuer und Licht sind für zankende Nachbarn nicht: Hier hat ein **Arbeiter** aus Wut ein Haus der Hippies angesteckt.



Um diese **Karten** freizuschalten, sollen wir Ziele erfüllen, etwa eine bestimmte Einwohnerzahl erreichen und viel Geld einnehmen.



Staus in der Großstadt lassen sich durch die **Verbreiterung** der Straßen auflösen. Das kostet allerdings einiges an Geld.

Die verschiedenen Gruppen gehen sich auch mächtig auf den Senkel: Arbeiter und Hippies können sich zum Beispiel gar nicht ausstehen. Die Herrschaften prügeln sich und fackeln Häuser ab.

Aufpasser

Am besten ist es, solchen Streitereien von Beginn an vorzubeugen – indem wir die Stadtteile trennen. Zwar können wir nicht direkt beim Hausbau entscheiden, welche Bevölkerungsschicht wo einzieht. Über den Bau von Arbeitsplätzen werden wir dem sozialen Wildwuchs aber schnell Herr. Und das klappt gut: Schaffen wir nur Jobs für Hippies, ziehen die Arbeiter aus dem Viertel. Doch wir müssen dabei bedenken, dass öffentliche Gebäude Arbeitnehmer verschiedenener Schichten brauchen, um optimal zu arbeiten.

Ebbe in der Kasse

Die Krawalle in der Stadt machen aber nicht den einzigen Reiz aus. Wie in **Tycoon City New York** spielen wir Gebäude und Baureglonen frei. Zum Start können wir zum Beispiel nur Werkstätten für die Arbeiter bauen – steigen die Einwohnerzahlen, werden mehr Arbeitsstätten freigeschaltet.

Für neue Bauplätze benötigen wir die Stadtschlüssel. Damit wir beispielsweise an den bronzenen Schlüssel kommen, brauchen wir 25.000 Stadtbewohner und monatliche Einnahmen von 3.000 Credits. Weitere Ziele gibt's nicht, aber das fällt kaum auf, denn die Städter halten uns gut auf Trab.

Unser Geld verdienen wir mit Wohnungen, gleichzeitig blechen wir kräftig für Gebäude wie Krankenhäuser. So ist unser Einkommen Schwankungen ausgeliefert. Da es uns oft passiert ist, dass wir im einen Moment einen Zufluss von 2.000 Credits hatten, dann im nächsten Monat aber pleite waren, lohnt es sich, oft zu speichern. Aus Statistiken erfahren wir dann, woran die Pleite liegt: Das Gymnasium etwa braucht viel Geld für die Instandhaltung.

Prachtstück

Die Grafik von **City Life** müssen wir loben: Die Häuser und die Umgebung schauen realistisch aus. Außerdem können wir weit heraus- und wieder hereinzoomen – das ist vor allem dann spannend, wenn wir uns die neueste Prügelei anschauen wollen. Nur die Brandstiftungs-Feuer sehen dürftig aus.

Susanne Braun

CITY LIFE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie sehen wollen, wie sich die verfeindeten Stadtbewohner die Köpfe einschlagen

... falls Sie ohne Missionsziele einfach vor sich hinsiedeln wollen

... wenn Sie häufiges Zwischenladen und -speichern nicht stört

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie den kompletten Durchblick über Einkünfte und Ausgaben haben wollen

... falls Sie Spielmechaniken suchen, die noch kein anderes Aufbauspiel hatte

... wenn Sie lieber nur eine Stadt bauen wollen und keine Lust auf die Bedürfnisse der Bewohner haben



SUSANNE BRAUN

Expertin für Strategiespiele



Massenschlacht!

Ich weiß, solche Kleinkriege, wie sie meine Stadtbewohner ausleben, sind nicht lustig. Aber es ist wirklich zu putzig, wenn gleich ein ganzes Swat-Team anrücken muss, um die Streithähne wieder auseinander zu bekommen.

Neben der einfachen Steuerung hat's mir die tolle Grafik angetan. Zwar finde ich das Setting von Tycoon City New York viel interessanter, den Leuten in City Life schau ich aber lieber bei ihren Tätigkeiten über die Schulter, während ich ihre Stadt zur großen Metropole ausbaue.

Meine Wertung **84**

RÜDIGER STEIDLE

Experte für Strategiespiele



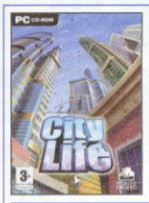
Nur zum Nebenbei-Siedeln

Kurios: Ich siedle gemütlich vor mich hin, und die Stadt blüht, ohne dass ich genau weiß, warum. Zehn Minuten später steckt das Rathaus in den roten Zahlen und ich habe keinen Durchblick.

Dabei ist weder das Wirtschaftssystem sonderlich komplex, noch üben die Bevölkerungsschichten entscheidenden Einfluss aus. Ich vermisse vielmehr noch aussagekräftigere Statistiken.

Meine Wertung **70**

CITY LIFE



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (16 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Aufbaustrategie
Entwickler/Publisher	Monte Cristo/Kochmedia
Webseite	www.citylife-game.de/
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

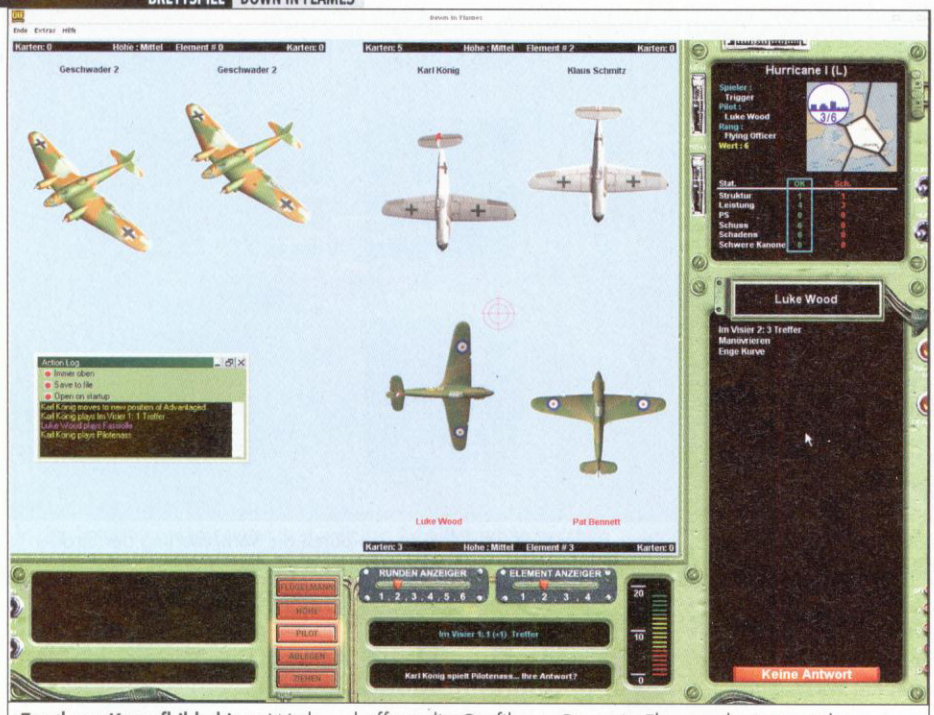
- einfache Steuerung
- verschiedene Bevölkerungsschichten
- Vorfälle »live« anschauen
- tolle Grafik (außer Feuer)

KONTRA

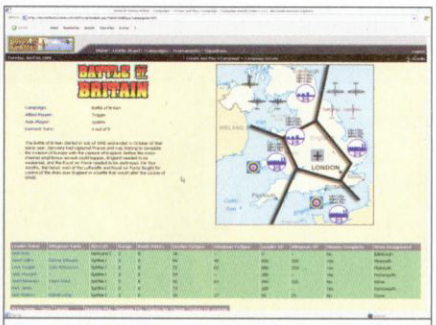
- Feuer sieht hässlich aus
- nur Einwohner- und Geldziele

SUSANNE BRAUN	84
RÜDIGER STEIDLE	70

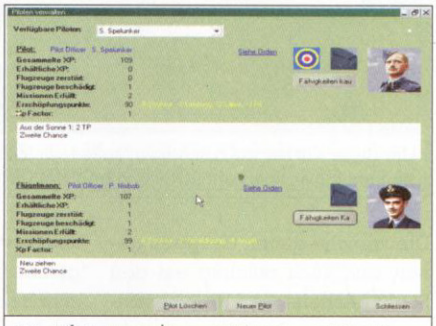
Durchschnitts-Wertung der Tester: **77**



Trostloser Kampfbildschirm: Weder schafft es die Grafik von Down in Flames, die Brettspielatmosphäre der Vorlage einzufangen, noch kann sie mit »echten« Computer-Strategiespielen mithalten.



Einige Menüs wie das **Kampagnen-Interface** werden über den Browser gesteuert.



Die **Piloten** werden von Einsatz zu Einsatz besser, allerdings auch immer müder.

DOWN IN FLAMES

Zweiter Weltkrieg mal anders: nicht als Shooter oder Strategiespiel, sondern als klassischer Karten-Kampf.

Modell für **Down in Flames** steht das gleichnamige Kartenspiel von Dan Verssen. Der dürfte trotz seiner eindrucksvollen Vita (**Seeschlacht**, **Zero)** nur Liebhabern komplexer Konfliktsimulationen oder Sammelkartenspiele ein Begriff sein. **Down in Flames** will in keine dieser Schubladen richtig passen. Grundprinzip: Zwei Parteien führen Jagdflugzeuge in einen Luftkampf, der mit Karten statt Joysticks ausgetragen wird.

Immelmann sticht

Es spricht für die Vorlage, dass selbst Brettspiel-Neulinge die Regeln schnell kapiert haben, obwohl ein interaktives Tutorial fehlt. Beide Spieler kontrollieren bis zu zwei Paar Maschinen, die sich jeweils in Rottenführer und Flügelmann gliedern. Jede Partie dauert sechs Runden, die aus fünf Phasen bestehen: Eine für den ersten, eine für den zweiten Rottenmann, für Höhenwechsel, um Karten abzulegen und neue zu ziehen. Es gibt Aktionen, Reaktionen und Karten für beide Situationen. In die erste Kategorie fallen Angriffe oder Manöver wie Immelmänner oder Kurven. Wer seinen Piloten hinter einen Gegner setzt, hat's leichter. Die zweite Klasse dient zum Ausweichen, wenn der Gegner an der Reihe ist.

Vom Schüler zum As

Regelfeinheiten bringen taktischen Anspruch ins Spiel. Beispielsweise Höhenstufen (mehr oder weniger Karten). Oder die 40 Flugzeugtypen. Mal wendig, aber fragil, mal leistungsstark und robust. Entscheidender sind die Piloten. Die lernen in jedem Match dazu und dürfen neue, extra mächtige Karten kaufen. Allerdings sinkt mit jedem Einsatz die Leistung.

Neben kurzen Dogfights stehen längere Kampagnen zur Wahl. Die Bedienung über die offizielle Website ist allerdings umständlich. Dort gibt es auch Ranglisten für menschliche Opponenten.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE

Experte für Strategiespiele



Dann schon lieber Mau-Mau

Ich kenne das Kartenspiel nicht, aber ich bezweifle, dass es mir gefallen würde. Der Zufallsfaktor ist einfach zu groß. Bei der PC-Fassung habe ich selten ausgeglichene Dogfights erlebt. Oft gewinnt eine Seite schon im ersten Zug die Oberhand. Oder beide Parteien umkreisen sich fünf Runden lang, ohne einen nennenswerten Vorteil herauszuholen.

Die Spielmechanik ist durchaus interessant und variantenreich. Wer Zeit investiert, kann durch Kartenkauf den Zufall minimieren. Dafür ist mir die Technik zu schwach.

Meine Wertung **33**

MIKKL GALUSCHKA

Experte für Strategiespiele



Flug ins Wertungsnichts

Mir gefällt Down in Flames nicht unbedingt besser als Rüdi. Mich stören nur die Nachteile (Präsentation, Zufallsfaktor) etwas weniger.

Allerdings habe ich selten zuvor einen Titel erlebt, der sich bei so wenig spielerischem Gehalt so kompliziert in der Handhabung gibt. Bis ich DiF kapiert hatte, vergingen trotz Anleitung 20 Minuten. Nur um dann zu erkennen, dass eh kaum was dahinter steckt.

Meine Wertung **42**

DOWN IN FLAMES



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (2 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (32 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Brettspiel
Entwickler/Publisher	Dan Verssen/Most Wanted
Webseite	www.downinflamesonline.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 1.024x768 Grafikkarte TNT	CPU 500 MHz	RAM 256 MB
Auflösung 1.280x1.024 Grafikkarte TNT	CPU 800 MHz	RAM 512 MB
Auflösung 1.600x1.200 Grafikkarte TNT	CPU 1,0 GHz	RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	2
Sound	1
Steuerung	4
Multiplayer	4

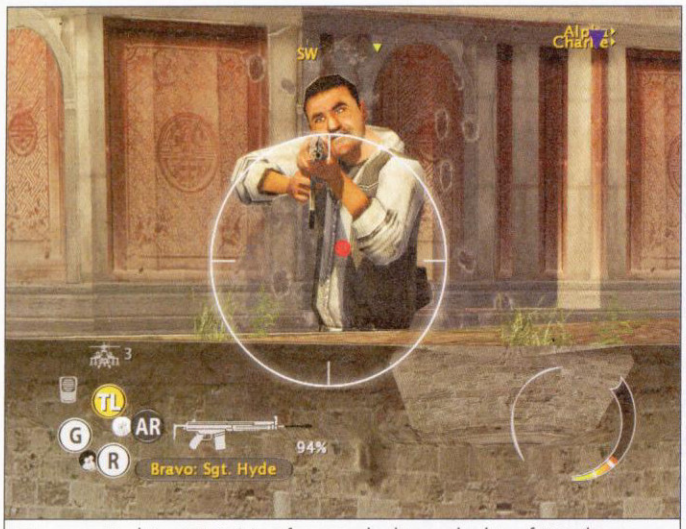
PRO
- originelles Szenario
- motivierendes Erfahrungssystem

KONTRA
- hoher Zufallsfaktor
- Bugs und Abstürze
- trostlose Präsentation
- verworrene Menüführung

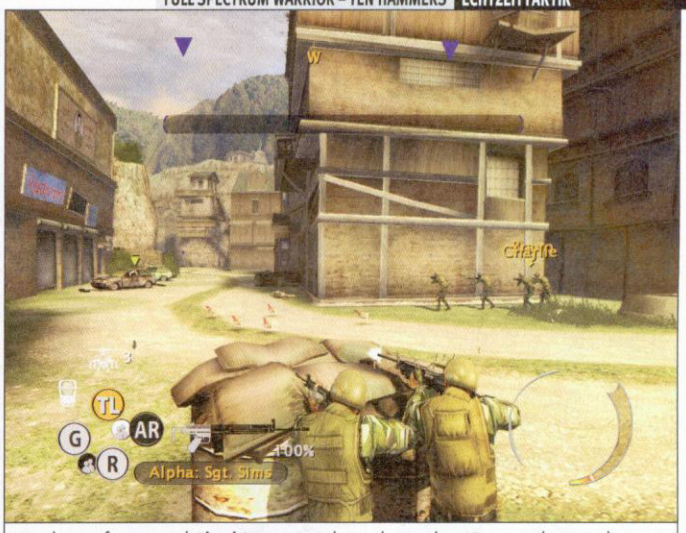
Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	33
MIKKL GALUSCHKA	42

38



Die neue Funktion **»Präzisionsfeuer«** erlaubt es, direkt auf Feinde zu schießen. Das hilft zwar oft, macht einige Missionen aber zu leicht.



Deckungsfeuer und **Flankieren:** Während wir den Gegner hinter dem Auto (gelbe Markierung) beschießen, rückt unser zweites Squad vor.

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

Befehlen und Ballern: Im Nachfolger des realistischen Militärtaktik-Spiels dürfen Sie jetzt auch selbst schießen.

Full Spectrum Warrior – Ten Hammers wirkt auf den ersten Blick zwar wie ein Actionspiel, ist in Wahrheit aber ein realistisches Stück Militärtaktik. Nicht nur in dieser Hinsicht erinnert **Ten Hammers** stark an den Vorgänger, auch der Spielablauf ist quasi identisch: Unter Ausnutzung der Deckung arbeiten Sie sich mit Ihren je vierköpfigen Squads durch urbane Umgebungen. Feinde beseitigen Sie durch taktische Manöver, meist führt die Kombination aus Deckungsfeuer und Flankieren zum Erfolg. Neuerdings dürfen Sie in einigen der zwölf Missionen der Singleplayer-Kampagne auch andere Truppen lenken, darunter einen Bradley-Panzer und einen Späher; das ermöglicht zusätzliche Taktiken.

Präzisionsfeuer hilft

Sie steuern Ihre Truppen indirekt und mit der Maus. Im Unterschied zu anderen Genrevertretern lässt sich die Kamera nicht herauszoomen; dadurch haben Sie ein ähnliches Sichtfeld wie Ihre Soldaten – ein Beispiel für Realismus. Für einige Aktionen übernehmen Sie aber auch die direkte Kontrolle, etwa um Rauch oder Splittergranaten zu werfen.

Neu ist das so genannte Präzisionsfeuer, das direktes Zielen und Schießen erlaubt – sofern Sie eine entsprechende Schussposition haben. Dafür schlüpfen Sie kurzzeitig in die Haut eines Soldaten und erzielen je nach Waffentyp eine unterschiedliche Wirkung: Granatwerfer verursachen Flächenschaden, das Maschinengewehr nagelt Gegner durch heftiges Sperrfeuer an seiner Position fest, und als Scharfschütze schalten Sie Feinde gezielt aus. Damit kompensieren Sie das fehlende Zielwasser der KI, denn mitunter verfehlen Ihre Leute selbst aus nächster Nähe. Allerdings lassen sich mit der Präzisionsfeuer-Funktion auch einige Passagen zu einfach lösen, da ein paar gezielte Schüsse mit dem Sniper mitunter alle taktischen Manöver überflüssig machen.

Typischer Kriegsschauplatz

Die linearen Levels unterscheiden sich grafisch und architektonisch kaum vom üblichen Bild, das PC-Spiele von einem modernen Kriegsschauplatz zeichnen. Halbzerstörte Gebäude, Autowracks und braungraue Farben bestimmen das Stadtbild. Bei Grafik und Steuerung merkt man, dass **Ten Hammers** parallel für Konsolen und PCs entwickelt wurde. Das kann aber keine Ausrede dafür sein, dass bei den Tipps zur Steuerung oft nur auf die Gamepad-Tasten hingewiesen wird, statt auf die Belegung von Maus und Tastatur.

Im neuen Multiplayer-Modus treten Spieler entweder gegeneinander an (eher langweilig) oder lösen die Missionen der Singleplayer-Kampagne gemeinsam (ganz nett).

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Experte für Strategiespiele

Spannende Manöver mit Macken

Bei so viel Realismus ärgert es mich sehr, dass meine Elitesoldaten öfter daneben ballern als ein Besoffener an der Jahrmarktsschießbude. Und wenn ich deshalb die Mission verliere und große Passagen aufgrund einer fehlenden freien Speicherfunktion noch mal spielen muss, nervt das.

Davon abgesehen bietet Ten Hammers sehr ordentliche Taktikkost. Es ist einfach sehr spannend, wenn ich mich Stück für Stück durch die Städte vorkämpfe und Gegner ausmanövriere – obwohl sich die Aktionen mit der Zeit immer wiederholen.

Meine Wertung **74**

DAVID BERGMANN



Experte für Strategiespiele

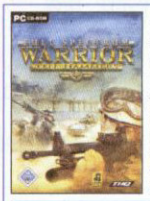
Hart und nicht ganz fair

Ten Hammers gefällt mir fast so gut wie der Vorgänger. Ich muss sehr taktisch vorgehen, und das Team wächst mir im Verlauf der Kampagne richtig ans Herz.

Mich würde nicht einmal der hohe Schwierigkeitsgrad stören ... wenn die Entwickler mir mehr Speicherpunkte gegönnt hätten. So bedeutet eine kleine Unachtsamkeit oft, dass mir eine halbe Stunde Spielzeit verlohrengeht. Das ist zu krass.

Meine Wertung **78**

TEN HAMMERS



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (38 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	Pandemic/THQ
Webseite	www.fullspectrumwarrior.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x786	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO
- große taktische Tiefe
- glaubwürdige Atmosphäre
- realistische Einsätze

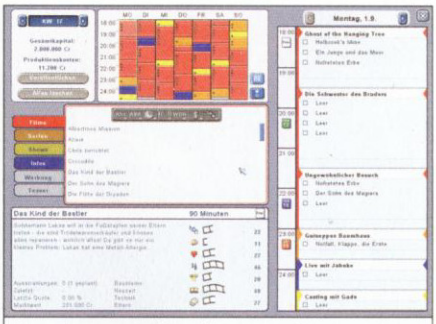
KONTRA
- kein freies Speichern
- schwankende KI
- auf Dauer gleichförmiger Spielablauf

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	74
DAVID BERGMANN	78
	76



In der **Werbeagentur** besorgen wir uns die Spots für unser Programm. So verdienen wir Geld. Wollen wir zu Filmbörse, Studios und Bank, müssen wir erst durch die Stadt laufen.



Das **Programm** basteln wir im Büro zusammen. Blöd: Die Zeit stoppt in Gebäuden.



Was die Konkurrenz so treibt, lesen wir in der **Fernsehzeitung** nach.

PRIME TIME

Beweisen Sie, was Sie als Programmchef draufhaben: Klauen Sie anderen Fernsehsendern die Zuschauer!

Wenn wir einen Tag lang RTL-Programmchef wären, würden wir **Gute Zeiten, Schlechte Zeiten** absetzen und nur das **A-Team** laufen lassen. Dazu wird es allerdings nie kommen. Praktisch also, dass uns RTL Enterprises eine Wirtschaftssimulation im Fernsehbereich liefert. In der bauen wir unseren realen TV-Frust als virtueller Programmmanager ab. **Prime Time** nennt sich das gute Stück, in dem wir das Fernsehprogramm unseres Senders selber gestalten. Dafür sorgen, dass wir ordentlich Kohle mit Werbung verdienen. Und den drei Konkurrenzsendern die Zuschauer mopsen. Klingt nach Thriller, ist aber ungefähr so spannend wie ein Testbild.

Studioboss

Unser erster Arbeitstag beginnt mit einem Rapport beim Senderchef. Der legt uns ans Herz, eine Politiksendung zu drehen. Gesagt, getan. Wir verlassen den Bürobildschirm und landen auf den Straßen der 3D-Stadt »Blickfeld«. Nach kurzer Suche finden wir das Studio und bestellen per Klick beim Produktionsleiter eine politische Infoshow, suchen Moderatoren aus – fertig ist die Sendung.

Mit genügend Geld können wir unser Studio erweitern oder an der Filmbörse einkaufen. Und das Geld verdienen wir natürlich mit Werbung. Dafür besuchen wir die städtische Werbeagentur.

Stoppuhr

Die meiste Zeit verbringen wir mit der Programmplanung: suchen Filme und Shows aus, platzieren Werbespots zu guten Sendezeiten. Wenn wir einen tollen Job machen und die Einschaltquoten steigen, winkt als Belohnung eine Trophäe. Das einzige Ziel, das uns gestellt wird, ist nach vier Jahren einen Preis abzusahnen.

Dummerweise stoppt die Zeit, wenn wir ein Haus betreten – so geht die Spannung des Zeitdrucks flöten. Und während wir vorm Sendergebäude warten, dass die Uhr vorrückt, gibt's nicht mal was zu gucken, denn die Städter hocken nur vor der Glotze. Aber die Zuschauer wollen wir nicht wirklich sehen – die Grafik von **Prime Time** ist nämlich potthässlich.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Zu viele Sendepausen

Mir ist Prime Time zu lahm. Wo bleibt denn die Spannung, wenn ich noch einen leeren Sendeplatz habe und schnell was reinquetschen muss? Stattdessen stehe ich im Regen auf der Straße und warte, dass mein Programm abläuft. Währenddessen kann ich nichts anderes machen – denn kaum öffne ich meinen PDA oder gehe ins Büro, stoppt die Zeit wieder.

Warterei und Gruselgrafik halten mich ganz sicher davon ab, 40 Euro in das Spiel zu investieren. Ich vertraue Mad TV: Das ist zwar schwer, aber auch spannend.

Meine Wertung **38**

MARTIN DEPPE



Experte für Strategiespiele

Zum Abschalten

Super Spiel! Finde ich klasse! Prime Time macht einem das Fernsehgucken nämlich richtig schön mies. Lesen Sie lieber mal wieder. Ein gutes Heft, das Sie vor solchen Trantüt-Titeln warnt!

Wenn Sie gern Stundenpläne verschieben und sich durch 80er-Jahre-Grafik klicken, nur zu. Ich guck lieber »Die schönsten Bahnstrecken Europas«. Läuft im Ersten, morgens um 4:40 Uhr.

Meine Wertung **24**

PRIME TIME



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (52 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler/Publisher	Limbic Ent./RTL Enterprises
Webseite	www.rtl-primetime.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; zu leicht
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce	CPU 1,0 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,4 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,8 GHz RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

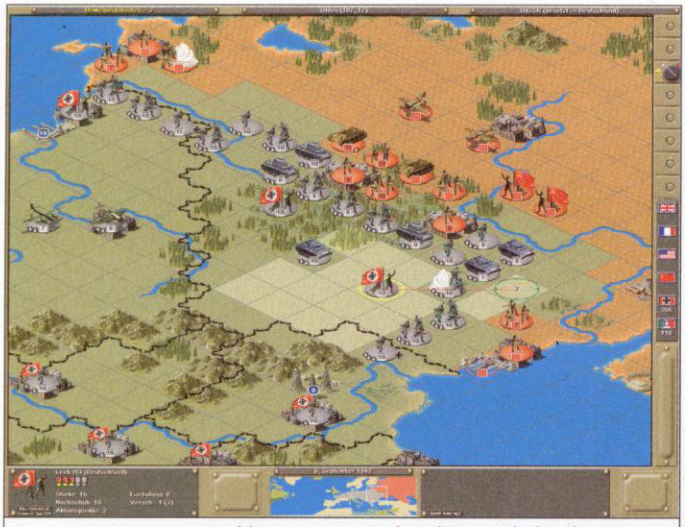
Grafik	3
Sound	4
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- einfache Steuerung
- vielfältige Programmgestaltung
- begehbare Stadt

KONTRA
- die Zeit stoppt beim Betreten von Gebäuden
- hässliche Grafik

SUSANNE BRAUN	38
MARTIN DEPPE	24

Durchschnitts-Wertung der Tester **31**



Hauptquartiere (angewählt) versorgen Verbündete, sind aber langsam und fragil. Bei Barbarossa rennen die Tanks dem Nachschub davon.



Einzelszenarien zeichnen in kleineren Maßstäben berüchtigte Konfliktpunkte nach. Im Bild: **Operation Market Garden** (Brücke von Arnheim).

STRATEGIC COMMAND 2

Sie wollen wissen, wie Strategie vor zehn Jahren aussah, haben aber keine Lust auf Emulatoren? Die Lösung!

Das Vorbild von **Strategic Command** heißt **Clash of Steel** und stammt aus dem Jahr 1993. Böse Zungen behaupten, die Neuauflage von 2002 wäre nicht viel hübscher. Und – Sie sehen ja die Screenshots – das Remake des Remakes verlangt aktuellen Grafikkarten auch nicht gerade das Letzte ab. Immerhin: Statt kryptischer Icons mit Brettspiel-Flair gibt's jetzt vergleichsweise schicke Iso-Figuren und Render-Panzer.

Tankstellen für Tanks

Am Spielprinzip ändert das freilich nichts. Aufseiten der Achsenmächte oder der Alliierten und Sowjets versuchen Sie, den Zweiten Weltkrieg für sich zu entscheiden. Und zwar hauptsächlich auf dem Schlachtfeld. Wirtschaft, Diplomatie und Forschung spielen eher untergeordnete Rollen. Runde für Runde verschieben Sie Armeen über die Raster-Karte und leiten Attacken ein.

Hört sich simpel an, und in der Tat haben Sie die Grundregeln in fünf Minuten intus. Siegen ist trotzdem nicht ganz einfach, denn ein paar Feinheiten gibt es dann doch noch zu beachten. Die wichtigste: Ihre Truppen entfalten nur dann ihre volle Kampfkraft, wenn sie regelmäßig Nachschub beziehen. Wenn sie zu weit vorpreschen, Partisanen plötzlich die Versorgungslinien durchkreuzen oder die langsamen Hauptquartiere dem Vormarsch nicht hinterher kommen, kucken Ihre schnieken neuen Panzer ohne Munition und Sprit dumm aus der Wäsche.

Weltherrschaft durch Technik

Die Neuerungen gegenüber dem ersten Part halten sich in Grenzen. Den größten Einfluss übt wohl der weiter verzweigte Technologiebaum aus. Allein für Infanterie gibt's drei verschiedene Forschungsfelder: Handfeuerwaffen, Panzerabwehr und Transport. Anders als früher werden die Upgrades nicht mehr automatisch zugeteilt, sondern kosten teuer Geld. Aber das lohnt sich: Mit Halbkettenfahrzeugen durch die Pampa zu brettern, ist nun einmal deutlich angenehmer als ein Fußmarsch. Schade, dass der Forschungsbildschirm wie alle anderen Untermenüs als öde Textbox daher kommt.

Ergänzend zum globalen Kriegsschauplatz gibt's nun sechs kleinere Szenarien, die bedeutende Abschnitte des Konflikts nachstellen, etwa die Landung in der Normandie oder Operation Market Garden. Dort zählt allein das Schlachtenglück; Verhandlungen und Produktion bleiben außen vor. Der beiliegende umfangreiche Editor sollte dafür sorgen, dass der Kartennachschub so schnell nicht abreißt. Sogar komplett andere Hintergründe wie der Pazifikkonflikt oder der Kalte Krieg sind denkbar.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE

Experte für Strategiespiele



Eher Teil anderthalb als zwei

Auch wenn Fury Software praktisch ein Ein-Mann-Unternehmen ist: Ein paar echte Neuerungen hätten's schon sein dürfen. Strategic Command 2 spielt sich fast genau wie der Vorgänger. Schön simpel, auf Dauer gleichförmig.

Zumal der Knackpunkt des ersten Teils nach wie vor zählt: Die Konflikte sind schon früh entschieden. Irgendwann haben meine Einheiten so viel Erfahrung gesammelt, dass sie nichts mehr aufhält. Ob Strategic Command 2 genauso lange auf meiner Festplatte durchhält wie Teil 1, ist fraglich.

Meine Wertung **69**

FLORIAN STANGL

Experte für Strategiespiele



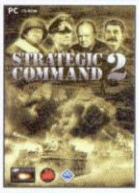
Für Gelegenheits-Generäle

Rüdiger hat schon Recht: Der Spielablauf ist auf Dauer gleichförmig, was mir aber gefällt. Ich spiele meistens zwei, drei Kampagnen parallel und komme jedes Mal schnell wieder rein. Die Tiefe reicht mir aus, auf Wirtschaftsfinessen verzichte ich gerne.

Am ehesten stört mich noch die zu hakelige Bedienung mit den drögen Windows-Menüs. Meinen Eroberungsdrang bremst das nicht.

Meine Wertung **79**

STRATEGIC COMMAND 2



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (52 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Runden-Strategie
Entwickler/Publisher	Fury Software/Most Wanted
Webseite	www.most-wanted-games.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 1.024x768	Grafikkarte TNT	CPU 500 MHz, RAM 128 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte TNT	CPU 800 MHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.600x1.200	Grafikkarte TNT	CPU 1,0 GHz, RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	2
Sound	1
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO

- einfache Spielregeln
- läuft auch auf Uralt-Rechnern
- Hotseat und E-Mail für Multiplayer

KONTRA

- auf Dauer zu wenig Spieltiefe
- technisch von Anno Dunnemal
- Editor kompliziert zu bedienen

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	69
FLORIAN STANGL	79

74



In befreundeten Basen setzen wir unser beschädigtes Gefährt auf speziellen **Plattformen** kostenlos instand. Im Feld helfen Reparaturpacks.



Da schaut der Stuntman betroffen: Die halsbrecherischen und kilometerweiten **Sprünge** in Auto Assault verursachen kaum Schaden.

AUTO ASSAULT

Beim Barte des Zauberers: Hier kloppen sich weder Elfen noch Orks online um Erfahrungspunkte, sondern futuristische Benzinschleudern! Eine coole Idee – mit uncoolen Mängeln.

PVP – ABER MIT WEM?

In Auto Assault treten Sie auf Wunsch in speziell dafür vorgesehenen Gebieten gegen Spieler der feindlichen Fraktionen an. Außerdem gibt's Arenen, in denen Sie Ihre Kräfte mit Mitgliedern der eigenen Rasse messen können. Falls Sie welche finden; zum Testzeitpunkt kurz nach Start war der deutsche Server noch wie ausgestorben.

»Carambolage – Ich verbrenne«, sang Peter Maffay Anfang der 90er-Jahre und meinte damit vermutlich seine tägliche Begegnung mit den zwei Flaschen Whiskey, die er sich gerüchteweise hinter die Binde kippte. Der Song ist der ideale Soundtrack zu **Auto Assault**. Das Erstlingswerk von Newcomer Netdevil ist ein Online-Spiel mit vielen Rollenspielelementen und jeder Menge Action. Wie in **World of WarCraft** erstellen Sie zu Beginn einen Charakter, erfüllen Aufträge, erklimmen einen Level nach dem anderen und verbessern mit der Zeit Ihre Fähigkeiten. Wie in **World of WarCraft** gibt es unterschiedliche Rassen, Klassen, Fertigkeiten und PvP.

BRRRRUMMM!

Größter Unterschied zu **Guild Wars** und Konsorten: Zu Fuß sind Sie lediglich in befestigten Städten unterwegs. Die meiste Zeit heizen Sie in einem schwer bewaffneten Gefährt durch eine endzeitliche und mit Gegnern voll gestopfte Einöde. Je nach gewählter Rasse oder Klasse (siehe Kasten) besitzt Ihr fahrbarer Untersatz unterschiedliche Attribute und Technologien. Und natürlich das entsprechende Aussehen.

Gleich geblieben ist die Steuerung: Aus der Verfolgerperspektive, mit einer Kombination aus Tastatur und Maus. Alternativ funktionieren auch Gamepads und Lenkräder. Mit einer Rennsimulation hat **Auto Assault** jedoch herzlich wenig zu tun, das Gefährt steuert sich wie auf Schienen. Zudem ist es aufprallgeschützt: Waghalsige Stunts, Stürze und Unfälle verkraftet es ohne erkennbaren Schaden. Fast alle Objekte und Gebäude dürfen Sie unter Ihren Rädern zermalmen.

RASSEN UND KLASSEN: DIE EIGENSCHAFTEN IM DETAIL



Boni: Schildenergie, Holo-Technologie

Klassen: Kommandosoldat (Frontkämpfer), Pionier (Reparatur, Störungskräfte), Leutnant (Gedankenattacken, Herbeirufen unterstützender Einheiten), Kopfgeldjäger (Fernkämpfer, Tarnung, sehr schnell)



Boni: Natürliche Regeneration, Verseuchungs-Angriff

Klassen: Legionär (Frontkämpfer, tierähnliche Fähigkeiten), Schamane (Heil- und Verteidigungsexperte), Archon (Naturmanipulation, Kreaturenbeschwörung), Rächer (Tarnung, Insektenattacken)



Boni: Unempfindlich gegenüber Umwelt, zusätzliche Lebensenergie

Klassen: Terminator (Frontkämpfer), Cybertek (Reparatur, Nanobots als Angriffshilfe), Mastermind (Roboterarmee bauen, Gegner ausspionieren), Agent (Tarnung, kann Feindenergie auf sich umleiten)



Wenn sich viele Gegner und Freunde auf dem Bildschirm tummeln, leidet mitunter die **Übersicht**.

Tüüüt! Kawumm!

In **Auto Assault** hupen Sie nicht lang herum, sondern machen Ihre Gegner mit brachialer Waffengewalt auf sich aufmerksam. Die Schussanlagen reichen von ordinären Maschinengewehren über Raketenwerfer bis hin zu futuristischen Laserbatterien. Sie sind nicht nur auf eine Waffe beschränkt, sondern dürfen Ihr Fahrzeug gleich mit mehreren Bleispuckern ausrüsten, inklusive alternativer Feuermodi.

Jedes der Kriegswerkzeuge besitzt eine unterschiedlich hohe Reichweite, die Sie über eine holografische Projektion ablesen können. Alle Gegner, die sich innerhalb des Reichweitenkegels befinden, erleiden Schaden. Alternativ wählen Sie einen bestimmten Feind aus und konzentrieren somit das Feuer auf ihn. Natürlich dürfen Sie Ihr Fahrzeug als Waffe einsetzen und Gegner fleißig rammen oder einfach platt fahren.

Zudem lohnt es sich, auf die zahlreichen klassenbezogenen Spezialfähigkeiten zurückzugreifen, die Sie im Verlauf des Abenteuers erlernen. Darunter Schutzschilde, Energiewaffen und schäbige Tricks wie Unsichtbarkeits- und Verwandlungsmodi.

Sollten Sie das Zeitliche segnen, bringt Sie ein Reparaturschiff zur nächsten freundlichen Basis. Dort flickt man Sie gratis zusammen. Eine weitere Bestrafung gibt's nicht.

World of AutoCraft

Abgesehen vom Szenario und der starken Betonung auf Action spielt sich **Auto Assault** wenig erfrischend. Die Quests bestehen viel zu oft aus den hinlänglich bekannten »Töte dies«- und »Sammle das«-Missionen und sind nur selten richtig spannend.

Während Sie viele Aufträge im Alleingang erledigen können, sind einige davon nur im Konvoi lösbar. Bei vielen Gegnern und Gruppenmitgliedern driftet das rasante Geschehen allerdings schnell ins Chaotische ab. Obgleich technisch keineswegs meisterhaft, ist die Grafik stimmungsvoll. Allerdings wird auch die harmonischste Endzeitwelt aufgrund ihrer naturgemäßen Öde schnell langweilig.

Simon Fistrich



Das Auto dürfen wir nur in den sicheren **Städten** verlassen. Hier kaufen wir in Ruhe Waffen, Gegenstände und lernen frische Talente.

SIMON FISTRICH

Experte für Actionspiele



Zu wenig für zu viel Geld

Ich möchte Auto Assault wirklich mögen: Das Cyberpunk-Szenario ist eine mehr als willkommene Abwechslung zum müden Fantasy-Einheitsbrei. Als motorisierter Mad Max durch die atomare Enddzeit-Wüste zu rasen macht anfangs auch jede Menge Spaß.

Allerdings gibt's anderswo auf Dauer mehr: mehr Rassen, mehr Klassen, spannendere Quests und vor allem mannigfaltigere Schauplätze. Zudem trauen sich bislang nur wenige Spieler aus der Garage: 13 Euro pro Monat sind für das Gebotene einfach zu happig.

Meine Wertung **64**

SUSANNE BRAUN

Expertin für Rollenspiele



Mal was anderes

Kein Fantasy-Getümmel auf den Servern von Auto Assault; keine Elfen, Orks oder Asia-Schönheiten. Das ist mal was anderes, auch wenn sich das Spielprinzip von anderen MMOGs nicht unterscheidet.

Mich stört aber die Brutalität: Warum werden den menschlichen Gegnern die Gliedmaßen abgetrennt? Absolut unnötig, statt dessen wären mir abwechslungsreichere Quests lieber gewesen.

Meine Wertung **68**

AUTO ASSAULT



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (4.000/Server)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (96 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Netdevil/Flashpoint
Webseite	www.autoassault.com
ca. Preis	45 Euro (plus monatlich 13 Euro)
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	6
Singleplayer	6

PRO
- interessantes Szenario
- solides Upgrade-, Klassen- und Handwerkssystem

KONTRA
- öde Spielwelt
- lückenhafte Übersetzung
- teilweise chaotische Kämpfe

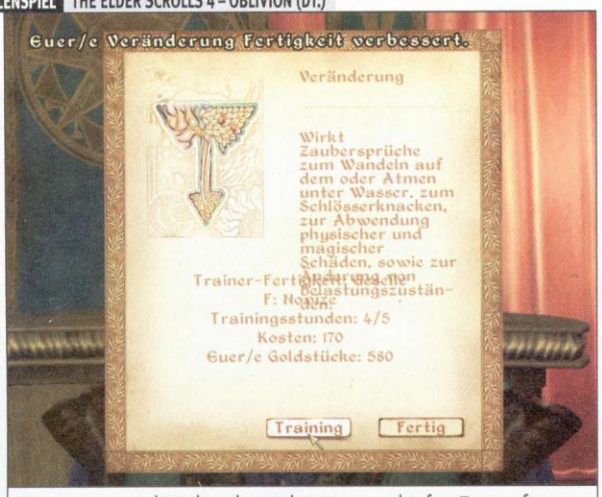
Durchschnitts-Wertung der Tester

SIMON FISTRICH	64
SUSANNE BRAUN	68
	66

VIDEO

TIPPS

MODS



Da Längen und Umbrüche nicht stimmen, laufen **Texte** oft aus ihrem Bereich, überlagern andere und sind unleserlich.



Der medizinische Begriff **»Schrunde«** ist hier völlig falsch. Das passiert halt, wenn man wortwörtlich statt sinnvoll übersetzt.

AWARD PC POWER PLAY FÜR SPIELWELT OBLIVION

THE ELDER SCROLLS 4 OBLIVION (DT.)

Schlechte Lokalisierungen verderben selbst bei sehr guten Titeln wie Oblivion den Spielspaß.

Wenn bei einem Feuerball-Zauber die Beschreibung »Lebensenergie wiederherstellen 8 Pkt. an Selbst« lautet, dann ist das im ersten Moment vielleicht noch ganz amüsant. Wenn sich aber in der Folgezeit zahlreiche weitere Lokalisierungsfehler häufen, vergeht Spielern das Lachen. Da passen Texte nicht in die vorgegebenen Fenster, da werden Begriffe durch kryptische Abkürzungen unkenntlich gemacht, und mitunter stehen einfach noch die englischen Originaltexte da.

Das Fehlerfestival bei **Oblivion** gipfelt in inhaltlichen Patzern, die den Spieler mitunter durch falsche Richtungsangaben verwirren. So ein Debakel haben wir bei einer namhaften Firma schon seit langer Zeit nicht mehr erlebt.

Voll daneben

Offensichtlich haben die Übersetzer sich das Spiel selbst nicht angesehen, da sie viele Begriffe wortwörtlich statt im sinnvollen Kontext eingedeutscht haben. »Hourglass« heißt in der lokalisierten Version beispielsweise Stundenglas, obwohl »Sanduhr« die bessere Wahl gewesen wäre. Und »Landmarks« als Grenzsteine zu bezeichnen ist ebenfalls unglücklich, wenn der dazugehörige Begriff eindeutig »wichtige Orte« beschreibt. Auch lustig: »Repair Hammer« erscheint in der deutschen Version allen Ernstes als »Hammer reparieren«, gemeint ist aber ein Schmiedehammer zum Reparieren.

Besonders hässlich sind grammatikalisch falsch aneinander gereihten Wörter, die so etwas wie »Öffnen Leicht Schloss an Ziel« ergeben. Immerhin können sich Spieler meistens noch den Sinn zusammen reimen, trotzdem geht da natürlich viel Atmosphäre flöten.

Lichtblicke

Trotz aller Fehler ist die deutsche Version nicht komplett misslungen. Bei zusammenhängenden Texten wie Dialogen oder Büchern sind uns kaum Mängel aufgefallen. Auch die deutsche Sprachausgabe geht in Ordnung, obwohl die Profi-Sprecher stellenweise etwas distanziert wirken.

Da Publisher Take 2 noch nicht einmal sagen konnte, ob es überhaupt einen offiziellen Patch zur Behebung der Fehler geben wird, empfehlen wir die Verwendung inoffizieller Dateien (siehe Kasten).

Georg Valtin

INOFFIZIELLER **PATCH**

Die Dateien von Oblivion sind aufgrund der Mod-Freundlichkeit leicht zu bearbeiten. Also hat Oblivion-Spieler Ulli »Singler« Kunz selbst Hand angelegt und die gröbsten Übersetzungsschnitzer behoben. Außerdem ersetzte er arg abgekürzte Begriffe durch sinnvolle deutsche Namen und vergrößerte den angezeigten Weltkartenausschnitt. Sie finden die Datei auf unserer DVD unter Extras. Eventuell neuere Versionen gibt's im Internet unter: **www.globalgameport.de/wbb2/thread.php?threadid=396**

GEORG VALTIN



Experte für Rollenspiele

Sowas darf nicht passieren!

Wer gute Englischkenntnisse hat, sollte sich bei einem Importhändler am besten eine Originalversion besorgen. Denn die deutsche Fassung ist im ursprünglichen Zustand in einigen Punkten eine Zumutung – zur Strafe gibt's von mir eine klare Abwertung von vier Prozent.

Ich frage mich ohnehin, warum Bethesda für die PC-Version nicht gleich ein angepasstes Interface mit gescheiter Textdarstellung gemacht hat – aufgrund der XML-basierten Technik wäre das ein geringer Aufwand und sollte für den ohnehin fälligen Patch erwogen werden.

Meine Wertung **89**

MARTIN DEPPE



Experte für Rollenspiele

Ich fas. e. nich.!

Wieso glauben Amis, dass sie Deutsch können – nur weil ein germanischer Vorfahre 1620 an der Ostküste von der Mayflower gefallen ist? So ungefähr müssen sich die Übersetzer qualifiziert haben. Zum Glück sind die Sprecher und deren Texte in Ordnung. Ich werte trotzdem ab, um drei Prozent und unseren Award für »Glaubwürdigkeit«. Den gibt's erst zurück, wenn ein gescheiter Patch da ist!

Meine Wertung **85**

OBLIVION (DT.)



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (54 Seiten), Landkarte

Sound Stereo

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

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,5 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	2,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	9
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- gute Sprecher
- längere Textpassagen gut übersetzt

KONTRA
- inhaltliche Fehler
- Textlängen passen nicht
- kryptische Abkürzungen
- teils noch englische Texte

GEORG VALTIN	89
MARTIN DEPPE	85

Durchschnitts-Wertung der Tester **87**

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY

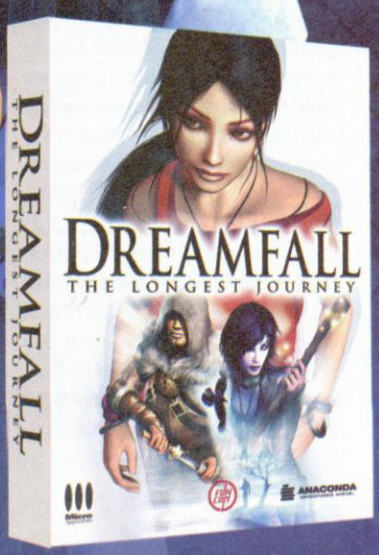
Im Mai beginnt die Reise deines Lebens…

„Dreamfall sieht märchenhaft schön aus…“ PC PowerPlay (März 06)

„…Dreamfall überzeugt mit einer spannenden Geschichte und gut durchdachtem Rätselspaß.“ Computer Bild Spiele (4/06)

„…zum Staunen.“ PC Games (4/06)

„…ein klassisches Adventure – mit fantastischen Welten und edlen Helden.“ – GameStar (5/06)



www.dreamfall-game.de
www.anaconda-games.de

12

ANACONDA

FUNCOM

Micro Application

Dreamfall – The Longest Journey © FUNCOM. Published by dtp entertainment AG under license from MICRO APPLICATION. © 2006 by dtp entertainment AG. All rights reserved. The ANACONDA – Adventures Ahead logo is a registered trademark of dtp entertainment AG.



Der **PvP-Part** von RF Online ist vor allem deshalb spannend, weil Teamwork nötig ist. Egoisten und Alleingänger haben keine Chance.



Das **Leveln** dauert eine gefühlte Unendlichkeit: Oftmals schlagen Sie sich einen Level lang mit einem einzigen Gegnertyp herum.

RISING FORCE ONLINE

Spieler kämpfen gegen Spieler, in einer Science-Fiction-Welt. Klingt super, hat aber einen Haken: es ist Arbeit.

Hinfort mit Drachen, edlen Rittern und hilflosen Jungfrauen – das Online-Rollenspiel **Rising Force Online** bewegt sich abseits der Fantasy-Pfade von **World of WarCraft** oder **Everquest 2**. Auf Seiten der Bellato Union (knuffige Kinder mit Kulleraugen), der Heiligen Allianz Cora (wandelnde Schönheitsideale in zu engen Klamotten) oder des Accretia Imperiums (grimmige Roboter) kämpfen Sie um eine Science-Fiction-Welt.

Das Hauptaugenmerk liegt dabei ähnlich wie in **Dark Age of Camelot** auf dem Kampf Spieler gegen Spieler (PvP). Im Abstand von acht Stunden startet auf den fünf zur Verfügung stehenden Servern der so genannte »Chip War«. In einem speziellen Areal, der Crag Mine, versuchen alle Fraktionen, die Kontrollkristalle der Gegner zu zerstören. Die Sieger haben dann für einige Zeit Vorrecht in der Mine und können ungestört Bergbau betreiben. Das so gewonnene Erz machen Sie zu Geld oder verarbeiten es weiter – mit den Endprodukten können Sie etwa Ihre Ausrüstung verbessern.

Tretmühle

Bevor Sie sich mit Ihrem Krieger, Jäger oder Magier in diese Chip Wars stürzen, müssen Sie Ihren Charakter aufpäppeln – und das ist alles andere als spannend. Eine lebendige Spielwelt wie in **World ofWarCraft** gibt es nicht. Sie stapfen abhängig von Ihrem Level in eines der Gebiete und töten wie am Fließband. Wichtig ist dabei, dass Sie Ihre Fähigkeiten wie Zaubersprüche oder spezielle Angriffe exzessiv verwenden, denn nur so können Sie diese steigern; und das ist in **RF Online** wichtiger als der eigentliche Levelaufstieg.

Damit das Ganze nicht zu eintönig wird, gibt es auch ein paar Quests. Die geben sich mit »töte dies«- und »besorge jenes«-Aufträgen simpel, haben allerdings einen absurd hohen Schwierigkeitsgrad. Mit Level 4 bekommen Sie beispielsweise eine Quest, die Sie solo frühestens mit Level 8 schaffen können. Wollen Sie sofort ran an die Buletten, muss eine Gruppe her. Das zieht sich durch das gesamte Spiel.

Die unfeine englische Art

Der Großteil der **RF Online**-Community ist elitär, oder hält sich zumindest dafür. Entsprechend gefährlich ist es, als Einsteiger Fragen zu stellen. Die werden schnell mit Äußerungen wie »Wegen Leuten wie Dir fehlt mir eine Ignorier-Funktion« quittiert. Während unseres Tests haben wir ob des Verhaltens mancher Spieler öfter den Kopf geschüttelt. Neben autodidaktischen Qualitäten sollten Sie aber auch gute Englisch-Kenntnisse mitbringen. Spezielle deutscher Server gibt es nämlich nicht, in **RF Online** wird vorrangig Englisch gesprochen.

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Experte für Adventures

Mehr Arbeit als Spiel

Mir gefällt die Welt von RF Online – auch wenn die Umgebungen trist sind, ist alles sehr stimmig, die Monster sind phantasievoll gestaltet. Und mir gefällt, dass der Fokus auf den Kämpfen Spieler gegen Spieler liegt. Die müssen nämlich sehr taktisch geführt werden, und in der Regel klappt das sehr gut.

Dumm nur, dass vor dem Spaß stupide und gähnend langweilige Fließbandarbeit ansteht. Stundenlang töte ich die gleichen Gegner mit den immer gleichen Fähigkeiten ... und verliere ratzfatz den Spaß am Spiel.

Meine Wertung **66**

GEORG VALTIN



Experte für Rollenspiele

Uninspirierte Magerkost

RF Online schreit mit seinen drei Fraktionen und dem Hauptaugenmerk auf PvP geradezu nach einem Vergleich mit Dark Age of Camelot – und schneidet deutlich schlechter ab: Das Hochzüchten meines Helden wird selbst in Gruppen sehr schnell langweilig.

Und in Sachen PvP wirkt RF Online im Vergleich zu den abwechslungsreichen Reichskämpfen in DAoC so richtig uninspiriert.

Meine Wertung **60**

RISING FORCE ONLINE



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (4.000/Server)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (34 Seiten), Soundtrack

Sound 5.1-Surround

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	CCR/Codemasters
Webseite	www.codemasters.de/rfonline
ca. Preis	30 Euro (monatlich 15,27 Euro)
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte Geforce 5600	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce 5900	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	4
Steuerung	8
Singleplayer	–

PRO

- spannende PvP-Schlachten
- Charaktere lassen sich gezielt entwickeln

KONTRA

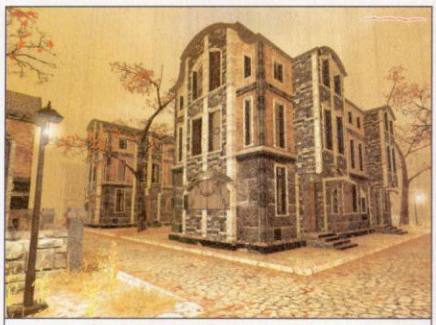
- langweiliges Leveln
- solo noch langweiliger
- kaum Inhalte für hochlevelige Spieler

DAVID BERGMANN	66
GEORG VALTIN	60

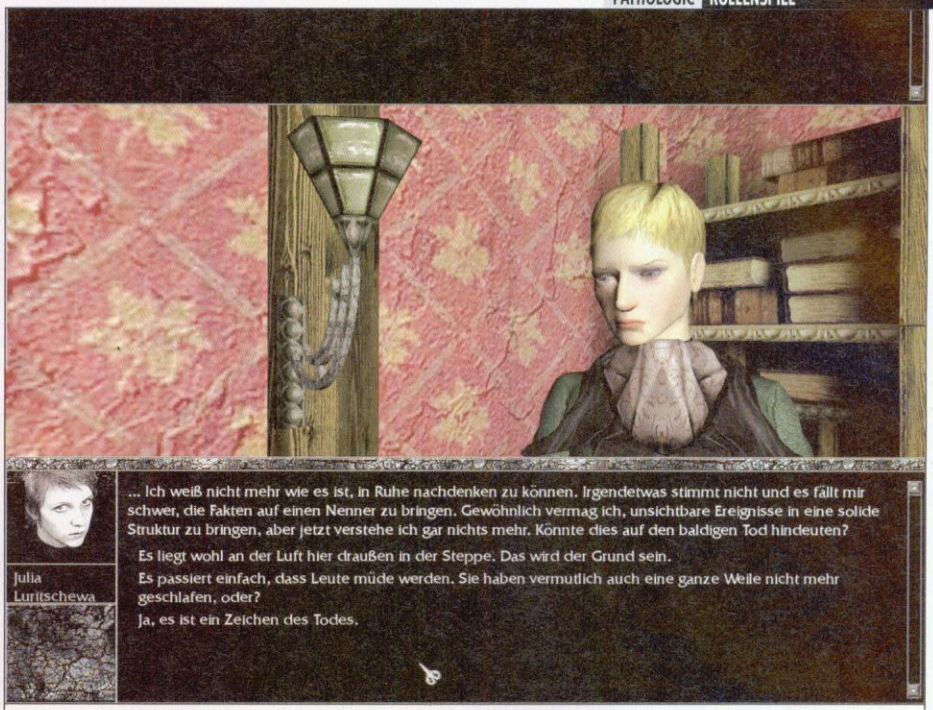
Durchschnitts-Wertung der Tester **63**



Getötete Charaktere können Sie ausrauben und das **Diebesgut** zu Geld machen.



Die Stadt ist in Grau- und Brauntönen gehalten, viele **Texturen** wiederholen sich.



Den größten Teil der Spielzeit verbringen Sie mit solchen **Dialogen**. Die verschiedenen Antwortmöglichkeiten beeinflussen die Geschichte ein wenig, allerdings nicht maßgeblich.

PATHOLOGIC

Wieso, weshalb, warum? Wer nicht fragt, muss Pathologic nicht spielen. Mehr als Labern gibt's nicht zu tun.

Pathologic sieht auf den ersten Blick aus wie ein Ego-Shooter, spielt sich aber wie ein Rollenspiel – wie ein extrem simples Rollenspiel. Mit einem von zwei Charakteren landen Sie in einem Städtchen irgendwo im Nirgendwo. Die Ausgangslage ist denkbar schlecht, ein tödliches Virus ausgebrochen, eine Heilung nicht in Sicht. Aber vielleicht können Sie ja helfen ... wenn Sie denn wirklich wollen. In erster Linie lassen Sie sich von den Stadtbewohnern nämlich eine Frikadelle nach der anderen ans Ohr labern. Wie die Geschichte weitergeht, hängt von der Charakterwahl ab.

Labertasche

Die ausufernden Dialoge sind vollgestopft mit kryptischen Andeutungen, die Sie in zahlreichen Aufträgen entwirren sollen. Die Quests schicken Sie hin und wieder zwar nur zum nächsten Gesprächspartner, oftmals gibt es aber auch kleinere Aufgaben zu erledigen. Sie müssen sich etwa Zugang zu einem bewachten Gebäude verschaffen oder in der Einöde rund um die Stadt einen Kontaktmann ausfindig machen. Damit Sie sich dabei nicht verlaufen, werden wichtige Orte auf einer Übersichtskarte markiert.

Weder Fisch noch Fleisch

Belohnungen für das Erledigen der Quests sind eher Ausnahme als Regel. Das wäre bei einem freien Spielablauf zu verschmerzen, den gaukelt **Pathologic** aber nur vor. Ja, Sie können in so ziemlich jedes Haus einbrechen, böse sein und arglose Passanten niederknüppeln – allerdings sinkt dabei Ihr Ruf. Irgendwann will Ihnen jeder Bewohner ans Leder, ein Weiterkommen in der Geschichte ist fast unmöglich. Also sind Sie nett, spenden Blut, helfen Kindern. Wenn Sie der gute Samariter sind, geht's problemlos weiter.

Inszeniert ist das alles mehr schlecht als recht. Charaktere zuckeln leidlich animiert durch die grob texturierte Stadt. Die meisten der für die Geschichte unwichtigen Häuser sind bestenfalls spärlich animiert. Das mag zum Endzeit-Flair passen, Atmosphäre kommt dabei allerdings nicht auf.

David Bergmann

DAVID BERGMANN

Experte für Adventures



Chance verpasst

Pathologic wäre eigentlich ein tolles Spiel für erkundungsfreudige Abenteurer mit einem Faible für gruselige Geschichten. Leider ist in diesem Fall einzig und allein das Spiel wirklich gruselig. Die Story ist dermaßen bemüht mysteriös, dass ich ständig im Dunkeln tappe und den Faden verliere. Ich muss den Gutmenschen raushängen lassen, weil ich mir ansonsten selbst das Leben schwer mache.

Die Grundidee gefällt mir, die Umsetzung ist allerdings eine mittelschwere Katastrophe. Mein Tipp: Finger weg!

Meine Wertung **31**

SUSANNE BRAUN

Expertin für Adventures



Ich grusel' mich woanders

Ohweh, noch ein Spiel, dass Action mit Rollenspielelementen vermischt. Schon bei Boiling Point hat das nur leidlich funktioniert, bei Pathologic läuft's erst recht nicht.

Die Dialoge sind zu lang, die Action ist zu selten, die Grafik ist zu braun. Selten zuvor habe ich eine solch hässliche Stadt gesehen. Da macht mir das Erkunden abseits der drögen Haupthandlung überhaupt keinen Spaß.

Meine Wertung **19**

PATHOLOGIC



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (20 Seiten)
Sound Stereo

Genre	Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Ice Pick Lodge/Frogster
Webseite	www.pathologic.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittelschwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce 5800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

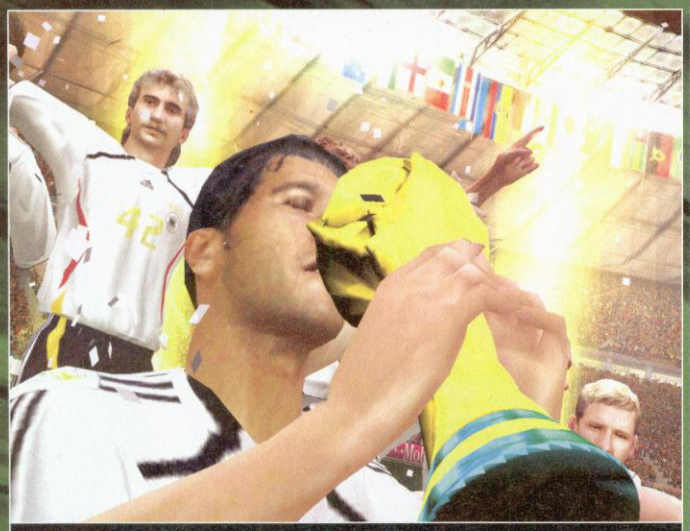
Grafik	4
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- die Kampagnen unterscheiden sich voneinander
- prima als Einschlafhilfe

KONTRA
- langweilige Dialoge
- altbackene Grafik
- lediglich vorgetäuschte Freiheit

DAVID BERGMANN	31
SUSANNE BRAUN	19

Durchschnitts-Wertung der Tester **25**



So wollen wir das sehen: **Ballack** herzt den WM-Pokal. Wieso Rudi Völler (42) hier als Spieler mitfeiert, ist uns ein allerdings ein Rätsel.



Fliegenfänger: Die Torwart-KI leistet sich selbst auf der Linie so manchen Ausrutscher. Dieser Ball ging merkwürdigerweise ins Tor.

VIDEO

FIFA WM 2006

Alle vier Jahre wieder gibt es eine FIFA-Weltmeisterschaft und das offizielle Computerspiel dazu von EA Sports. Können sich die Kanadier endlich auch spielerisch gegen Pro Evolution Soccer 5 durchsetzen?



Wie üblich kleiden die Macher bei EA Sports die aktuelle Version der **FIFA**-Serie für ihr offizielles Spiel zur WM 2006 in ein leicht abgewandeltes Gewand. So wurde natürlich der Manager-Part aus **FIFA 2006** wegrationalisiert. Der würde bei einer WM-Simulation auch wenig Sinn haben. Das heißt allerdings nicht, dass wir uns bei der virtuellen Weltmeisterschaft über zu wenig Action auf dem heiligen Rasen beklagen müssten. Das Spiel bietet nämlich neben der kompletten Meisterschaft in Deutschland die gesamte, weltweite Qualifikation, inklusive Freundschaftsspiele. Und die können wir mit sage und schreibe 127 Nationalteams bestreiten. Von Andorra bis Zimbabwe sind alle Länder dabei, die auch in der realen Qualifikation um das Ticket nach Deutschland gekickt haben.

Geschichtsverfälschung

Zusätzlich bietet **FIFA WM 2006** zahlreiche freie Spielmodi, etwa das schnelle Match, in dem wir fast alle Parameter wie Mannschaften, die Akteure auf dem Feld, den Spielball oder das Stadion nach unserem Gusto auswählen dürfen.

In der Lounge können wir »Fußball-Missionen« für bis zu sieben weitere Mitspieler erstellen, und in der globalen Herausforderung drehen wir kräftig am Rad der Fußballgeschichte. Hier werden wir nämlich zu einem fortgeschrittenen Zeitpunkt in legendäre oder wichtige Länderspiele versetzt und müssen den Ausgang vor dem Schlusspfiff zu unseren Gunsten wenden. So verhelfen wir etwa den Briten in ihrem Schicksalskick gegen Deutschland bei der WM 1990 zum Sieg, noch bevor es überhaupt zum dramatischen Elfmeterschießen kommt.

Wenn wir eine globale Herausforderung bewältigen, setzt es eine Bronzemedaille. Als Endziel winkt in diesem Modus die Finalrunde. Die erreichen wir, sobald wir alle anderen Aufgaben mit Bronze abgeschlossen haben. Dann dürfen wir uns in historische WM-Endspiele vom Kaliber Deutschland gegen Holland anno 1974 beamen. Der große Haken: Diese Spiele laufen nicht etwa mit den historischen Mannschaften, sondern mit den 2006er-Teams. Statt Netzer, Breitner und Beckenbauer laufen hier also beispielsweise Ballack, Kahn und Prinz Poldi auf.

Torjäger und Sammler

Neben den Medaillen verteilt das Spiel für zig weitere Bonusziele Punkte. Die verdienen wir uns meist automatisch, wenn wir in einer Freundschafts- oder Meisterschaftspartie ganz normal kicken. Wer etwa eines der schwächeren Teams besiegt, bekommt 250 Punkte, beim Einzug ins Achtelfinale locken dagegen 1.000 Zähler. Diese Punkte funktionieren ebenfalls als Währung im eingebauten FIFA-Shop, wo wir sie für berühmte Spieler wie Franz Beckenbauer und Kinkerlitzchen wie neue Bälle oder Fußballschuhe ausgeben.

Wie im Fernsehen?

Solche Shopping-Touren sorgen für optische Abwechslung auf dem Spielfeld, obwohl **FIFA WM 2006** die eigentlich gar nicht nötig hat. Bei der Präsentation zeigt sich das EA-Sports-Produkt traditionell von seiner besten Seite. Die Qualität der Stadien und besonders der Spieler hinkt dabei dem Genreprimus **Pro Evolution Soccer 5** et-

DUELL DER FUSSBALLGIGANTEN: FIFA WM 2006 GEGEN PES 5

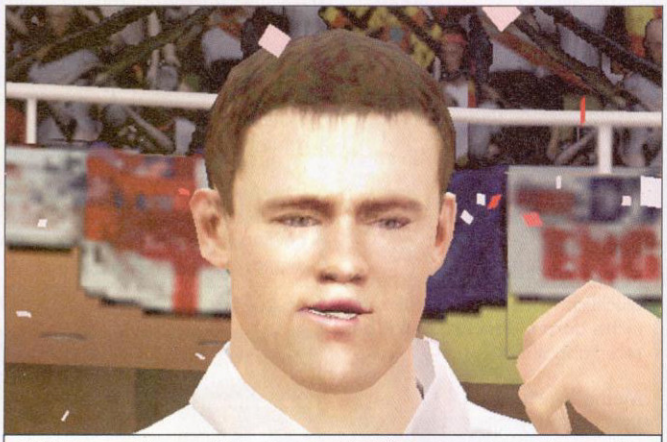
1



FIFA bietet nicht annähernd die Spieltiefe der aktuellen Fußball-Referenz. Das zeigt sich schon in den Taktikschirmen (Bilder 1 und 2). Hier können wir bei FIFA lediglich die Aufstellung ändern. In PES 5 dürfen wir hingegen jede einzelne Position feintunen. Trotz offizieller Lizenz kann FIFA auch beim Look nicht mit PES 5 mithalten. Die FIFA-Gesichter sind zwar »echt«, sehen aber deutlich schlechter aus als im japanischen Überflieger (unten).

2





FIFA-Rooney: Verwaschene Texturen im Playstation-Format lassen die FIFA-Recken im direkten Vergleich mit PES 5 ziemlich alt aussehen.



PES-5-Rooney: Sogar die Narben im Gesicht des britischen Stürmerstars sind in dieser Nahaufnahme klar erkennbar.

was hinterher. Gerade die Texturen auf den Spieler-Visagen wirken im direkten Vergleich weniger scharf und etwas verwaschen.

Dafür allerdings trumpft **FIFA** mit der offiziellen Lizenz auf. Das bedeutet, dass selbst die Spieler von Fußball-Zwergen wie Elfenbeinküste oder Lichtenstein die korrekten Namen tragen und größtenteils mit realen Gesichtern auflaufen. Bei bekannteren Teams wie England oder Deutschland stimmen übrigens alle Gesichter mit der Wirklichkeit überein. Rund 100 Kicker stuft das Spiel zudem als Stars ein. Die bewegen sich ähnlich wie ihre Vorbilder: Fans werden etwa auf Anhieb Beckhams typische Freistoßkicks oder Poldis Torjubel erkennen. Außerdem verfügen die Stars über Spezialfähigkeiten auf dem Feld und machen folgerichtig durchschnittliche Spieler fast nach Belieben nass.

Für akustische Unterhaltung ist ebenfalls gesorgt. Die Fans singen realistisch, und so gellen Schlachtrufe wie »Allez les Bleus!« oder »Italia, Italia!« durchs Stadion. Zudem verpflichtete EA Sports mit Tom Bayer und Sebastian Hellmann zwei gestandene Sport-Journalisten. Die sülzen uns nicht nur mit dem typischen (und oft unfreiwillig komischen) Kommentatoren-Blabla die Ohren voll, sondern kennen auch alle Spielernamen.

Ferngesteuerte Ballakrobaten

Wirklich interessant wird der Vergleich mit **Pro Evolution Soccer 5**, wenn der Ball ins Rollen kommt. Dann nämlich offenbart das Spiel das, was einige PC-Fußballer als Schwäche, andere als leichte Zugänglichkeit bezeichnen würden. Die Lernkurve ist nämlich auch bei diesem **FIFA**-Spiel nicht annähernd so steil wie beim japani-



Rudimentär-Taktik: Mit dem gelben **Kuchendiagramm** unten links aktivieren wir bis zu vier Angriffs- oder Abwehrvariationen.



Nicht mehr aktuell: In unserer Testversion stand noch Oliver »Torwart-Titan« **Kahn** standardmäßig zwischen den deutschen Pfosten.



Karte für den Kaiser: Für erledigte Bonusaufgaben können wir Fußballgötter wie **Beckenbauer** oder den Brasilianer Zico einkaufen.

schen Pendant. Der Grund ist simpel: **FIFA** bietet nicht ansatzweise die spielerischen Freiheiten, die wir aus **PES 5** gewohnt sind. In der Praxis zeigt sich das etwa dann, wenn das Programm offensichtlich entschieden hat, dass ein bestimmter Spieler einen Ball noch erreichen »muss« und kurz über das Spielfeld teleportiert, damit er die Pille noch erreicht – wie ein Charakter in einem Online-Spiel mit schlechtem Ping.

Ein weiteres Beispiel sind die Animationen. Die erscheinen oft abgehackt und unnatürlich. Auch hier entscheidet das Spiel eigenmächtig, dass eine Figur schießen muss, obwohl sie noch in einer anderen Bewegung (Dribbeln, Laufen) steckt. Dann wird die vorhergehende Animation einfach abgebrochen, und der Spieler »springt« direkt in die Schussanimation.

Zwergentaktiker

Rein spielerisch gibt sich **FIFA** deutlich unkomplizierter als **PES 5**. So scheint die Lederkugel dem ballführenden Spieler oft regelrecht an den Fuß getackert zu sein, und durch die extrem spielstarken Stars können Teams wie Frankreich kleinere Gegner fast im Schlaf besiegen. Der rudimentäre Taktik-Part soll Abwechslung ins Spiel bringen. Per Steuerkreuz können wir jederzeit bis zu vier offensive und defensive Taktikvorgaben (etwa: Pressing oder Abseitsfalle) aktivieren oder abschalten. Das funktioniert im Spiel auch ziemlich gut, allerdings stellen sich unsere Mitspieler so oder so recht schlau an, weswegen wir beim Testspiel mit deaktivierter Taktikoption auch nichts vermisst haben.

Sascha Gliss

FIFA WM 2006: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Ihnen authentische Namen und Spielergesichter über alles gehen

... wenn Sie den unkomplizierten Kick für zwischendurch suchen

... wenn Sie Länderspiele spannender als nationale Ligen finden

... wenn Sie nicht oder nur selten online spielen



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie taktische Freiheiten wie in PES 5 wollen

... wenn Sie von einem PC-Spiel angemessen detaillierte Texturen erwarten

... wenn Ihnen das Freispielen von zusätzlichen Features ein Graus ist

... wenn Ihnen schon FIFA 2006 nicht gefallen hat

... wenn Sie historische Bonusspiele mit den historischen Mannschaften spielen wollen

SASCHA GLISS



Experte für Sportspiele

Gut, aber nicht weltmeisterlich

Toll: Ich kann mit Kahn und Co. auf die Jagd nach der FIFA-Trophäe gehen. Die sehen ziemlich lebensecht aus, tragen die richtigen Namen und Trikots, und bewegen sich wie ihre realen Vorbilder.

Präsentation hui, Spieltiefe pfui

Und was kommt dann? Die Spieler haben zwar allesamt echte Gesichter, sehen aber insgesamt hässlicher aus als ihre Kollegen aus PES 5. In punkto Taktik, Ballgefühl und Spielfreiheit zieht das Konami-Produkt locker an EA Sports vorbei. PES 5 ist eine Fußball-Simulation; FIFA WM 2006 ist ein Actionspiel. Wen das nicht stört, und wer unbedingt das »offizielle Spiel zur WM 2006« haben muss, wird mit FIFA sicherlich glücklich. Das ändert allerdings nichts daran, dass PES 5 das bessere Fußball-Spiel ist.

Meine Wertung **82**

DAVID BERGMANN



Experte für Sportspiele

Lieber WM gucken als spielen

Wieder freue mich über die alte Stärke von FIFA: Dank echter Lizenzen kann ich die komplette WM mit echten Teams und echten Spielern genießen.

Und wieder ärgere ich mich über alte Schwächen: Taktische Einstellungen suche ich vergebens, die Steuerung fühlt sich schwammig an, die Partien wirken nicht wie echter Fußball. Auf diesen abgespeckten WM-Ableger kann ich verzichten.

Meine Wertung **78**

FLORIAN STANGL



Experte für Sportspiele

Netter Kick für eine Halbzeit

Die vielen kleinen Ziele und Belohnungen sind durchaus motivierend. Was auch dringend nötig ist, denn am eigentlich Spiel hat sich seit FIFA 06 so gut wie nichts verändert. Wer also nicht zwingend die WM originalgetreu nachspielen will, ist mit Pro Evolution Soccer 5 besser beraten. Oder mit dem ebenfalls sehr guten FIFA 06, dass sich actionreicher spielt als der Konami-Titel.

Meine Wertung **80**

GEORG VALTIN



Experte für Sportspiele

Schöne Verpackung, aber ...

Electronic Arts hat ein stattliches WM-Paket geschnürt: Ich kann Qualifikation und Endrunde spielen, es gibt jede Menge Boni und natürlich wiegen Lizenz und die daraus resultierende Atmosphäre sehr stark – so weit, so gut.

Doch auch für PC-Umsetzungen gilt die Fußballweisheit: »Wichtig is' auf'm Platz«. Und da hat das Spiel zur WM die gleichen Mängel wie FIFA 06. Es fühlt sich einfach nicht an wie Fußball. Viele Spielzüge und Aktionen wirken geskriptet. Und meine Spieler machen zu oft nicht das, was ich will (und per Gamepad auch auslöse). So fehlt mir nach dem ersten Titelgewinn völlig die Motivation, noch einmal zu spielen.

Meine Wertung **80**

FIFA WM 2006



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (18 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	EA Sports/Electronic Arts
Webseite	www.easports2006fifaworldcup.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; sehr leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO

- größtenteils gelungene Präsentation
- »echte« Spielernamen und -gesichter
- unkomplizierter Spieleinstieg

KONTRA

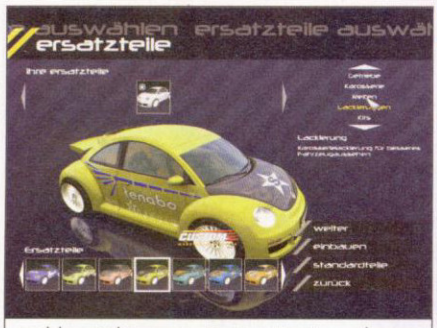
- merkwürdige Ballphysik
- Taktikoptionen für Profis ungenügend
- plattes Publikum, verwaschene Texturen

SASCHA GLISS	82
GEORG VALTIN	80
DAVID BERGMANN	78
FLORIAN STANGL	80

Durchschnitts-Wertung der Tester **80**



Der aktuelle GTI im **Replay**. Die Clips exportiert das Spiel auch als AVI-Filme.



Geldvernichtung: Im **Tuning-Menü** machen wir die Autos schneller und bunter.



Hübsch hässlich: Der New Beetle RSi von innen. Die **Cockpits** ähneln zwar den realen Vorbildern, sind aber insgesamt zu platt und hässlich. Animierte Tachos oder Drehzahlmesser gibt es nicht.

GTI RACING

Tiefer, breiter, schneller. Die tuningverrückte Wörthersee-Fraktion dürfte an GTI Racing ihre Freude haben.

Mit dem Golf V GTI haben die Wolfsburger erfolgreich den Mythos GTI wiederbelebt. Passend zur gelungenen Reanimation kommt jetzt mit **GTI Racing** das Spiel zum legendären Motorsport-Kürzel.

Die Action-lastige Benzinverschwendung orientiert sich am großen Markenrennspiel-Vorbild **Need for Speed Porsche**. Wir starten mit ein paar Kröten und einer leeren Garage unsere Rennfahrerkarriere. Mit guten Platzierungen schalten wir neue Serien frei und stocken gleichzeitig unser Konto auf. Wer genügend Geld verdient hat, darf sich neue Autos zulegen oder im Tuningshop dem Kaufrausch verfallen. Hier gibt es von Turboladern über Sportfahrwerke und Rundum-Verspoilerung alles, was das Herz des Speedfreaks begehrt.

Zeitreise nach WOB

Die Objekte der Begierde (insgesamt 31 Autos) kommen zwar allesamt aus Wolfsburg, allerdings stehen nicht nur Fahrzeuge mit dem GTI-Zeichen im virtuellen Fuhrpark. So starten wir etwa unsere Laufbahn mit einem bescheidenen Käfer oder Golf I LS. Später können wir dann heiße Geräte vom Kaliber eines Golf IV R32 oder New Beetle RSi erwerben und tunen. Insgesamt 72 Rennen gilt es zu bewältigen, wobei wir in den meisten gegen drei KI-Gegner über eine Rundstrecke heizen müssen. In einigen Events treten wir zu Beschleunigungswettbewerben an oder müssen möglichst spektakulär um die Kurven rutschen.

Berühmtes Vorbild

Auch fahrerisch erinnert **GTI Racing** stark an ältere **Need for Speed**-Titel. Die Autos steuern sich unkompliziert, jedoch rollen sie nicht wie auf Schienen um die Kurven. Die Fahrphysik ist gut, bewältigt allerdings den Spagat zwischen Realismus und Zugänglichkeit nicht ganz. Erfreulicherweise wirken sich Tuning- und Setup-Maßnahmen spürbar auf der Strecke aus. Per maximalem Motortuning können wir auch lahme Enten in heißblütige Vollblutrenner verwandeln, und Veränderungen am Fahrwerk sind in den Kurven deutlich fühlbar.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS

Experte für Sportspiele



Nur fast ein Need for Speed VW

GTI Racing kommt nicht ganz an die Qualität eines NFS Porsche heran, für mich als VW-Fan ist das aber nah genug. Die Rennen sind abwechslungs- und zahlreich, die Autos gut ausgewählt, und der umfassende Tuning-Modus sorgt für zusätzliche Motivation.

Das Fahrmodell ist nicht schlecht, könnte allerdings gerade im Grenzbereich noch Feintuning vertragen. Zudem frage ich mich, warum die Entwickler die Cockpits nur halbherzig umgesetzt haben. Immerhin hatte der EA-Oldie schon im Jahr 2000 animierte Tachos.

Meine Wertung **72**

DAVID BERGMANN

Experte für Sportspiele



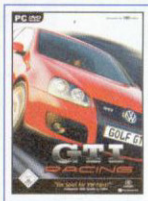
Für Zwischendurch

Obwohl ich Ford fahre, hat mich GTI Racing gut unterhalten. Die Fahrphysik geht für einen eher arcadigen Raser in Ordnung, die Strecken sind abwechslungsreich, es gibt zahlreiche Autos freizuschalten.

Vom Hocker reißen können mich die Volkswagen aber nicht – dafür sehen die Strecken zu langweilig aus. Außerdem kennt die binäre KI nur die Modi »bockschwer« und »Kinderkram«.

Meine Wertung **70**

GTI RACING



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (24 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Techland/Koch Media
Webseite	www.gtiracing.de
ca. Preis	35 Euro
Verkaufsstart	5. Mai 2006
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

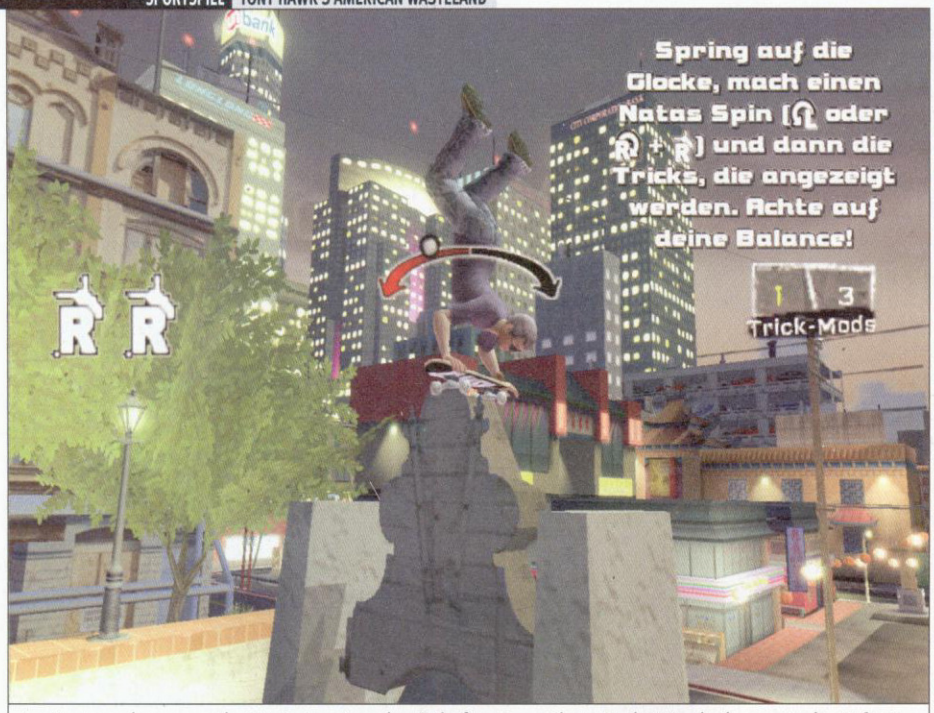
Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO
- abwechslungsreiche Rennmodi
- motivierender Tuningmodus
- hübsche Autos (von Außen)

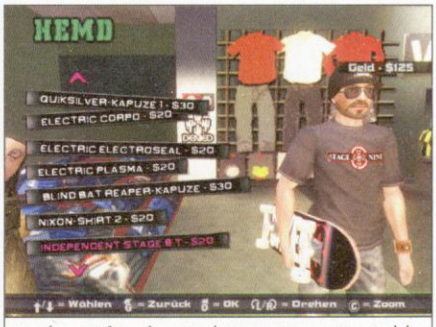
KONTRA
- KI unausgegoren
- Fahrmodell nicht perfekt
- Strecken etwas farblos

SASCHA GLISS	72
DAVID BERGMANN	70

Durchschnitts-Wertung der Tester **71**



Im Storymodus sammeln Sie in Los Angeles Teile für einen Skate-Park. Hier lockern wir die **Befestigung** einer Glocke, der **Text** in der rechten oberen Ecke sagt uns genau, was wir machen müssen.



In den **Läden** der Stadt investieren Sie Geld in die individuelle Gestaltung Ihres Skaters.



In einer Story-Mission lassen wir uns von einem **Hund** durch die Stadt ziehen.

VIDEO

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Auch wenn das unerschütterliche Spielprinzip noch immer sehr gut unterhält: **Der neue Teil der Funsport-Reihe bietet wenig Neues,** zeigt aber spürbare Abnutzungserscheinungen.

TONY HAWK

Tony Hawk vollbrachte zahlreiche außergewöhnliche Leistungen. So wurde er beispielsweise zwölf Mal Weltmeister. Als größte Leistung gilt jedoch bis heute, dass er als erster Mensch einen Sprung mit zweieinhalbfacher Drehung (»900°«) schaffte. Außerdem gilt er als Erfinder von mehr als 80 Tricks.

Tony Hawk geht im echten Leben hart auf die 40 zu und spielt inzwischen lieber mit seinen Kindern, als beim Skaten üble Knochenbrüche zu riskieren. Seinem virtuellen Ebenbild können Alterungsprozesse natürlich nichts anhaben. Im neuen Serienteil **Tony Hawk's American Wasteland** fahren der Titelheld und seine üblichen Mitstreiter wie Bam Margera und Bob Burnquist ausgesprochen spektakulär durch die Botanik und zeigen halsbrecherische Tricks.

Das alles kennen wir aber bereits aus zahlreichen Vorgängern, große Neuerungen gibt's nicht zu vermelden, dafür aber einen unterhaltsamen, wenn auch sehr kurzen Storymodus.

Mach' dies, mach' das!

Ein Hauptbestandteil des Spiels ist der Storymodus. Darin übernehmen Sie einen talentierten Nachwuchsfahrer, der sich in Los Angeles vom Nobody zum Skateboard-Star entwickelt. Damit geht die Einschränkung einher, dass Sie selbst einfache Tricks wie Manuals erst in Trainingslektionen von NPCs lernen müssen. Einsteiger werden sich darüber freuen, dass das Spiel dabei stets einblendet, welche Tasten Sie für die geforderte Aktion drücken müssen; Serienkenner gähnen angesichts der Anleitungen für einfache Manöver.

Solche exakten Anweisungen ziehen sich durch den gesamten Storymodus. Wenn Sie also ein bestimmtes Ziel erreichen sollen, verrät das Spiel genau, wie Sie das schaffen. Es platziert Ihren Skater sogar automatisch an der idealen Ausgangsposition für das Manöver. Unter diesen Bedingungen werden Sie die meisten Herausforderungen spätestens im zweiten oder dritten Versuch meistern.

Das nimmt dem Storymodus die Komponente des Nachdenkens und der Kreativität. Wenn man selbst die Lösung für eine Aufgabe findet, ist die Freude darüber einfach größer, als wenn man einfach ein vorgegebenes Schema nachmacht. Ein Nebeneffekt dieses linearen Systems: Die Spielzeit des Storymodus ist mit circa sechs Stunden recht kurz. Dafür sind Hintergrundgeschichte, Charaktere und Zwischensequenzen aber abwechslungsreich und unterhaltsam.

L.A. Story

Als Schauplatz dient diesmal Los Angeles, das in mehrere Stadtteile (Hollywood, Santa Monica, Downtown, etc.) unterteilt ist. Diese werden im Laufe des Storymodus nach und nach verfügbar, wenn Sie bestimmte Skriptereignisse auslösen. Um nach Downtown zu gelangen, arbeiten wir mit einem Passanten zusammen: Wir springen von einem Gebäude auf ein Polizeiauto und lenken damit die Cops ab. Inzwischen packt unser Verbündeter den Raketenwerfer aus und schießt den Weg nach Downtown frei.

Wenn Sie die Gebiete einmal freigespielt haben, können Sie sich beliebig dazwischen hin und her bewegen – und das ohne Ladezeiten, was eine der großen Neuerungen des Spiels sein soll. In Wahrheit durchqueren Sie auf der Fahrt von einem Stadtteil in den nächsten schmucklose Übergangsareale, während im Hintergrund der neue Level geladen wird – und das führt selbst auf sehr guten Systemen zu Rucklern. Zudem gibt's Clipping-Fehler und Probleme mit der



Dieser **Chinese** ist einer der NPCs, die unserem Nachwuchsfahrer neue Tricks beibringt.



Spezialmanöver wie der Switch Spacewalk Wave sind besonders hübsch animiert.



Im Level **»Die Ruinen«** skaten wir in einem postapokalyptischen Los Angeles herum. Es ist die originellste Umgebung des Classic-Modus und bietet zahlreiche Rails und Rampen.

SO VIEL SCHWÄCHER ALS VORGÄNGER, WARUM?

Kenner der Tony-Hawk's-Serie finden kaum spielerische Neuerungen, die einen Kauf rechtfertigen. In einigen Punkten ist American Wasteland sogar deutlich schwächer als die Vorgänger. Hier die wichtigsten:

- exakte Anweisungen machen Storymodus zu einfach
- Storymodus ist sehr kurz
- vergleichsweise einfallsloses Leveldesign
- kaum neue Tricks und Spielelemente
- wenig originelle Aufgaben im Classic-Modus



Kamera-Perspektive, beides stört den Spielspaß aber kaum.

Spassige Aufbauarbeit

Eine Hauptaufgabe des Storymodus besteht darin, dass Sie ein verkommenes Areal in einen spektakulären Skate-Park verwandeln. Dafür besorgen Sie aus der Stadt entsprechende Teile, mit denen der Park dann automatisch ausgebaut wird. Beispielsweise grinden Sie einige Male auf einer Markise herum, damit sie einstürzt. An einer anderen Stelle lockern Sie die Befestigung einer Glocke per Natas Spin und kicken sie danach per Wall Plant aus ihrer Verankerung.

Neben der Jagd nach den Park-Bausteinen gibt's in der Stadt jede Menge anderer Beschäftigungsmöglichkeiten. Beispielsweise können Sie per BMX-Rad durch die Gegend fahren und Tricks zeigen – hauptsächlich, um Geld zu verdienen. Auch das Besprühen von Häuserwänden oder das Zeigen bestimmter Tricks für NPCs bringt Dollars. Die brauchen Sie mitunter im Storymodus, hauptsächlich aber zur Gestaltung Ihres Skaters. Von der Frisur über die Klamotten bis hin zu den Rollen des Skateboards lässt sich alles ändern. Scherzartikel wie das Pandakostüm sind cool, aber besonders teuer.

S-K-A-T-E und C-O-M-B-O

Natürlich darf auch der Classic-Modus nicht fehlen. Wie üblich fahren Sie in zweiminütigen Läufen durch die Gegend und müssen vorgegebene Ziele schaffen. Dazu zählt neben dem Erreichen bestimmter High- und Combo-Scrores unter anderem das Aufsammeln der Buchstaben S-K-A-T-E. Darüber hinaus gibt's dem Level angepasste Ziele, allerdings handelt es sich meist um Standardaufgaben, sodass wir den Humor und die Originalität früherer Teile vermissen. Letztere fehlt uns auch beim Leveldesign; lediglich »Die Ruinen« überzeugt.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Experte für Sportspiele

Der alte Glanz fehlt

Es war klar, dass diese Serie irgendwann abbaut, und jetzt ist es passiert. Okay: Wer noch nie ein Skateboard-Spiel probiert hat, wird mit American Wasteland viel Spaß haben – zumal das Programm im Storymodus ja genau erklärt, wie Sie die vorgegeben Ziele schaffen. Mir ist das aber zu linear und zu einfach.

Besonders enttäuscht bin ich vom Classic-Modus, der sich bei Leveldesign und den Aufgaben deutlich schwächer präsentiert als die Vorgänger. Da ist wohl mal eine Generalüberholung der Serie fällig.

Meine Wertung **80**

SASCHA GLISS



Experte für Sportspiele

Mein alter Freund Tony

Stimmt schon: American Wasteland bietet Veteranen der Tony-Hawk-Serie nicht wahnsinnig viel Neues. Das tut aber dem Spielspaß keinen Abbruch.

Die Jags nach Stunts und Stats macht noch immer tierisch viel Laune, und der Storymodus kleidet das Ganze in ein zeitgemäßeres Gewand. Trotzdem stimme ich Georg zu: Beim nächsten Teil ist eine Runderneuerung fällig.

Meine Wertung **82**

T. H. AMERICAN WASTELAND



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Internet (8 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (16 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	Neversoft/Dtp
Webseite	http://th-americanwasteland.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	2 Stufen; mittel und schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	10
Multiplayer	6

PRO

- dank Anweisungen einsteigerfreundlich
- perfekte Steuerung
- spektakuläre Tricks und Combos

KONTRA

- kaum Neuerungen
- sehr kurzer Storymodus
- Originalität früherer Teile fehlt

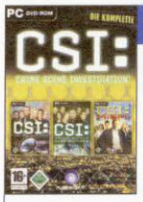
GEORG VALTIN	80
SASCHA GLISS	82

Durchschnitts-Wertung der Tester: **81**

AKTUELLE **BUDGET-SPIELE**

SPIEL	CA. PREIS	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
bis 10 Euro						
ANNO 1503	10 EURO	1.04.02	Koch Media	Aufbaustrategie	Dezember 2005	83
ARMIES OF EXIGO	10 EURO	1.4	Electronic Arts	Echtzeitstrategie	–	83
BALDUR'S GATE 2	10 EURO	23037	Ak Tronic	Rollenspiel	–	88
CLEVER & SMART PREMIUM	10 EURO	–	Flashpoint	Adventure	–	71
DEMON STONE	10 EURO	1.1	Rondomedia	Actionspiel	Februar 2005	74
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	–	80
FREELANCER	10 EURO	1.4	Ak Tronic	Weltraumspiel	Mai 2005	85
GTA 3	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Actionspiel	August 2005	87
HERR DER RINGE – RÜCKKEHR DES KÖNIGS	10 EURO	–	Electronic Arts	Actionspiel	–	87
JUICED	10 EURO	1.01	THQ	Rennspiel	April 2006	87
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
NEVERWINTER NIGHTS	10 EURO	1.66	Ak Tronic	Rollenspiel	Juni 2005	84
OBSCURE	10 EURO	–	Ak Tronic	Adventure	Dezember 2004	75
PRINCE OF PERSIA – WARRIOR WITHIN	10 EURO	–	Ak Tronic	Action-Adventure	Dezember 2004	82
RADSPORT MANAGER PRO 2005/2006	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Manager	–	70
RICHARD BURNS RALLY	10 EURO	1.02	Ak Tronic	Rennspiel	–	83
SILENT HILL 4	10 EURO	–	Ak Tronic	Action-Adventure	–	79
SOLDIERS – HEROES OF WORLD WAR 2	10 EURO	1.82	Koch Media	Echtzeittaktik	–	83
SPLINTER CELL 2	10 EURO	1.3	Ak Tronic	Schleich-Action	–	84
SUDEKI	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Rollenspiel	April 2005	85
THIEF 3 – DEADLY SHADOWS	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Action-Adventure	April 2005	83
UNREAL 2	10 EURO	3.14.03	Ak Tronic	Ego-Shooter	Februar 2005	80
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR	10 EURO	1.41	Ak Tronic	Echtzeitstrategie	Mai 2005	84
bis 20 Euro						
BROTHERS IN ARMS	15 EURO	1.11	Rondomedia	Taktik-Shooter	April 2005	81
CONFLICT GLOBAL STORM	20 EURO	–	Eidos	Taktik-Shooter	Oktober 2005	78
EVERQUEST 2	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	Juli 2005	84
FAR CRY	15 EURO	1.33	Rondomedia	Ego-Shooter	September 2005	88
FIFA 2005	20 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	August 2005	83
GTR	20 EURO	1.4.0.0	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004	91
IMPERIAL GLORY	20 EURO	1.1	Eidos	Strategie	Juni 2005	79
MICROSOFT TRAIN SIMULATOR	15 EURO	1.1	Rondomedia	Simulation	–	81
MYST 5	15 EURO	–	Rondomedia	Adventure	Oktober 2005	79
NBA LIVE 2005	20 EURO	1.1	Electronic Arts	Sportspiel	Dezember 2004	83
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	20 EURO	1.2	Electronic Arts	Rennspiel	August 2005	83
NIBIRU SPECIAL EDITION	20 EURO	–	Dtp	Adventure	April 2005	78
SIEDLER 5	15 EURO	1.06	Ubisoft	Echtzeitstrategie	Dezember 2004	81
SILENT HUNTER 3	15 EURO	1.4b	Ubisoft	U-Boot-Simulation	April 2005	82
THE BARD'S TALE	15 EURO	1.01	Rondomedia	Rollenspiel	Juli 2005	83
bis 30 Euro						
COLIN MCRAE RALLY 5	25 EURO	1.1	Codemasters	Rennspiel	–	88
FEAR	30 EURO	1.3	Vivendi	Ego-Shooter	Oktober 2005	86
GTA SAN ANDREAS	30 EURO	1.01	Take 2	Actionspiel	Februar 2006	92
HALF-LIFE 2	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Ego-Shooter	September 2005	94
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	30 EURO	1.0b	Activision	Rollenspiel	Oktober 2005	86
PRO EVOLUTION SOCCER 5	30 EURO	–	Konami	Fußballsimulation	November 2005	91
SHATTERED UNION	30 EURO	–	Take 2	Rundentaktik	November 2005	82
SPLINTER CELL 3	30 EURO	1.04	Ubisoft	Schleich-Action	April 2005	88
STRONGHOLD 2	30 EURO	1.2	Take 2	Aufbaustrategie	Juni 2005	84
SWAT 4	25 EURO	1.1	Vivendi	Taktik-Shooter	Februar 2006	86

AKTUELLE COMPILATIONS



CSI TRIPLE PACK

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	Adventure	USK	ab 12 Jahre
Spiele	CSI		70
	CSI DARK MOTIVES		77
	CSI MIAMI		75
Preis/Leistung			GUT



C&C – DIE ERSTEN 10 JAHRE

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	40 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 16 Jahre
Spiele	C&C DER TIBERIUMKONFLIKT		68
	C&C DER AUSNAHMEZUSTAND (Addon)		60
	C&C ALARMSTUFE ROT		73
	C&C ALARMSTUFE ROT: GEGENANGRIFF (Addon)		66
	C&C ALARMSTUFE ROT: VERGELTUNGSSCHLAG (Addon)		65
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN		73
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN: FEUERSTURM (Addon)		65
	C&C RENEGADE | Ego-Shooter		72
	C&C ALARMSTUFE ROT 2		80
	C&C ALARMSTUFE ROT 2: YURIS RACHE (Addon)		78
	C&C GENERÄLE		90
	C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL (Addon)		88
Preis/Leistung			SEHR GUT



EARTH UNIVERSE EDITION

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	60 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	EARTH 2140 (inkl. Missionpacks)		71
	EARTH 2150		74
	EARTH 2150: LOST SOULS (Addon)		72
	EARTH 2150: THE MOON PROJECT (Addon)		70
	EARTH 2160 V1.37		79
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



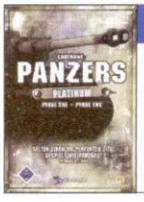
GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	GOTHIC		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



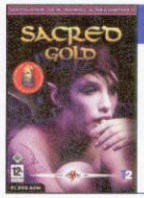
HEROES OF M&M 4 COMPLETE

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Runden-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4		85
	WINDS OF WAR (Addon)		83
	THE GATHERING STORM (Addon)		81
Preis/Leistung			SEHR GUT



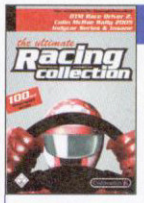
PANZERS PLATINUM

Anbieter	CDV	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Taktik	USK	ab 12 Jahre
Spiele	PANZERS		86
	PANZERS 2		84
Preis/Leistung			SEHR GUT



SACRED GOLD

Anbieter	Take 2	ca. Preis	30 Euro
Genre	Action-Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SACRED		83
	UNDERWORLD (Addon)		77
Preis/Leistung			GUT



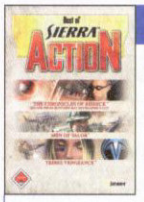
ULTIMATE RACING COLLECTION

Anbieter	Codemasters	ca. Preis	30 Euro
Genre	Rennspiel	USK	ohne Beschränkung
Spiele	COLIN MCRAE RALLY 2005		88
	DTM RACE DRIVER 2		85
	INDYCAR SERIES		73
	INSANE		77
Preis/Leistung			GUT



WARCRAFT 3 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	WARCRAFT 3		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



BEST OF SIERRA – ACTION PACK

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Shooter	USK	keine Altersfreigabe
Spiele	CHRONICLES OF RIDDICK | Schleich-Shooter		85
	MEN OF VALOR | Ego-Shooter		73
	TRIBES VENGEANCE | Ego-Shooter		86
Preis/Leistung			SEHR GUT



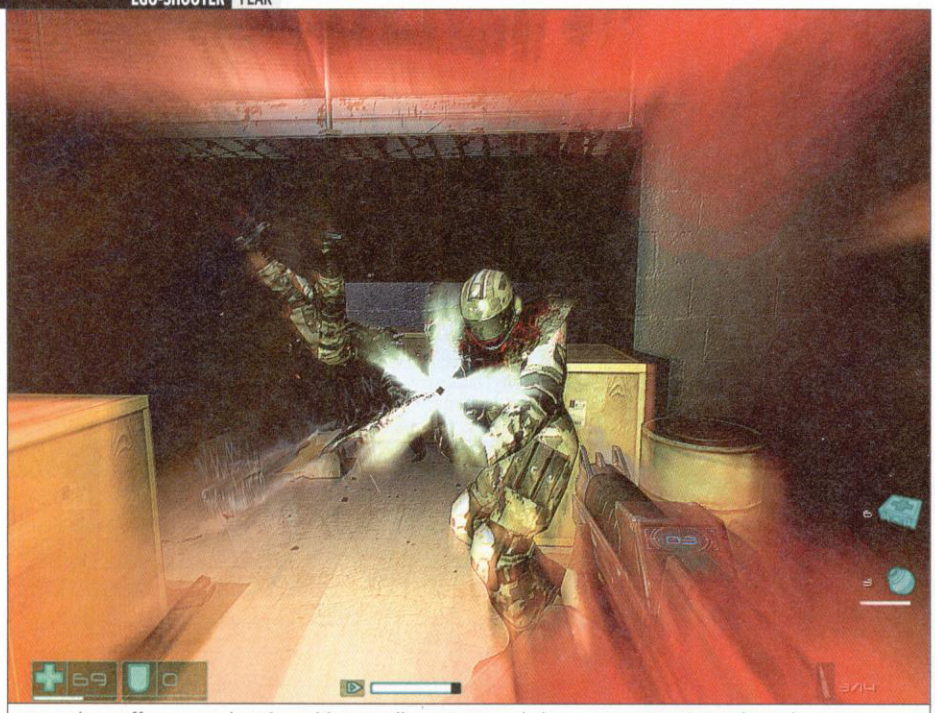
DIE GROSSE ABENTEUER-BOX

Anbieter	Dtp	ca. Preis	30 Euro
Genre	Adventure	USK	ab 12 Jahre
Spiele	DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN		72
	GILBERT GOODMATE		68
	RUNAWAY		82
	SHERLOCK HOLMES UND D. GEHEIMNIS DER MUMIE		50
	TONY TOUGH		78
	THE WESTERNER		83
Preis/Leistung			GUT



GOLD GAMES 8

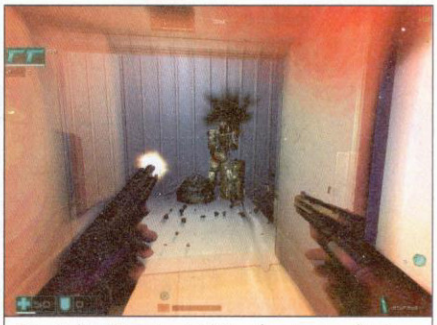
Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BIATHLON 2004 | Sportspiel		31
	BEYOND GOOD & EVIL | Action-Adventure		80
	FLUCH DER KARIBIK | Action-Adventure		75
	LOCK ON | Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST | Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 | Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD | Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL | Schleich-Action		85
	WORLD RACING | Rennspiel		77
	XIII | Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT



Frontalangriffe gegen die **Klonsoldaten** sollten wir nur als letzte Lösung in Betracht ziehen. Die schießen nicht nur präzise, sondern koordinieren ihre Attacken gegen uns auch untereinander.



Schock! Die Horror-Szenen jagen uns immer wieder kalte Schauer über den Rücken.



Die **Bullet-Time** im LAN verlangsamt die Bewegungen der Mitspieler deutlich.

TIPPS

FEAR

AWARD PC POWERPLAY FÜR ATMOSPHÄRE FEAR

Spannend, gruselig, hart. Fear ist noch immer einer der besten Ego-Shooter.

Können kleine Mädchen bedrohlich wirken oder gar gestandene Action-Spieler erschrecken? Im Fall von Alma, der düsteren Göre im roten Kleid, lautet die Antwort eindeutig: ja! Almas unerwartete und erschreckende Auftritte ziehen sich wie der sprichwörtliche rote Faden durch die Story von **Fear**. Das Spiel kommt von Monolith, die mit **No One Lives Forever** bereits bewiesen haben, dass sie ein Talent für genial inszenierte Ego-Shooter besitzen.

Finstere Vorahnungen

Als Mitglied einer Spezialeinheit werden wir zu Beginn des Spiels auf einen gewissen Paxton Vettel angesetzt, der mit einer Armee von Klonsoldaten umher zieht und scheinbar grundlos Leute meuchelt. Im Verlauf der Geschichte plagen uns Horror-Visionen, und wir finden Hinweise auf eine Verschwörung und unsere persönliche Verstrickung in die Ereignisse.

Dabei stets auf unseren Fersen: die knallharten Klone, die Vettel per Telepathie lenkt. Mit genreüblichen Waffen wie Schrotflinte, MG oder Scharfschützengewehr setzen wir uns zur Wehr. In ganz besonders kniffeligen Gefechten können wir uns zudem per Zeitlupenfunktion einen unfairen Vorteil verschaffen. Diese Bullet-Time-Sequenzen sind nicht nur praktisch, sie sehen auch unglaublich cool aus. Wenn unsere Kugeln in Gegner oder Wände einschlagen, zeigt die Engine, was sie drauf hat. Da fliegen Teile des Mauerwerks und Glassplitter durch die Gegend, Staubwolken wabern durch die Luft, oder Funken blitzen auf, wenn wir ein Stück Metall anschießen.

Lahm im LAN?

Ungewöhnlich: Nicht nur der Einzelspielermodus, sondern auch die LAN- und Internetgefechte werden per Bullet-Time aufgewertet. In sämtlichen Mehrspielermodi (Capture the Flag, Deathmatch, und so weiter) lässt sich serverseitig das Zeitlupenextra aktivieren. Dieses Teil kann stets nur ein Spieler tragen, der dann ab und zu die Action verlangsamen und so den Mitspielern das Leben zur Hölle machen kann.

➧ **Originaltest in Heft 10/2005**

Sascha Gliss

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Genialer Grusel-Shooter

Die auf Dauer abwechslungsarm gestalteten Spielareale sind so ungefähr das Einzige, das ich Fear ankreiden kann. Ansonsten haben die Macher von Monolith einen exzellenten Shooter abgeliefert. Schon die spannende Story rechtfertigt den Kauf, denn sie lässt mich nicht eher ruhen, bis ich die Grusel-Geschichte um Alma aufgedeckt habe.

Auch auf technischer Seite herrscht eitel Sonnenschein: Die Gegner sind schlau, das Leveldesign ist gelungen, und die Zeitlupenfunktion sieht richtig cool aus.

Meine Wertung **86**

SIMON FISTRICH



Experte für Actionspiele

Ein gruseliger Hochgenuss

Der ganz große Knaller ist Fear nicht geworden. Dafür sind Gegnertypen und Levelarchitektur zu eintönig. Schade zudem, dass sich der groß angekündigte Multiplayer-Modus im Praxistest als laues Lüftchen herausgestellt hat.

Davon abgesehen hat Monolith alles richtig gemacht: Gut platzierte Schockeffekte, beeindruckende Technik und eine starke KI hieven Fear in die Königsklasse.

Meine Wertung **86**

FEAR



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Internet (16 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (30 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Monolith/Vivendi
Webseite	www.whatisfear.com/de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480 Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,7 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 5	CPU 2,6 GHz RAM 1,0 GB
Auflösung 1.600x1.200 Grafikkarte Geforce 6	CPU 4,0 GHz RAM 2,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO

- spannende Story
- coole Zeitlupenfunktion
- schlaue Gegner
- fast keine geskripteten Ereignisse

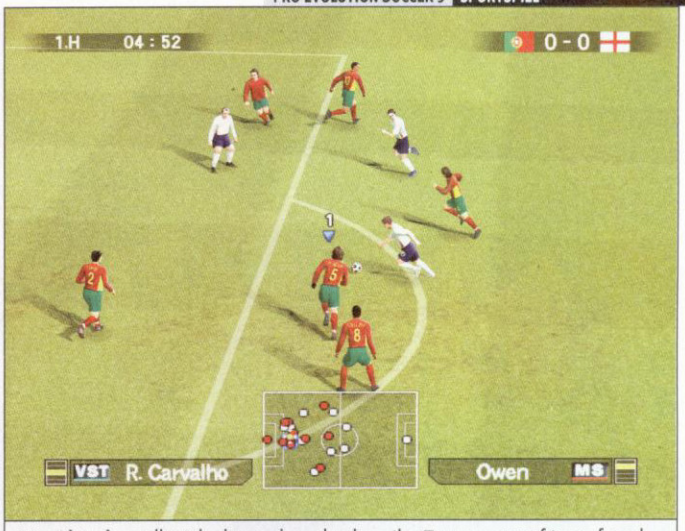
KONTRA

- etwas triste Innenarchitektur
- relativ wenige Gegnertypen

SASCHA GLISS	86	Durchschnitts-Wertung der Tester
SIMON FISTRICH	86	**86**



Da kann Fifa nicht mithalten: Stars wie **Beckham** sehen super aus und sind sofort zu erkennen. Leider fehlt die Bundesliga-Lizenz.



Die **Abwehr** stellt sich diesmal auch ohne Ihr Zutun vernünftig auf und geht aggressiver zum Ball. Selbst Profis müssen üben.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

AWARD PowerPlay FÜR REALISMUS PRO EVOLUTION SOCCER 5

Passend zum Wettbewerb »Tor des Monats« gibt es das beste Fußballspiel für nur 20 Euro!

Wenn Sie noch nie einen Teil der Serie gespielt haben, dann eignet sich der fünfte Teil von **Pro Evolution Soccer** perfekt zum Einstieg – die Tutorials sind diesmal wesentlich umfangreicher als zuvor. In über einem Dutzend Lektionen werden Ihnen die wichtigsten Kniffe vom gelungenen Freistoß bis zum perfekten Dribbling zunächst in einem Video vorgeführt, danach dürfen Sie selbst ran.

Langsamer und schwieriger

So gravierend, dass auch Profis noch einmal ins Training müssten, sind die spielerischen Änderungen zwar nicht, **PES**-Veteranen sollten sich trotzdem darauf einstellen, in den ersten Matches Lehrgeld zu zahlen. Vor allem die überarbeitete Ballphysik schiebt vielen Taktiken, die im Vorgänger regelmäßig zu Toren führten, einen Riegel vor. Alleingänge durchs Mittelfeld? Für Gamepad-Akrobaten und dribbelstarke Mannschaften noch immer machbar, aber eher Ausnahme als Regel. Die Kombination aus schnellem Sprint entlang der Seitenlinie, Flanke und Tor? Auch das klappt nur, wenn es exzellent getimt wird.

Pro Evolution Soccer 5 ist schwerer als sein Vorgänger, und »Schuld« daran ist vorrangig die schärfere Trennung von Ball und Spielerfüßen. Gerade als wir in den ersten Redaktionsbegegnungen mit besonders gewieften Dribblings glänzen wollten, vertändelten wir immer wieder die Kugel. Während die ballführenden Spieler die Pille nicht mehr so sicher unter Kontrolle haben wie noch in **Pro Evo 4**, ist es für die Verteidiger wesentlich leichter, den Angreifern das Leder ohne Grätschen oder Fouls abzuluchsen. Positiver Nebeneffekt: In **Pro Evolution Soccer 5** gewinnt das Mittelfeld an Bedeutung, wir verbringen nicht mehr den Großteil der Spielzeit in Strafräumen.

Mehr Tricks, weniger Tore

Pro Evolution Soccer 5 ist aber nicht nur schwerer, sondern auch langsamer geworden. Im Vergleich zu den äußerst temporeichen Partien des Vorgängers ist das Spieltempo einen Gang zurückgeschaltet. Durch den etwas trägeren Ablauf haben Sie mehr Zeit, anspruchsvolle Dribblings aufs Parkett zu legen und den Ball am eigenen Fuß zu behalten. Wirklich gute Chancen auf einen Treffer gibt's nur, wenn Sie dem Ball mit den Schultertasten richtig Schmackes oder mit dem Steuerkreuz Effet verpassen und sicher platzieren.

Einen faden Beigeschmack hat das Ganze allerdings: Während wir uns für schön herausgespielte Tore richtig ins Zeug legen müssen, landen Schüsse aus der zweiten Reihe und Freistöße auffällig häufig im Netz.

➧ **Originaltest in Heft 11/2005**

Florian Stangl

FLORIAN STANGL



Experte für Sportspiele

Ein goldenes Schnäppchen

Sie würden gerne das Tor des Monats schießen, haben aber kein Pro Evolution Soccer 5? Dann schlagen Sie jetzt endlich zu! Für nur 20 Euro bekommen Sie das bestaussehende und vor allem spielerisch überragende Fußballspiel. Versprochen!

Einsteiger wie Profis finden passende Schwierigkeitsgrade, vielfältige Taktikoptionen und eine gelungene Steuerung, um perfekt inszenierten Fußball zu erleben. Die fehlenden Originallizenzen stören Sie? Aber nicht doch, wer wird denn so oberflächlich sein?

Meine Wertung **90**

DAVID BERGMANN



Experte für Sportspiele

Das ist Fußball!

Die Neuerungen liegen zwar größtenteils im Detail, haben aber spürbare spielerische Auswirkungen. Das fängt bei der Meister-Liga an, die mich im Vorgänger vergleichsweise kalt gelassen hat, jetzt aber stundenlang fesselt. Und es hört auf bei den ungleich spannenderen Mehrspielerduellen, die dank veränderter, realistischerer Ballphysik sehr viel fordernder sind als im Vorgänger.

Meine Wertung **92**

PRO EVOLUTION SOCCER 5



Multiplayer	Einzel-PC (8 Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (8 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (76 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Fußballsimulation
Entwickler/Publisher	Konami/Konami
Webseite	www.konami-pes5.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	6 Stufen; leicht bis bockschwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	Grafikkarte Radeon 8500	CPU 800 MHz	RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Radeon 9500	CPU 1,6 GHz	RAM 256 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Radeon 9800	CPU 2,4 GHz	RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	6
Steuerung	9
Multiplayer	9

PRO

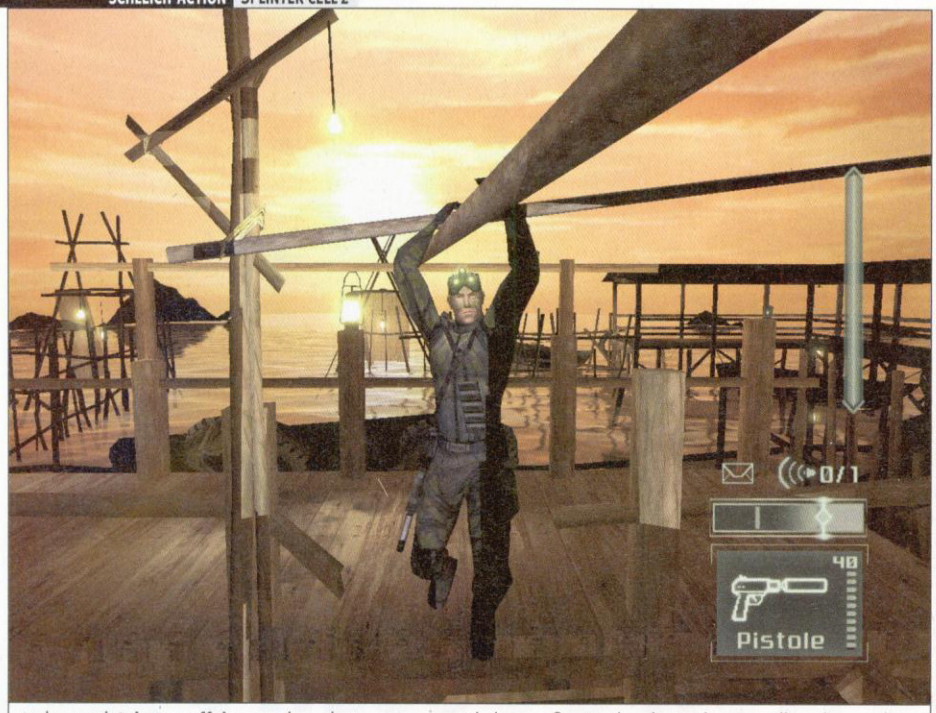
- verbesserte Ballphysik
- viele neue Animationen
- getunte Meister-Liga
- fordernder als Teil 4

KONTRA

- fehlende Lizenzen
- zu viele Weitschuss-Tore

FLORIAN STANGL	90
DAVID BERGMANN	92

Durchschnitts-Wertung der Tester **91**



Licht- und **Schatteneffekte** sind auch im zweiten Teil die große Stärke der Splinter-Cell-Reihe; nicht nur spielerisch, sondern auch optisch. Die Schauplätze wirken allesamt sehr atmosphärisch.



Immer wieder nehmen Sie NPCs in die Mangel und **verhören** sie.



Eine der Mehrspielerkarten verschlägt Sie in ein **Kino** voller Ubisoft-Reklame.

SPLINTER CELL 2

TIPPS

Sam Fisher schleicht wieder Terroristen hinterher. Diesmal sogar im Internet und Netzwerk.

Der zweite Teil der **Splinter Cell**-Reihe bietet im Vergleich zum Vorgänger größtenteils Detailverbesserungen. Super-Agent Sam Fisher huscht mit dem so genannten Swat-Turn wieselflink an Türen vorbei. Und schleicht nicht mehr nur durch Innenräume, sondern darf auch mal Frischluft schnuppern. Wesentlich interessanter sind da schon die Änderungen am Leveldesign – die Einsätze sind nämlich deutlich spannender als noch im ersten Teil. Fisher eskortiert etwa eine Doppelagentin durch Jerusalem – plötzlich taucht ein Gesetzeshüter auf, der unbemerkt aus dem Verkehr gezogen werden muss. Noch nervenaufreibender wird es dann an Bord eines U-Bootes. Auch hier darf Sam niemanden töten, muss also auf engstem Raum an der Besatzung vorbei schleichen.

Hübsch verpackt

Kleinere Rätsel lockern den Spielablauf immer wieder auf. Sam muss beispielsweise auf eine Wasserleitung schießen, um ein Feuer zu löschen. Zum Adventure wird **Pandora Tomorrow** sicherlich nicht, Action- und Denksporteinlagen sind aber geschickt miteinander verknüpft. Und obendrein hübsch inszeniert, denn **Splinter Cell 2** trumpft mit wunderschönen Licht- und Schatteneffekten auf. Technische Grundlage dafür ist die **Unreal**-Engine. Eine rudimentäre Physik-Engine lässt obendrein die Vegetation realistisch im Wind wippen.

Räuber und Gendarm

In **Splinter Cell 2** gehen Sie nicht nur alleine auf Terroristenjagd. Bis zu vier Spieler kämpfen in zwei Teams gegeneinander. Grundsätzlich müssen die Spione in den drei Spielmodi taktische Ziele sabotieren. Die Söldner, die das Spiel wie einen Ego-Shooter erleben, sollen das verhindern. Es gibt aber auch ganz klassisches Capture the Flag. Für den Mehrspielermodus haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen. So können Spione beispielsweise den echten Funkverkehr der Söldner abhören – sofern die Spieler Headsets zur Kommunikation und Koordination verwenden.

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Splinter Cell 1.5

Schade, dass sich das Versprechen des freieren Spielablaufs als heiße Luft entpuppte. Hier und da führen mehrere Lösungswege zum Ziel – trotzdem spielt sich Pandora Tomorrow zu linear. Die Einsätze mit echtem Tom-Clancy-Flair machen das aber weitestgehend wieder wett, die Kampagne ist Hochspannung durch und durch.

Wenn Sie Splinter Cell 2 bist jetzt verpasst haben und sich nicht daran stören, dass es eher ein Addon als ein echter Nachfolger ist, können Sie derzeit kein besseres Schnäppchen machen.

Meine Wertung **86**

GEORG VALTIN



Experte für Actionspiele

Lineare Agenteneinsätze

Die Agenteneinsätze haben im Vergleich zu Sam Fishers Premiere in Sachen Spannung deutlich zugelegt. Oft fehlt mir in den linear verlaufenden Missionen aber die spielerische Freiheit, die beispielsweise Deus Ex bietet. Sehr gut gefällt mir der Multiplayer-Modus mit seinen unterschiedlichen Parteien und den hervorragend gestalteten Levels – auch heute noch absolut spielenswert.

Meine Wertung **82**

SPLINTER CELL 2



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Internet (4 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (32 Seiten als PDF)
Sound	6.1-Surround
Genre	Schleich-Action
Entwickler/Publisher	Ubisoft/Ubisoft
Webseite	www.splintercell.de
ca. Preis	10 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	2 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU 800 MHz	
Grafikkarte Geforce 4	RAM 256 MB	
Auflösung 1.024x768	CPU 1,0 GHz	
Grafikkarte Geforce 5800	RAM 512 MB	
Auflösung 1.600x1.200	CPU 1,6 GHz	
Grafikkarte Geforce 6600	RAM 512 MB	

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO

- spannende Einsätze
- spaßiger Mehrspielermodus
- lange Kampagne (ca. 15 Stunden)
- guter Thriller-Story

KONTRA

- kleine KI-Macken
- wenig echte Neuerungen

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	86
GEORG VALTIN	82

84



Ein **Atomangriff** löscht nicht nur feindliche Truppen aus, sondern plättet ganze Städte.



Für **Abwehrschlachten** gibt es Bunker, Raketentürme und fest installierte Geschütze.



Dank **aussagekräftiger Symbole** kommen auch Einsteiger mit dem Interface auf Anhieb zurecht. Doof: Undo-Funktion und Bewegungspunkteanzeige fehlen. Vorausdenken ist Pflicht!

SHATTERED UNION

Als Vollpreisspiel blieb diesem Kleinod der Runden-Strategie Erfolg verwehrt – vielleicht klappt's ja jetzt.

Shattered Union lässt jene längst verblassten Tage wieder leuchten, als im Runden-Strategie-Genre noch Perlen wie **Battle Isle** oder **Nectaris** glänzten. Der moderne Oldie verknüpft die Hex-Schlachtfelder der Klassiker mit einem Brettspielmodus à la **Risiko**.

Bürgerkrieg im Burgerland

Dreh- und Angelpunkt von **Shattered Union** ist eine Übersichtskarte der USA. Dort tobt 2014 ein Bürgerkrieg, den Sie mit Waffgengewalt beenden sollen. Dazu mobilisieren Sie im Strategiebildschirm Nachschub und verschieben Truppen. Die gewinnen im Lauf der Zeit an Erfahrung – ein wesentlicher Motivationsfaktor.

Die Schlachten selbst tragen Sie auf 3D-Landschaften aus, die in wabenförmige Felder unterteilt sind. Beide Parteien ziehen abwechselnd ihre Einheiten und greifen an. Wobei ein recht simples Kampfsystem über Treffer und Verluste entscheidet. Taktische Feinheiten wie Höhenvorteile oder Zangenangriffe müssen Sie nicht beachten. Einzig, dass sich Ihre Panzer, Infanterieabteilungen und Selbstfahrgeschütze auf ebenem Untergrund schneller fortbewegen als im Gebirge.

Der General pariert

Tiefe kommt vor allem über die Generalsfähigkeiten ins Spiel. Mit jedem Scharmützel gewinnen Sie Spezialbefehle dazu, die über Sieg oder Niederlage entscheiden. So dürfen Sie Partisanen zur Unterstützung anfordern, kaputte Vehikel ausbessern, sogar ein Atomschlag ist mit dabei.

Verglichen mit Genrebrüdern kann **Shattered Union** grafisch glänzen. Duelle setzt das Programm mit selbstablaufenden 3D-Sequenzen hübsch in Szene. Allerdings tut sich drumrum nicht viel: Die Missionen sind immer wieder gleich, die Story ist strunzöde!

➧ **Originaltest in Heft 11/2005**

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Strategiespiele

Der perfekte Genre-Einstieg

Shattered Union will Neulinge ins Runden-Strategiegenre einladen, und das gelingt auch. Mit der einfachen Bedienung und dem simplen Kampfsystem kommen auch Einsteiger schnell klar.

Profis vermissen nach einigen Stunden allerdings mehr Spieltiefe: Die Schlachten laufen alle gleich ab, der Wiederspielwert hält sich in Grenzen. Zumal im Mehrspielermodus nur einzelne Gefechte zur Auswahl stehen. Der komplette Konflikt kann nur alleine bestritten werden.

Meine Wertung **83**

MARTIN DEPPE



Experte für Strategiespiele

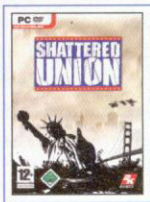
Gut, aber kein neues Battle Isle

Eine Schlacht lang spiele ich Shattered Union gern. Es sieht schick aus und geht wunderbar flott von der Hand. Dann reicht es aber auch wieder für einen Tag.

Denn ein paar Dinge fehlen mir: Warum kann ich in eroberten Städten nicht gleich neue Einheiten produzieren? Warum gibt's keine Rücknahmefunktion? Und warum kann ich Gegner nicht davon abhalten, mitten durch meine Reihen zu preschen?

Meine Wertung **80**

SHATTERED UNION



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (44 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Runden-Strategie
Entwickler/Publisher	Poptop/Take 2
Webseite	www.shatteredunion.com
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- einfache Bedienung
- offenes Kampagnensystem à la Risiko
- coole Generalsfähigkeiten

KONTRA
- nur ein Missionsziel: Städte erobern
- mangelnde taktische Finessen
- keine Langzeitmotivation

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	83
MARTIN DEPPE	80

82

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegnern bekommt oder ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

City Life



TIPP 1: Wenn sich die ersten Schlipsträger und Trendsetter in Ihrer Stadt blicken lassen, sollten Sie nicht allzu schnell für deren Bedürfnisse sorgen. Das lässt die beiden Gruppen zwar ständig an- und wieder abwandern – doch um die kostspieligen Gebäude zu bauen, brauchen Sie eine gefüllte Kasse und ein stabiles Monatseinkommen. Das erreichen Sie am besten mit vielen Softwarefirmen der Hippies und Gießereien der Arbeiter, wobei die Gießereien sogar mehr Geld abwerfen.

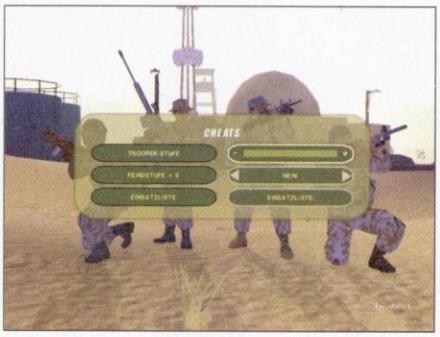
TIPP 2: Wundern Sie sich, warum Ihr monatliches Einkommen plötzlich stark abfällt? Das kann daran liegen, dass Sie viele öffentliche Einrichtungen gebaut haben, denn für die zahlen Sie monatlich. Um die Finanzlage etwas zu entschärfen, bauen Sie ein Kraftwerk oder Müllhalden – die bringen oft wieder ein Plus in die Kasse, mit dem Sie weiter rechnen können.

TIPP 3: Beobachten Sie immer, welche Einrichtungen grade unrentabel sind. Reißen Sie die dann ganz einfach ab, denn sonst ziehen sie Ihnen nur das Geld aus der Tasche. Vor allem in der ersten Zeit, in der Trendsetter und Schlipsträger in die Stadt kommen, sind deren Arbeitsstellen oft nicht voll besetzt.

TIPP 4: Achten Sie immer auf die Einblendungen im Videofenster, wenn Sie wissen wollen, was gerade am Dringendsten benötigt wird. Vor allem wenn Feuer ausbricht, sollten Sie unbedingt schnell handeln: Wenn Sie noch keine Feuerwehr gebaut haben, wird's jetzt Zeit.

TIPP 5: Wünsche wie eine hübsche Umgebung können Sie bei den Arbeitern getrost vernachlässigen. Da sie meist in Fabriken arbeiten, die die Umwelt verschmutzen, und in deren Nähe wohnen, ist klar, dass sie sich beklagen. Allerdings müssten Sie zur Erfüllung des Wunsches so viel Geld aus dem Fenster schmeißen, dass Sie fast im Armenhaus landen.

Conflict Desert Storm



Wenn Operation Wüstensturm schwieriger zu überleben ist, als Sie dachten, dann gehen Sie in das Hauptmenü des Programms und halten Shift gedrückt. Gleichzeitig geben Sie DESERTWATCH ein. Achtung: Die richtige Eingabe des Cheats wird nicht über ein Audio- oder sonstiges Signal bestätigt. Wenn Sie nun in das Optionsmenü wechseln, dann sehen Sie die Cheat-Option, die Sie freigeschaltet haben. Sie können die Stärke der Gegner und Ihrer eigenen Männer einstellen. Oder Sie springen direkt in eine Mission Ihrer Wahl.

Der Pate



Auf dem Weg zu Ruhm und Reichtum helfen fleißigen Mafiosi die folgenden Cheats weiter. Wenn Sie Esc drücken, verlassen Sie das laufende Spiel und sehen den Pause-Bildschirm. Geben Sie die folgenden Codes ein, wenn sie aktiv sind, wird Ihnen das mit einem entsprechenden Geräusch bestätigt.

CHEAT	WIRKUNG
cuneo	5.000 Dollar
stracci	volle Munition
corleone	volle Gesundheit

Emergency 4



TIPP 1: Viele Großeinsätze lassen sich erst nach mehreren Versuchen lösen, nämlich dann, wenn Sie wissen, was Sie erwartet. Lassen Sie sich nicht entmutigen und denken Sie daran, zwischenzuspeichern. So verlieren Sie nicht allzu viel Zeit.

TIPP 2: Wenn an einem Unfallort die Möglichkeit besteht, dass Opfer in einen Wagen eingeklemmt sind, dann fordern Sie einen Rüstwagen an. Der bringt im Gegensatz zu einem Tanklöschfahrzeug Schneidewerkzeug mit, mit dem Sie Ihre Feuerwehrmänner ausrüsten können.

TIPP 3: Lassen Sie in der Stadt keinen Brand ausarten, sonst ist's schneller ein Großbrand, als Sie Feuerwehrschlauch sagen können. Es empfiehlt sich, möglichst immer einen Tanklöschzug auf den Straßen zu haben.

TIPP 4: Schon in der zweiten Mission sollten Sie Feuerwehrmänner mit Schutzmasken mitnehmen, denn im verrauchten Büro des Reifenlagers liegen zwei Opfer.

TIPP 5: In der Mission, in der Sie Drogendealer festnehmen sollen, lohnt es sich, schon früh Straßensperren auszulegen, damit die Dealer nicht im Auto entwischen. Bevor Sie sich zum zweiten Mal zurückziehen, sollten Sie alle Straßen noch einmal auf Sperren überprüfen.

TIPP 6: Wenn Sie sich in der Monstertruck-Mission wundern, warum Ihnen immer noch ein Opfer angezeigt wird, obwohl Sie bereits alles geräumt haben, dann rüsten Sie einen Feuerwehrmann mit der Rettungszange aus: Das letzte Opfer liegt im nicht ausgebrannten Monstertruck.

TIPP 7: In der Autobahnbrücken-Mission sollten Sie immer ein Auge auf Ihr Budget haben. Natürlich ist es reizvoll, möglichst häufig Rettungshubschrauber anzufordern, um die Opfer schnell zu retten. Allerdings schlägt der Helikopter mit 3.000 Geldstücken zu Buche, während ein Rettungswagen nur 500 kostet.

FEAR



Wenn Sie sich gegen Paxton Fettel und seine Schergen effektiv zur Wehr setzen wollen, dann helfen Ihnen die folgenden Cheats weiter.
Um sie zu aktivieren, müssen Sie im laufenden Spiel nur [T] drücken und die Codes eintippen. Dann bestätigen Sie mit [Enter] und schon sind Sie beispielsweise unverwundbar. Einige Cheats wie »guns« werden wieder aufgehoben, wenn Sie einen weiteren Code eingeben. Achten Sie also darauf, was gerade aktiv ist.

CHEAT	WIRKUNG
guns	alle Waffen
armor	Schutzschild aufgefüllt
health	Gesundheit aufgefüllt
ammo	Munition
god	Gott-Modus
notarget	Unsichtbarkeit
tears	alle Waffen und unbegrenzte Munition
build	Versionsnummer
gear	verbesserte Gesundheit und Reflexe
maphole	nächster Level

Wenn Sie nur eine bestimmte Waffe haben wollen, dann geben Sie folgende Codes auf oben genannte Weise ein.

CHEAT	WIRKUNG
gimmegun dual pistols	zwei Pistolen
gimmegun frag grenade	Granaten
gimmegun missile launcher	Raketenwerfer
gimmegun nail gun	Nailgun
gimmegun pistol	Pistole
gimmegun plasma weapon	Plasmawaffe
gimmegun semi-auto rifle	halbautomatisches Gewehr
gimmegun shotgun	Shotgun
gimmegun proximity	Tretmine
gimmegun turret	aktuelle Waffe fallenlassen

FIRE DEPARTMENT 3



TIPP 1: Zum Start einer Mission bleibt Ihnen selten genug Zeit, um sich ausführlich umzuschauen. Daher sollten Sie Ihre Männer immer in Zweierteams losschicken, damit einer notfalls dem anderen helfen kann. Am besten ist immer ein Feuerwehrmann dabei – nicht, weil er löscht (schließlich haben fast alle Einheiten einen Wassertank auf dem Rücken), sondern weil er mit seiner Axt Türen einschlagen kann.

TIPP 2: Platzieren Sie den Krankenwagen (sofern Ihnen einer zur Verfügung steht) immer in der Nähe des Ausgangs vom Schauplatz, damit Ihre Männer nicht so weit laufen müssen, wenn Sie verletzte Menschen retten. So stehen sie schneller wieder zu Ihrer Verfügung.

TIPP 3: Wenn Ihnen in einer Mission eine zeitbegrenzte Aufgabe gestellt wird, sollten Sie diese zuerst erledigen. Zwar gibt es Missionen, in denen der Timer langsamer abläuft, allerdings ist das selten der Fall. Läuft die Zeit ab, müssen Sie noch mal von vorne anfangen.

TIPP 4: In manchen Missionen lohnt sich der Wechsel der Löschmittel – auf dem Düsseldorfer Flughafen gibt es sehr viele Brände der Brandklasse 2 (brennbare Flüssigkeiten wie Öl, Benzin), die nur mit Löschschaum gelöscht werden können. Lassen Sie Ihre Männer Schaum tanken und schicken Sie sie zur Unterstützung der Verstärkungstruppen. Der Löschwagen mit Wasser kommt mit den letzten klassischen Bränden gut klar.

TIPP 5: Wenn einer Ihrer Feuerwehrmänner zum Beispiel durch einen Backdraft verletzt wird, dann lassen Sie ihn vom Notarzt behandeln, damit er wieder schnell auf den Beinen ist. Wählen Sie dazu die Spritze aus.

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN MIT **IHREN TIPPS**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

FORMAT

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert. Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze als Zip-Datei.

LÖSUNGEN

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

WER ZUERST KOMMT...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

OHNE GEWÄHR

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten zu speichern.

T-Shirt "TEMPELRITTER-KREUZ" 15.80€
Weck den Templer in Dir! Schwarzes Shirt mit rotem Druck auf Vorder- und Rückseite. Der Spruch bedeutet sinngemäß: "Niemand soll den anderen zum Zorn reizen!"
88.-€
Römer Shirt LEGIO XIII
3D SUPPLY
69.99€
Speedlink Headset MEDUSA 5.1 ProGamer Edition
-Ultimativer 5.1 Sound
-hochwertiges, abnehmbares Mikrofon
-einklappbare, gepolsterte Ohrpads
-Kabelfernbedienung mit Verstärker
-vier Klinkenkabel nutzen die volle Leistung Ihrer 5.1 Soundkarte
-keine Treiber nötig
-USB-Stecker zur Stromversorgung
-Netzteil und Chinch-Adapter
-inklusive hochwertiger Transporttasche
Raptor-Gaming Headset "H1"
Pro-Gamer 7.1 USB-Surround-Headset der absoluten Spitzenklasse.
Das RAPTOR-GAMING H1 ist eines der ersten 7.1 USB-Surround-Headsets, welches sich komplett zerlegen lässt, speziell für Pro-Gamer. Es besteht aus einem Vollschalenkopfhörer und einem ausziehbaren Mikrofon. Die mitgelieferte 7.1 USB-Soundkarte ist perfekt auf das RAPTOR-GAMING H1 abgestimmt.
14.80€
Römer Shirt "LEGIO XIII"
Werde zum Teil des Imperiums! Schicker schwarzer Brustdruck auf graphitgrauem Premium T-Shirt. (Arme nicht im Lieferumfang enthalten!)
www.3Dsupply.de
3Dsupply, Fa. M. Laabs, Kammerichstr. 39, 33647 Bielefeld
info@3dsupply.de www.3dsupply.de
HOTLINE: 0521/ 92 58 880

Onimusha 3



Als Polizist Jaques und als Onimusha Samanosuke können Sie sehr viele Boni freispielen. Wie Sie an Minispielchen und neue Kostüme kommen, erfahren Sie hier. Außerdem erklären wir Ihnen kurz, welche Seelen (die Sie einsammeln) welchen Nutzen haben.

SEELENFARBE	NUTZEN
Rot	Rote Seelen sind am meisten verbreitet. Wenn Sie diese einsammeln, bekommen Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Waffen und Rüstung verbessern können.
Gelb	Gelbe Seelen sind sehr selten und füllen Ihre Lebensenergie wieder auf.
Blau	Blaue Seelen sind sehr selten und füllen Ihre Magieenergie wieder auf.
Lila	Wenn Sie fünf violette Seelen einsammeln, können Sie die Dämonenform aktivieren, die Sie zeitweise unverletzbar macht und den Schaden, den Sie verursachen, erhöht. Auch diese Seelen sind sehr selten und aufgrund ihrer massiven Form nur schwer aufzunehmen. Haben Sie fünf violette Seelen eingesammelt und Ihre Lebensenergie neigt sich dem Ende, wird automatisch die Dämonenform aktiviert und Sie sterben nicht.

VORRAUSSETZUNG	BELOHNUNG
Spielen Sie das Spiel einmal durch	Heihachi Buraiden
lösen Sie alle Puzzl im Spiel	Puzzle-Spiel
beenden Sie das Spiel auf normaler Schwierigkeitsstufe	Schieß-Spiel
sammeln Sie die drei Schlüsselteile im Unterwasser Tempel und auf Mont St. Michel ein	drei Schwerter aus Onimusha 1
bekommen Sie für Ako alle Haori	alternatives Ende
drei Mal Game-Over im normalen Schwierigkeitsmodus	leichter Schwierigkeitsgrad
schließen Sie das Spiel im normalen Schwierigkeitsgrad ab	schwerer Schwierigkeitsgrad
schließen Sie das Spiel im schweren Schwierigkeitsgrad ab	Issen-Schwierigkeitsgrad (sehr schwer)
schließen Sie das Spiel im Issen-Schwierigkeitsgrad ab	Oni-Schwierigkeitsgrad (teuflisch schwer)
schließen Sie das Schieß-Spiel ab	ultimativer Schwierigkeitsgrad

Rogue Trooper



TIPP 1: Seien Sie nicht zu draufgängerisch! Auch wenn Sie Rogue Trooper wie ein reines Actionspiel spielen können, sollten Sie die Sonderfähigkeiten des Helden nutzen, um mit weniger Blessuren und mehr Munition ans Ziel zu kommen. Zudem käme Bagman bei Ihrem Amoklauf durch die Level nicht mit der Produktion von Medipacks hinterher.

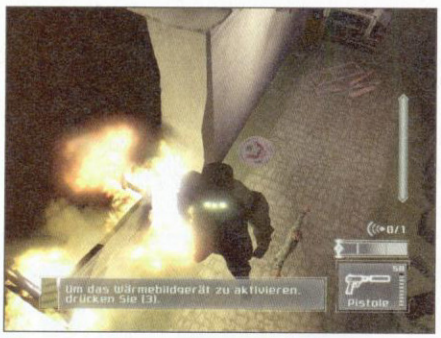
TIPP 2: Sobald Sie den Helm-Chip besitzen, erkennen Sie auf Ihrem Radar die Blickrichtung aller Gegner in Reichweite. Auf die Art können Sie – ähnlich wie in Commandos – Wege ausbaldowern, um einen Feind nach dem anderen ungesehen und per Killmove auszuschalten. Das spart nicht nur Munition und sieht cool aus, sondern erregt auch weitaus weniger Aufmerksamkeit, als wenn Sie mit gezückter Waffe auf die Gegner einstürmen.

TIPP 3: Nutzen Sie Ihre Ausrüstung! Gunnars Automatikmodus ist perfekt geeignet, um sich den Rücken freizuhalten, wenn Sie etwa darauf warten, dass Helm eine Tür für Sie knackt. Platzieren Sie die Knarre dann so, dass sie eine möglichst schmale Passage ins Visier nehmen kann! Zudem sollten Sie Ihr Gewehr immer mit dem Schalldämpfer benutzen, um keinen unnötigen Krach zu machen.

TIPP 4: Nutzen Sie die unterschiedlichen Granatentypen. Gerade die Störgranaten eignen sich hervorragend, um die Gegner kurzzeitig außer Gefecht zu setzen. Solange die konfus in der Gegend herumstehen, können Sie gefahrlos auf die Nort-Kämpfer zulaufen und sie mit einem schnellen Killmove ausschalten. Timen Sie solche Aktionen richtig, denn die Verwirrung hält nur ein paar Sekunden an.

TIPP 5: Plündern Sie, was das Zeug hält! Altmetall ist in Rogue Trooper nämlich Lebensenergie. Nur wenn Sie genügend Schrottteile sammeln, kann Bagman ausreichend Munition, einschlagende Granaten und lebensrettende Medipacks produzieren. Durchsuchen Sie konsequent alle gefallenen Gegner, ausgeschaltete Pillboxes und suchen Sie nach den Altmetallhaufen, die in fast jedem Level mehr oder weniger gut versteckt herumliegen!

Splinter Cell 2



Um sich mit Sam Fisher durch die Nacht zu cheaten, müssen Sie zuerst die .ini-Datei von Splinter Cell 2 bearbeiten. Suchen Sie in Ihrem Spielverzeichnis (unter dem Pfad **Splinter Cell Pandora Tomorrow\offline\system**) die Datei **SplinterCell2User.ini** und öffnen Sie sie dann mit einem Texteditor. Achtung: Bevor Sie irgendeine Zeile verändern, sollten Sie eine Sicherungskopie der .ini-Datei erstellen, um vorgenommene Änderungen wieder rückgängig machen zu können.

In der Datei finden Sie die Tastenbelegungen für [1] bis [0] und [F1] bis [F12]. Einige Tasten sind bereits mit Nachtsicht und Wärmedetektor belegt, die freien Tasten können Sie mit den unten genannten Befehlen so belegen, wie Sie möchten. Danach speichern Sie die Datei ab und starten Splinter Cell 2 – jetzt mit Extrafunktionen wie Unsichtbarkeit und Gott-Modus. Einige Tipps, wie Sie ohne Cheats weiterkommen haben wir auch noch für Sie.

TIPP 1: Gewöhnen Sie sich an die Sicht durch das Nachtsichtgerät, denn Sie sollten es die meiste Zeit im Spiel benutzen. Die Sicht verschwimmt zwar, wenn Sie in die Ferne schauen, trotzdem haben Sie mit angeschaltetem Gerät den besten Überblick.

TIPP 2: Lehnen Sie sich, wenn sich die Gelegeneit bietet, so oft wie möglich an Türen, Kisten oder Säulen, damit Sie nicht so leicht entdeckt werden und einen ungefährlichen Blick um die nächste Ecken wagen können.

TIPP 3: Benutzen Sie vor allem in den Dschungellevels die Thermalansicht. Im grünen Dschungeldickicht sind Stolperfallen dann am leichtesten auszumachen.

CHEAT	WIRKUNG
killpawns	alle Feinde töten
playersonly	nur Sam kann sich bewegen
ghost	Geistmodus
fly	Flugmodus
walk	hebt Flug- und Geistmodus auf
invincible	Unsichtbarkeit
health	füllt die Gesundheit wieder auf
ammo	Munition
invisible 1	Sam wird unsichtbar (auch für Spieler)
invisible 0	Sam wird sichtbar
summon echeloningredient.estickyshocker	Sticky Shocker
summon echeloningredient.eairfoilraound	Munition für Airfoil
summon echeloningredient.efraggrenade	Granate
summon echeloningredient.edisposablepick	Spitzhacke
summon echeloningredient.eflashbang	Blendgranate
summon echeloningredient.esmokegrenade	Rauchgranate
summon echeloningredient.ewallmine	Haftmine

ÜBERSOLDIER



TIPP 1: Vergessen Sie die Zielfunktion bei der Pistole. Sie schießen genauer und effizienter, wenn Sie einfach mit dem Fadenkreuz draufhalten. Denken Sie dran: Drei Kopftreffer hintereinander erhöhen Ihre Schildenergie.

TIPP 2: Bei Kämpfen in engen, winkligen Räumen sollten Sie häufig auf das Messer zurückgreifen. Das spart Ihnen nicht nur Munition: Drei mit der Klinge erledigte Gegner bringen zusätzliche Gesundheitspunkte.

TIPP 3: Bewährte Regel in einem Ego-Shooter: Speichern Sie oft! An vielen Stellen warten nämlich ziemlich unfaire Sprengfallen auf Sie! Nach dem Schnellladen wissen Sie dann, wo sich die tödlichen Bomben befinden und können sie weiträumig umgehen.

TIPP 4: Die explosiven Fässer können Sie ebenfalls für Ihre Zwecke einsetzen. Auch Gasflaschen verstecken sich oft in der Nähe großer Gegneransammlungen. Ein Schuss, schon sind die Feinde platt. Nutzen Sie auch Ihr großes Arsenal an Granaten.

TIPP 5: Der Zeitschild rettet Sie aus manch gefährlicher Situation. Aber Achtung: Kommen Sie den Gegnern nicht zu nahe! Der Schild hält nur Kugeln auf, keine Nahkampfwaffen.

TIPP 6: Hilft gar nix mehr, helfen unsere Cheats. Dazu öffnen Sie die Datei **user.ini** im Unterverzeichnis **\Run** im Übersoldier-Ordner auf der Festplatte mit einem Texteditor. Fügen Sie folgende Zeile ans Ende der Datei:
indc +DIK_GRAVE (console_showhide)

Speichern Sie die Datei ab und starten Sie dann das Spiel. Mit ^ öffnen Sie die Konsole und können nun folgende Cheats eingeben. Bestätigen Sie jeweils mit Enter.

CHEAT	WIRKUNG
sv_cheats 1	aktiviert Cheatmodus
addwpn all	alle Waffen
game_godmode 1	unbesiegbar
fly 1	Flugmodus ein
fly 0	Flugmodus aus
g_noclip 1	im Flugmodus durch Wände gehen
g_noclip 0	durch Wände gehen aus
addammo all	maximale Munition
map secret	Geheimlevel mit Programmierer-Konterfeis

Sie können auch spezielle Karten aufrufen, wenn es Ihnen auf einer mal zu öde ist, und Sie sie nicht weiterspielen wollen. Dafür geben Sie den Code **map levelname** ein, allerdings müssen sie das Wort **levelname** durch einen der folgenden Codes ersetzen. Nach einem Druck auf Enter landen Sie dann automatisch auf der gewünschten Karte.

b_shark
bunker_1
bunker_2
hos
prison
prison«
scena01
scena07
ship
shtab
startup
submarine
univer
zavod
ze8_1
ze8_2
ze8_3

HITMAN
BLOOD MONEY
Das offizielle Online-Magazin
zum spannenden Agenten-Kracher!
WWW.HITMAN-BLOODMONEY.DE
Täglich neue Infos:
News – exklusive Specials
Testtagebuch – Videos
Tipps & Tricks
Mega-Gewinnspiel
AM 08. MAI GEHT'S LOS!
ERSCHEINT FÜR
PlayStation.2 XBOX PC DVD ROM eidos
PRODUZIERT VON PLAYSTATION

SPELLFORCE 2

Mit rund 70 Spielstunden für die Solokampagne ist Phenomics Kreuzung aus Rollenspiel und Strategie ein wahres Monster – gelegentlich auch, was den Schwierigkeitsgrad anbelangt. Unsere Komplettlösung hilft Ihnen, den epischen Konflikt zwischen Gut und Böse für sich zu entscheiden.

Wir haben uns in der Komplettlösung aus Platzgründen darauf beschränkt, dem ohnehin umfangreichen Storyfaden zu folgen, und Nebenaufgaben außen vor gelassen. Es ist durchaus möglich, Spellforce 2 auf diese Weise durchzuspielen. Prinzipiell gilt aber: Je mehr Subquests Sie absolvieren, desto leichter haben Sie es – zumindest am Anfang, im letzten Spieldrittel gleicht sich der Vorsprung wieder aus. Es lohnt sich trotzdem, etwas abseits der Hauptrouten auf Entdeckungstour zu gehen, speziell in Siebenburg und am Tor der Schwerter finden sich viele nette Miniaufgaben, die generell einfach zu lösen sind.

Die Eisenfelder, 1. Akt

Die Eisenfelder fungieren als Trainingsraum für Spellforce-Lehrlinge. Der Schwierigkeitsgrad ist entsprechend niedrig angesetzt. Die untere Hälfte wird erst zu einem späteren Zeitpunkt zugänglich, die erste Mission absolvieren sie im Norden. Kämpfen Sie sich zunächst mit Ihrem frisch erschaffenen Helden dem Pfad und den Tutorialhinweisen folgend nach Osten durch, wo Sie Ihre erste Basis **(B)** errichten. Ein Dutzend Soldaten sollten ausreichen, um mit den Belagerern fertig zu werden. Bevor Sie an der Kreuzung nach Norden vorrücken, bietet sich ein kurzer Abstecher Richtung Südwesten an, wo Sie eine Riesenspinne und ein Schatz erwarten. Danach sind die Dunkelelfen im Dorf an der Reihe. Sobald alle Krieger geschlagen und alle Türme niedergebrannt sind, dringt Ihre Heldentruppe durch das Schloss **(2)** auf den Berg vor, wo der Drache Ur **(1)** Sie erwartet. Anschließend geht's zurück zur Burg und durch das Tor in den nächsten Level.

Norimar

Der Weg zur Festung der Falken im Norden von Norimar ist zwar kurvenreich und von zahlreichen untoten Feinden gesäumt. Wer stur dem Pfad folgt, erreicht aber dennoch schnell sein Ziel. Abstecher lohnen sich allerdings, warten abseits der Straßen doch einige Schätze und Nebenaufgaben auf mutige Entdecker. Eine davon hat Ritter Rottgar zu **(1)** vergeben: Der Turm in seinem Rücken soll von Feinden gesäubert werden, um die Skelettkrieger zu bändigen. Einmal auf der Burg **(2)** angekommen, geht es sofort wieder den Gebirgspfad zurück Richtung Süden, um die anrückenden Invasoren aufzuhalten. Achtung: Das Zeitlimit lässt keinen Spielraum für längere Geplänkel; im Zweifelsfall die Beine in die Hand nehmen, um das Horn **(3)** vor den Feinden zu erreichen.

Treck nach Lichtwasser

Sobald der Pass gesichert ist, geht es zurück zur Festung der Falken, wo weitere Subquests warten. Die Hauptaufgabe ist allerdings, einen Packpferd-Konvoi sicher zum Portal im Westen Norimars zu geleiten. Kein leichter Auftrag, denn rund um die Route haben Untote ihre Lager aufgeschlagen. Die Heldentruppe allein wird mit der Übermacht kaum fertig, deswegen wird die Menschenbasis **(B)** ausgebaut und eine kleine Eskorte aus etwa zehn Armbrustschützen aufgestellt. Deren oberstes Ziel sollte sein, die Kasernen der Skelettkrieger zu

Die Eisenfelder



1: Drache Ur, **2:** Schloss, **3:** Hain der Alten (Baumwesen), **4:** Alchimist, **S1:** Start 1, **S2:** Start 2, **B:** Basis

Norimar



1: Rottgar, **2:** Festung, **3:** Schallhorn (Achtung: Zeitlimit!), **4:** Nekromant, **B:** Basis



zerstören, da sonst ständig gegnerischer Nachschub erscheint. Mit den dort frei gewordenen Rohstoffen lassen sich das Hauptquartier der Menschen und die Schützenstreitmacht erweitern, was den Ansturm auf die letzte Festung der Untoten und den Kampf gegen den Nekromanten **(4)** vereinfacht. Das Tor im Süden ist anschließend sicher zu erreichen.

Lichtwasser

Zunächst müssen Sie den Versorgungszug nach Lyraine **(1)** im Nordosten führen. Die Orkbanden, die aus den Wäldern heranstürmen, sollten kein großes Problem darstellen. Auch die drei Trolle an der Brücke sind zu schaffen, wenn Sie sie sich nacheinander vorknöpfen.

Sobald sich der Treck der Stadt nähert, wird eine Orkgruppe die Verteidiger vor den Toren überfallen. Unterstützen Sie die Ritter.

Gegen die Orks

In Lyraine übergibt Ihnen Matricus (vor der Burg im Westen) das Kommando über einen Außenposten **(B)** östlich der Stadtmauern. Organisieren Sie schnellstmöglich eine Verteidigungslinie aus Türmen und Armbrustschützen, da regelmäßig Überfallkommandos anrücken. Ihre Streiter marschieren unterdessen nach Südosten, um das dortige Dörfchen Connach **(2)** zu sichern. Sobald es die Finanzen erlauben, stellen zwei bis drei Türme am Ortseingang sicher, dass Sie Ihre Heldentruppe gefahrlos abziehen können, um den Angriff auf das Orklager **(3)** anzuführen. Setzen Sie dafür alle mobilen Kräfte ein. Sollte doch noch ein Angreifer durchkommen, wetzt er sich hoffentlich an Ihren Türmen die Hauer wund.

Auf nach Siebenburg!

Sobald die Orkbasis in Flammen aufgegangen ist, können Sie sich etwaigen Nebenquests (Lyraine, Connach) widmen und sich dann nach einem Gespräch mit Matricus auf die Reise zum Friedhof im Norden **(4)** machen. Anschließend ist der Weg frei zum Portal nach Siebenburg. Das Treffen mit Dr. Mauser ist der Beginn einer langen Reihe von Minimissionen.

Siebenburg, 1. Akt

In und um die gigantische Siebenburg finden sich unzählige Nebenaufgaben (manche davon erst bei erneuten Besuchen), die zwar für sich genommen weder besonders schwierig noch einträglich sind, alle zusammen aber eine Menge Erfahrungspunkte bringen. Außerdem befindet sich vor der Burg das Portal zur Westwehr. Ein Lehen, dessen Regentschaft man Ihnen anträgt, und in dem Sie nach Herzenslust siedeln, handeln und Minimissionen lösen können (nicht müssen). Sie werden oft nach Siebenburg zurückkehren, können sich also Subquests für einen späteren Zeitpunkt aufsparen. Achtung: Für den Beschattungsauftrag der Priesterin Sephis sollten Sie Stift und Papier bereithalten, um sich die Namen der Verdächtigen zu notieren – das Questlog schreibt diese nicht immer mit.

Ein betrunkener Zwerg

Nach dem Gespräch mit Gerbrand am Startpunkt machen sich die Abenteurer auf zur Burg

Lichtwasser



1: Lyraine, **2:** Connach (schnell erreichen!), **3:** Großes Orklager, **4:** Alter Friedhof, **B:** Basis

Siebenburg



1: Burg, **2:** Zwergenquartier, **3:** Priestergilde, **4:** Handwerkergilde, **5:** Elfenviertel, **6:** Hagard, **7:** Magiergilde, **8:** Stadtwache, **9:** Schatztruhe

(1) inmitten der Festungsanlage, wo weitere Dialoge mit Falkmar, Schattenlied und Einar anstehen. Hernach geht es zum Zwegenquartier **(2)** im Norden, um Botschafter Jandrim von der Dringlichkeit der Mission zu überzeugen. Dazu muss eine ganze Reihe von Aufgaben abgearbeitet werden. Zunächst ein Schwätzchen mit Jared, einem zukünftigen Mitstreiter. Der verlangt nach Bitterlauge und Kristallphiole, um einen Trank zu brauen. Das erfordert die Gunst der Handwerker- und Priestergilde.

Priestergilde

Die Priestergilde **(3)** finden Sie westlich des Zwergenquartiers. Oberpope Alastar verweist Sie an Sephis, die unterhalb des Aufgangs ausharrt. Ihr Wunsch ist schnell erfüllt: Schnetzeln Sie sich einfach durch die Skelettkrieger, die sich am Schrein im äußersten Nordwesten versammelt haben. Es folgt ein erneuter Plausch mit Sephis sowie zwei mit Alastar, und es kann weiter zum Handwerkerviertel **(4)** gehen.

Handwerkergilde

Hier ist Cardogan der erste Ansprechpartner, gefolgt von Thoya. Das Schema kennen Sie bereits: Ein paar Kristallwesen in Stücke hauen (diesmal nordwestlich von Jandrim), und zurück zu Thoya und Cardogan (zweimal anquatschen). Jetzt geht's endlich zurück zu Jared – doch der ist verschwunden. Asha weiß Genaueres. Nach der Zwischensequenz und Dialogen mit Jared und Jandrim aktivieren Sie das Portal nach Underhall mit dem Splitter von der vorherigen Karte, und ab geht's.

Underhall

In Underhall angelangt, geht es schnurstracks zum Teleporter **(1)**, der Sie in die Mine versetzt. Dort erwartet Sie der Geist von Jandrims Vater, der Ihnen aufträgt, ihm das Niethalfsherz **(3)** zu beschaffen. Dazu müssen Sie allerdings erst einmal das große Tor direkt voraus öffnen. Die Schalter dafür befinden sich zur Linken und zur Rechten. Mit den Skelettbanden unterwegs sollten Sie leichtes Spiel haben. Um aber die Minengeister zu besiegen, müssen Sie sie unbedingt von den Kristallen weglocken, da diese sie sonst ständig heilen. Das schaffen Sie am besten mit einem weitreichenden Zauber oder mit Pfeil und Bogen. Achten Sie unbedingt darauf, dass Ihre Schützlinge sich nicht Hals über Kopf in den Nahkampf stürzen. Tipp: Verwenden Sie statt der Vogelperspektive die Schulterkamera für mehr Übersicht.

Mit dem Herz im Gepäck flitzen Sie zurück zu Windhammers Geist, der anschließend Erzfeind Iuan **(4)** zum Duell fordert, etwas Unterstützung Ihrerseits aber nicht abgeneigt ist.

Sturm der Sturmbestien

Nachdem Sie die Mine hinter sich gelassen haben, erlösen Sie die versteinerten Giganten vor dem Tor durch simples Anklicken. Mit vereinten Kräften schlagen Sie sich durch Horden von Sturmbestien zum Zwergenlager im Osten **(B)** durch. Die Gefangenen unterwegs sollten Sie nicht im Stich lassen, denn die Basis wird just im Moment Ihrer Ankunft überfallen – da können Sie jede helfende Hand gebrauchen. Zum Dank für die Rettung überträgt Ihnen Ardan anschließend das Kommando.

Nutzen Sie Ihre ersten Rekruten, um so schnell wie möglich die Route zur Brücke **(6)** über den Lavafluss zu klären. Diese Engstelle lässt sich mit einer Handvoll Türmen und Fernkampfeinheiten relativ leicht gegen die immer wiederkehrenden gegnerischen Wellen halten. Außerdem finden sich im nur schwach verteidigten Bestienlager weiter nördlich dringend benötigte Abbaugebiete.

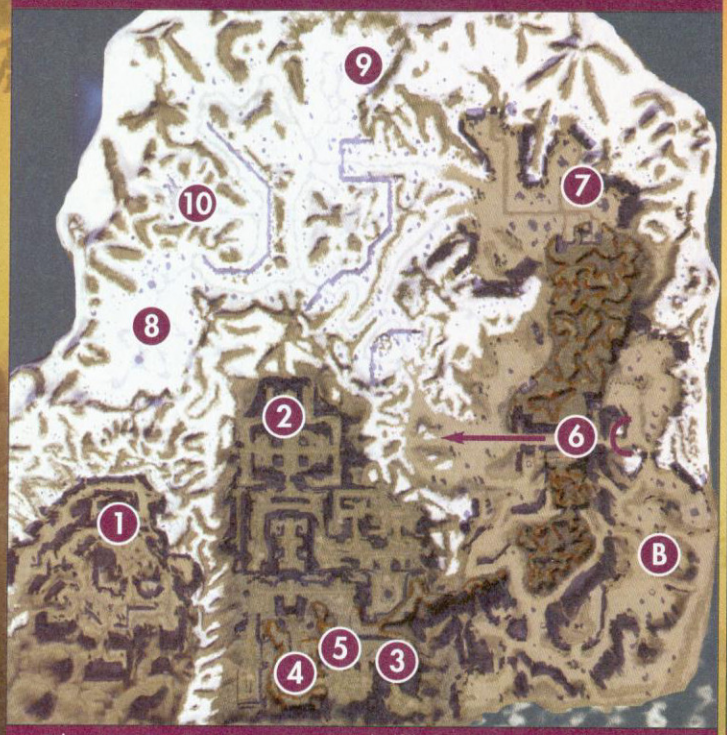
Ice, Ice Baby

Statt dem zweiten Außenposten **(7)** im Norden zu helfen, stecken Sie die Rohstoffe in den Aufbau einer Angriffsarmee. Eine Mischung aus Armbrustschützen, Elitekriegern und einer Handvoll Katapulte hat sich beim Sturm auf die beiden Feindfestungen **(8/9)** im Nordwesten bewährt. Dabei sind die verwundbaren Kriegsmaschinen unbedingt vor Nahkampfattacken zu schützen. Mit den Überbleibseln der Belagerungsstreitmacht steht schließlich die Konfrontation mit der Eishexe **(10)** an. Clevere Taktiker locken ihre Golem-Leibgarde vor dem finalen Schlag weg. Nach getaner Arbeit folgt der Weg zurück nach Siebenburg – oder in die Mine, um dort Subquests zu erledigen.

Siebenburg, 2. Akt

Zurück in Siebenburg ist Jogging angesagt – nutzen Sie der Einfachheit halber ausschließlich Ihren Hauptheld. Zunächst steht ein Schwätzchen mit Einar in der Festung **(1)** auf

Underhall



1: Teleporter, **2:** Mineneingang, **3:** Niethalfsherz, **4:** Iuan, **5:** Ausgang, **6:** Engstelle, **7:** Außenposten, **8 und 9:** Bestienlager, **10:** Eishexe, **B:** Basis

Dun Mora



1: Königin und Klagegeister, **2:** Verlorene Botschaft, **3:** Leichnam, **4:** Dämonenportale, **B:** Basis

dem Programm, anschließend geht es zu Idara ins Elfenviertel **(5)**. Die schickt Sie zu Hagards Turm **(6)** im Norden. Es folgen vier neue Dialoge mit allen vier Gildenmeistern und ein weiterer mit dem Narren, der Ihnen offenbart, dass Hagard Sie angelogen hat – also retour zum Turm. Anschließend erstatten Sie Alyre und Talienne im Magierquartier **(7)** Bericht. Jetzt ist es Zeit, die Kameraden herbeizuzitieren, um den Schatz **(9)** vor der Mauer zu bergen. Rücksprache mit Alyre und Talienne sichert die Unterstützung der Zauberer.

Wachen! Wachen!

Die Stadtwache **(8)** gewinnen Sie für sich, indem Sie für General Redmund und Falida zehn Oger töten, die dummerweise über den ganzen westlichen und südlichen Rand der Karte verstreut sind. Sobald Sie Ihre Belohnung in Form von Milizsoldaten eingesammelt haben, können Sie Hagards Truppen vor seinem Turm konfrontieren. Zum Dank für ihre Befreiung wird die Elfenbotschafterin das Portal nach Dun Mora aktivieren.

Dun Mora

Die Diskussion mit der Elfenkönigin und Io bringt eine neue Herausforderung: Es gilt, fünf Klagegeister **(1)** zu bannen, um den Kampfgeist der Elfen wieder zu entfachen. Es müssen nicht alle fünf vertrieben werden, um den anstehenden Einfall der Dämonen abzuwehren, aber je mehr, desto besser. Am besten erst alle ansprechen und dann die anstehenden Aufgaben abarbeiten.

Die Klagegeister

Der Wilde Klagegeist greift an, sobald alles gesagt ist. Der Gierige Klagegeist verlangt Lebensenergie; der Kraftbalken des Spenders sollte also aufgeladen sein. Beim Zornigen Klagegeist immer die erste Antwortmöglichkeit wählen. Der Einsame Klagegeist verlagt die Bestattung seiner Leiche; der Standort **(3)** wird aufgedeckt. Der Ängstliche Klagegeist hat eine Schriftrolle verloren, deren Position **(2)** nach dem Dialog angezeigt wird. Sobald diese und der Körper des Klagegeists geborgen sind, können die Dämonen kommen!

Die vier Portale

Um die zweite Welle der Dämonen abzuwehren, müssen Sie ein Feldlager **(B)** aus dem Boden stampfen. Solange Sie Bogenschützen und Druidinnen kombinieren und am besten Türme mit dem Elfen-Upgrade in der Nähe errichten, haben die Geistwesen keine Chance.

Der Sturm auf die vier Dämonentore **(4)** ist allerdings kein Zuckerschlecken. Erst gilt es, Abbaugebiete in der Umgebung zu erschließen. Rekrutieren Sie dann neben den Standard-Truppen am besten einen Titanen und locken Sie die Verteidiger einzeln an. Achtung: Durch die Portale beamen sich regelmäßig weitere Feinde. Nach dem Sieg und Gesprächen mit Io und der Königin geht es zum dritten Mal nach Siebenburg.

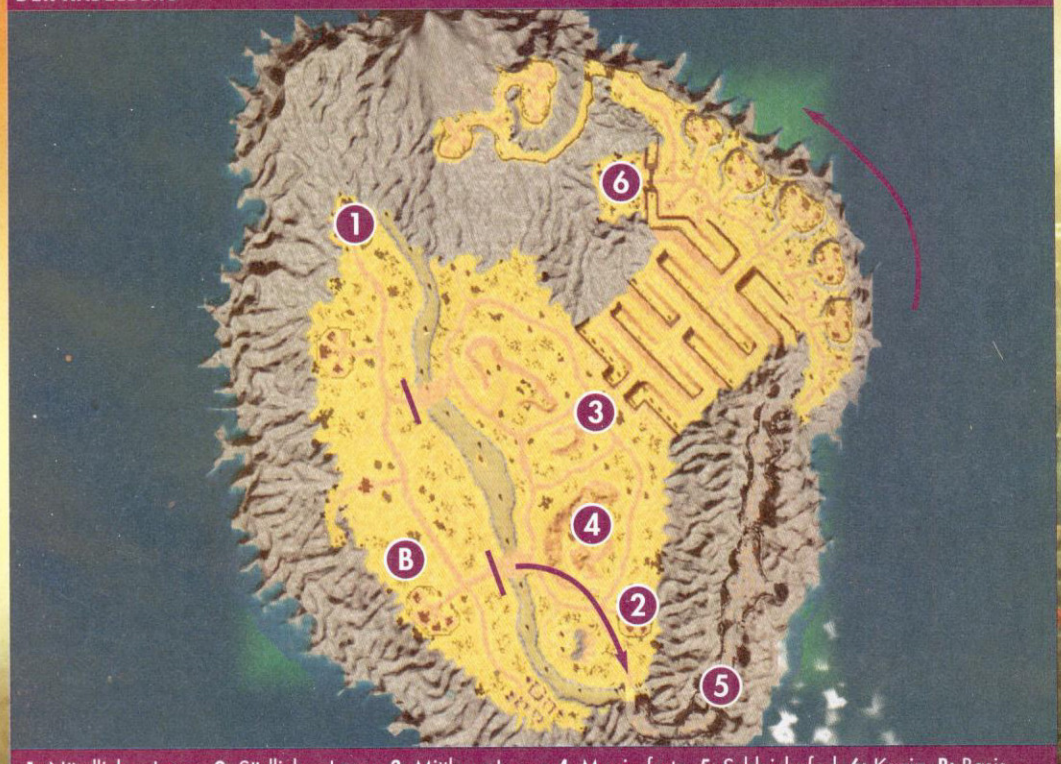
Siebenburg, 3. Akt

Die letzte Episode in Siebenburg ist kurz. Nach einem Gespräch mit General Redmund von der Miliz **(8)** öffnet sich ein Tor in der nordöstlichen Ecke der Karte, wo Hagard sein Schicksal erwartet. Einmal mit Schattenlied reden, und der Weg zum Nadelberg ist frei.

Der Nadelberg

Durch das Bulwark zu brechen ist die erste wirklich fordernde Aufgabe in Spellforce 2. Zunächst müssen Sie

Der Nadelberg



1: Nördliches Lager, **2:** Südliches Lager, **3:** Mittleres Lager, **4:** Magierfeste, **5:** Schleichpfad, **6:** Kaziz, **B:** Basis

IN STORES NOW!
TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
WWW.TONYHAWK-GAME.DE
choose BOARD or BIKE
freedom to ride FOREVER
customize your LOOK, DECK and TRICKS - all in game
ACTIVISION
ASPYR
PC CD-ROM SOFTWARE
© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and THPAW is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. PC version distributed by Aspyr Media under license from Activision. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Aspyr is a registered trademark of Aspyr Media, Inc. and the Aspyr star logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. © 2005 Distributed by dtp entertainment AG. www.dtp-ag.com

in Rekordzeit Ihre Basis **(B)** zimmern. Konzentrieren Sie sich auf defensive Einrichtungen rund um Ihr Lager, Elfen-Upgrades und Bogenschützen, denn die Orks rücken mit fliegenden Spiritisten an. Matricus kann zwar ganz gut auf sich alleine Acht geben, dennoch sollten Sie stets ein Auge auf seinen Lebensbalken halten (wenn er stirbt, ist die Mission verloren).

Sobald die erste Angreiferwelle geschlagen ist, beauftragen Sie Einar und Karan mit dem Sturm auf das nördliche Lager **(1)**. Eigene Truppen zur Unterstützung beschleunigen den Sieg, aber nicht zu viele Verteidiger abziehen! Danach ist das Lager im Süden **(2)** dran. Anschließend können Sie die Flussübergänge mit Wachtürmen und Fußtruppen sichern.

Umweg statt Konfrontation

Mit Einars und Karans Hilfe plättet Ihre Kerntruppe schließlich das mittlere Ork-Camp **(3)**. Achten Sie dabei darauf, den Katapulten auf den Wällen nicht zu nahe zu kommen; Sie können gefallene Helden dort kaum wiederbeleben. Jetzt haben Sie die Wahl: Ein direkter Angriff auf das Bullwark oder den Orks über einen Schleichweg **(5)** in den Rücken fallen. Obwohl Sie bei der Umgehungstaktik auf Unterstützungstruppen verzichten müssen (abgesehen von Flugeinheiten) und im Alleingang gegen Titanen antreten, ist letztere die sicherere Lösung. Es fehlen einfach die Ressourcen, um Welle an Welle in einer gewaltigen Belagerungsschlacht zu verheizen.

Während Ihre Recken die drei Orklager einstampfen und im Norden den Schlüssel einsacken, macht sich eine schnelle Eingreiftruppe auf, die leicht verteidigte Magierfeste **(4)** im Süden zu befreien. Die dort produzierten Flieger können das Bullwark umkurven, um Ihnen anschließend beim finalen Duell gegen (den relativ starken) Kaziz **(6)** beizustehen.

Die Eisenfelder, 2. Akt

Der zweite Besuch der Eisenfelder deckt vorher unzugängliche Bereiche auf. Die Mission ist prinzipiell die gleiche wie zuvor: Zum Drachen Ur **(1)** in den Bergen im Nordosten gelangen. Diesmal allerdings stellen sich weit mächtigere Kontrahenten in den Weg.

Die erste Aufgabe ist schnell gelöst: Die Flieger schwirren schnurstracks nach Osten und von dort am äußersten Rand der Karte Richtung Norden zum Lenya-Ernteplatz **(4)**. Achtung: Auf direktem Weg lauert der Tod!

Zerstörer voraus

Die paar Gargoyles im Norden sind ein Kinderspiel verglichen mit dem, was folgt: pausenlose Attacken der Schatten. Da diese mit den unsichtbaren Zerstörern anrücken, sind Abwehrtürme nahezu nutzlos. Setzen Sie lieber auf die bewährte Kombination aus Bogenschützen und Druidinnen. Um zu verhindern, dass die Zerstörer Ihre wertvollen Produktionsgebäude zu Kleinholz verarbeiten, können Sie zur Ablenkung am östlichen und westlichen Rand Ihrer Basis **(B)** ein paar Farmen als Köder hochziehen. Laden Sie zur Not ältere Spielstände neu; die Anzahl der Zerstörer variiert.

Hilfe aus dem Forst

Währenddessen müssen Ihre Helden nach Westen zum Hain der Alten **(3)** im Wald vordringen. Mit der Unterstützung der dortigen Baumwesen gelingt es, die beiden Gegnerlager in der Kartenmitte zu überrennen. Eine Aufgabe, der Sie sich so früh wie möglich widmen sollten, bevor die Rohstoffe knapp werden. Es sollte allerdings unbedingt eine Garnison zurückbleiben, um beim Sturm auf eine Gegnerbasis die Angriffstruppen der anderen abzuwehren. Mit den Baumwächtern geht es anschließend Richtung Lenyafelder im Nordosten, um die Barriere zu Urs Versteck einzureißen. Statt auf den Drachenvater treffen Sie im Nest allerdings auf einen gigantischen Bossgegner. Doof: Nach der Zwischensequenz finden sich Ihre Helden direkt neben dem Monster wieder – schaffen Sie sie sofort da weg und erledigen Sie das Biest mit Fernkämpfern.

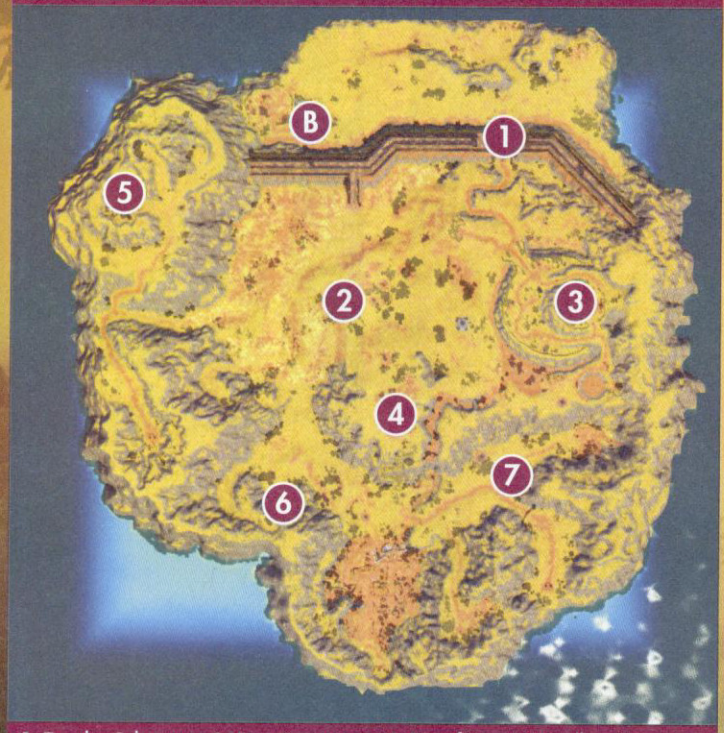
Das Tor der Schwerter

Achtung: Bevor Sie diesen Level betreten, sollten Sie sich genau überlegen, ob Sie auf den vorigen Karten noch Subquests absolvieren wollen – Sie können nämlich für eine Weile nicht mehr zurück. Ähnlich wie Siebenburg dient das Tor der Schwerter als Knotenpunkt, zu dem Sie immer wieder zurückkehren, wenn auch nicht ganz so viele Minimissionen warten.

Das Blumen-Orakel

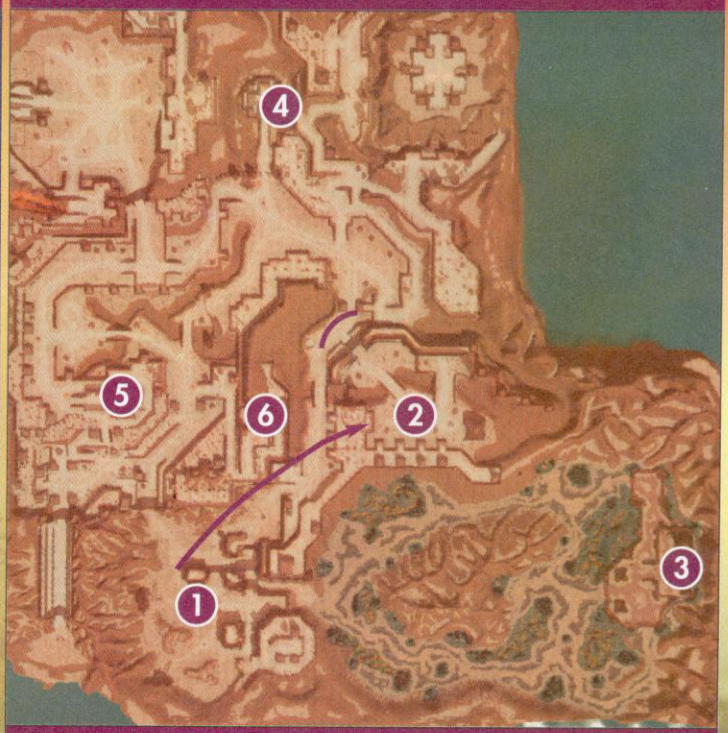
Sie müssen sich nicht lange damit aufhalten, die Orkbasis **(B)** auszubauen. Ein paar Fußsol-

Das Tor der Schwerter



1: Tor der Schwerter, **2:** Das Kors Lager, **3:** Eisenfürst, **4:** Händler, Zanza, Bote, **5:** Orakel, **6:** Bibiliothek, **7:** »Gott«, **B:** Basis

Uram Gor



1: Zwergensiedlung, **2:** Alternativer Siedlungsplatz, **3:** Bossgegner, **4:** Statue (Subquest), **5:** Erstes Auge, **6:** Zweites Auge

daten sollten zusammen mit Ihrer Heldentruppe den ersten Angriff der Dunkelelfen locker zurückwerfen und sich bis zum Tor **(1)** durchschlagen können; die Feindfestung ist schnuppe. Nachdem Sie Kor durch den Schutzwall zum Lager **(2)** gefolgt sind, stehen wieder einmal zahlreiche Gespräche an: mit Schattenlied, mit Zanza **(4)**, mit dem Eisenfürst **(3)**, mit dem Boten **(4)** und mit Kor **(2)**. Die erste »richtige« Quest ist, zum Orakel **(5)** auf dem Berg im Westen vorzudringen. Nehmen Sie die Truppen aus Kors Lager mit, Sie werden sie brauchen. Die vier Blumen wachsen direkt in der Umgebung, danach folgt die Reise nach Uram Gor.

Uram Gor

In Uram Gor spukt's. Da die Geister ohnehin unbesiegbar sind (sie werden prompt wiedergeboren), arbeitet sich die Gruppe von Schutzkreis zu Schutzkreis vor, ohne sich auf große Gefechte einzulassen. Nur die Knochentürme auf dem Weg sind lohnenswerte Ziele, da dort die Skelettkrieger erscheinen. Es gibt zwar die Möglichkeit, das Respawnen durch eine Subquest **(4)** abzustellen. Doch es dauert ewig, sich bis zu den relevanten Schätzen durchzufechten (siehe Einzeichnungen auf der Karte).

Umzug nach Nordosten

Eigentlich sollen Sie in der alten Zwergensiedlung **(1)** den Grundstein für Ihre Basis legen, doch das Areal ist nach einiger Zeit das Ziel ständiger Invasionen, die Sie auf Dauer kaum abwehren können. Ein strategisch wesentlich günstigerer Punkt findet sich nordöstlich davon **(2)**. Den müssen Sie zwar erst frei kämpfen, dafür dürfen Sie dann in relativer Ruhe siedeln. Mit den dort ausgebildeten Einheiten können Sie sich durch die östlichen Dungeons zum Bossgegner **(3)** wagen. Primäres Ziel stellen wie vorhin die Knochentürme dar, um den Skelettkriegern den Nachschub abzuschneiden. Mit einer ansehnlichen Streitmacht sollte der Bossgegner vor dem Portal zur Vulkanschmiede schnell das Zeitliche segnen.

Die Vulkanschmiede

Bestien im Westen, Bestien im Osten – und Sie als frischgebackener Häuptling des Barbarendorfs **(B)** in der Mitte. Einfache Lösung: Die Verteidigung auf eine der beiden Himmelsrichtungen konzentrieren (Türme sind Trumpf), in die andere zur Offensive blasen. Die östliche Feindfeste **(1)** ist schneller zu erreichen, auch wenn die Riesen auf der Route kräftig auf den Putz hauen. Wie so oft, zählt Geschwindigkeit. Je schneller die Bestien im Osten vertrieben sind, desto eher können sich die Barbaren dem anderen Lager **(2)** zuwenden. Die Gegneransammlung vor der Pforte zur Schmiede **(3)** ist dann nur noch Nebensache.

Ring-Geist

Mit ein paar Dutzend Axtwerfern im Schlepptau erweist sich der Weg durch die Schmiede als geradezu erholsam. Ob sich die Formation links oder rechts hält, spielt dabei keine Rolle (östlich geht's allerdings mit der Drehlein-Subquest weiter). Beim Zwergengeist **(4)** im Norden angekommen, beamt ein magischer Teleporter die Helden ins Herz der Schmiede. Dort wird eingesackt, was nicht niet- und nagelfest ist. Ein Hammer **(5)** zum Beispiel, der im Brunnen direkt daneben den angesetzten Rost verliert. Um die Esse **(6)** in Gang zu setzen, werden vier Feueressenzen benötigt, die bei den Elementaren in den vier Ecken zu holen sind. Das folgende Hebelrätsel ist durch schlichtes Ausprobieren schnell zu lösen, ansonsten gibt der hilfsbereite Zwergengeist immer wieder neue Hinweise. Sobald der Ring geschmiedet ist, geht es zurück zum Tor der Schwerter.

Das Tor der Schwerter, 2. Akt

Gespräche mit dem Schattenkrieger und Zanza **(4)** bei den Händlern schicken Sie zur Bibliothek der Erinnerung, die Sie im Südosten finden **(6)**. Die Bewacher stellen kaum ein Hindernis dar. Um das Portal zu den Magnetsteinen zu erreichen und den dortigen Drachen zu besiegen, können Sie allerdings etwas Hilfe gut gebrauchen. Richten Sie dazu Ihr Wort an das halbe Dutzend Verlorener Seelen, die Sie an den Steilwänden rund um die Bibliothek aufspüren können. Vorsicht jedoch vor den Dunklen Erinnerungen, die bei Kontakt sofort angreifen!

Die Magnetsteine

Eine zwar langwierige, aber relativ simple Mission. Ihre Startbasis **(B)** ist schon recht brauchbar, sodass Sie sich gleich daran machen kön-

Die Vulkanschmiede



1: Westliches Lager, **2:** Östliches Lager, **3:** Wachmannschaft, **4:** Zwergengeist, **5:** Hammer, **6:** Esse, **B:** Basis

Die Magnetsteine



1: Erster Außenposten, **2:** Turm-Bollwerk errichten, **3:** Obermotz, **B:** Basis

nen, eine Schlagarmee aufzustellen. Ihr Auftrag lautet, die Knochenkerle zu verhauen, die Obermotz Zhulark **(3)** Nachschub liefern.

Vor der Knochennase

Am einfachsten funktioniert das, indem Sie sich frühzeitig am Eingang **(2)** seiner Festung festsetzen, wo die Sklaven regelmäßig passieren. Schicken Sie dazu Ihre Eingreiftruppe Richtung Osten, wo Sie den ersten Außenposten **(1)** ruinieren, und dann nach Norden. Der Kampf gegen die Nachtschwingen mag etwas haarig werden, aber sobald diese geschlagen sind, können Ihre Arbeiter den Zugang zur Schädelburg mit Wachtürmen abriegeln und Ausfälle im Keim ersticken. Die Helden nehmen unterdessen die restlichen Filialen der untoten Unternehmung aufs Korn, sodass es nur eine Frage der Zeit ist, bis Zhulark freundlicherweise verkündet, dass er verwundbar geworden ist. Der prompte Sturm auf die Schädelburg ist kein großes Problem, solange Sie Ihre Truppen beisammenhalten und sich die Posten der Reihe nach vorknöpfen.

Der Krater

Erneut eine leichte Übung für aufrechte Recken, die sie diesmal ganz ohne fremde Hilfe absolvieren. Die schnellste Route zur Knochenwehr führt am südlichen Kartenrand entlang, allerdings gibt es im Norden einige nette Schätze zu entdecken. Dem Dämonengezücht unterwegs werden Sie nur Herr, wenn Sie seine Portale pulverisieren, damit sich nicht ständig Nachschub einfindet. Keine Angst übrigens vor der Riesenechse: Die ist zwar ein würdiger, aber kein übermächtiger Gegner für ein eingespieltes Retterteam. Es sei denn, sie erscheint, wenn Sie gerade im Clinch mit den Dämonen liegen – dann hilft nur Flucht.

Naugron

Naugron **(1)** ist ein netter Bossgegner – er schlägt sich nämlich selbst K.O. Er wird erst verwundbar, wenn sich die vier Energieknoten in den Ecken seines Nests in Rauch aufgelöst haben. Solange Sie Ihre Helden mit dem Halten-Kommando immer schön in der Nähe der Knoten positionieren, wird Naugron das mit seinem Knochenschauer über Kurz oder Lang selbst erledigen. Sie müssen lediglich Acht geben, Ihre Streiter beständig mit Heilzaubern zu belegen. Wiederbeleben kann in diesem Endkampf recht heikel werden.

Das Tor der Schwerter, 3. Akt

Der letzte Pflichtbesuch beim Eisenfürst **(3)** ist schnell erledigt. Das mächtige Orakel **(7)** entpuppt sich bald als heiße Luft, wenn man es nur oft genug auf seine Fehler hinweist (»Sagtet Ihr nicht Osten?!«). Abschließend geht es mit den Orks an einem letzten kläglichen Gegnerhäufchen vorbei in die Tuscariwüste.

Die Tuscariwüste

Das Hauptproblem in der Wüste ist weder, die Gefangenen zu befreien noch das feindliche Camp heimzusuchen, noch die bis zum Abschluss der Quest immer wiederkehrenden Spinnen. Das Hauptproblem ist der Eisenfürst, für dessen Schutz die Recken verantwortlich sind, der sich aber ständig todesmutig mitten ins Getümmel stürzt. Da er sich immer an den Anführer der Gruppe hält, könnte man ihn theoretisch aus der Gefahrenlinie ziehen, indem man den Hauptheld einfach sicher in der Basis parkt. Das erschwert aber die anderen Aufgaben enorm.

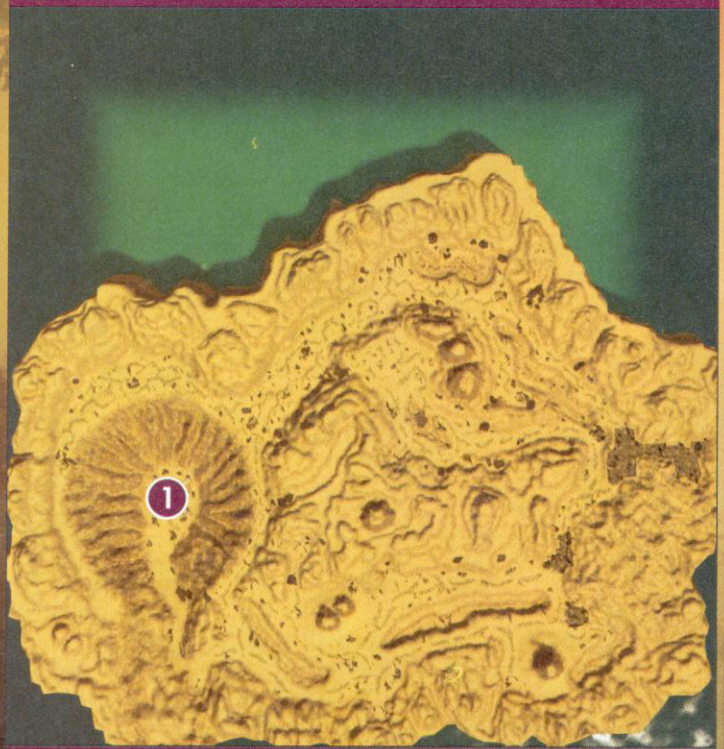
Freiheit für die Orks

Überlassen Sie das kleine Scharmützel am Startpunkt der Automatik und widmen Sie Ihre Aufmerksamkeit sofort Ihrer Basis **(B)** Richtung Süden. Die Abwehranlagen müssen dringend verstärkt werden, und ein paar Bogenschützen mehr können auch nicht schaden. Schlagen Sie sich anschließend mit den Helden und den Überlebenden der Orkstreitmacht zum Lager durch, von wo es, nachdem einige Rekruten die Reihen aufgefüllt haben, flotten Fußes Richtung Gefängnis **(1)** geht.

Stoppt die Spinnenplage

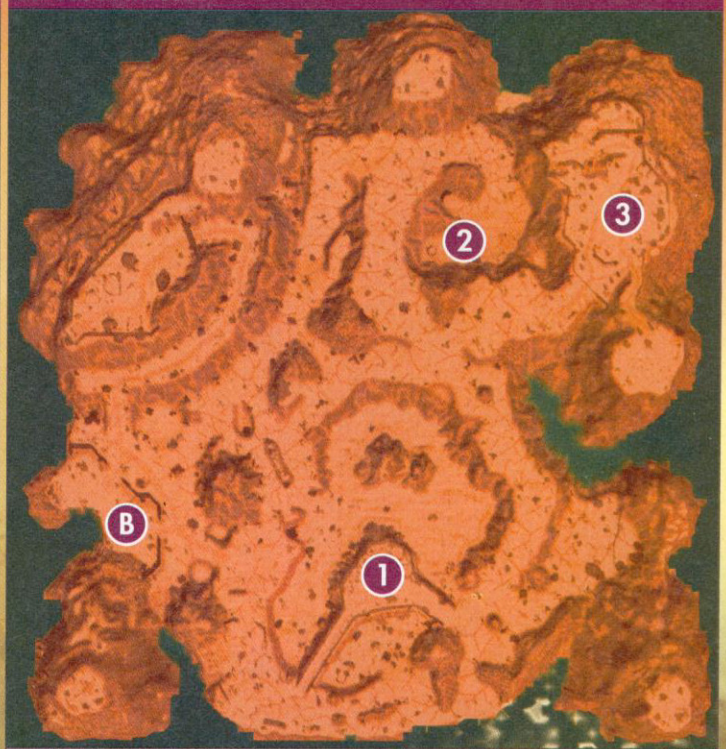
Dort angekommen, weiß Sorok zwei Möglichkeiten, der Spinnenplage Herr zu werden. Nummer 1: Eine Handvoll Gefangene bei den Höhlen opfern. Nummer 2: Ein Duell gegen einen achtbeinigen Obermotz **(2)**. Letzteres ist vielleicht nicht unbedingt die leichtere, aber die schnellere (und humanere) Lösung. Knifflig: Jetzt müssen die Helden nicht nur für den Eisenfürsten Kindermädchen spielen (der

Der Krater



1: Bossgegner

Die Tuscariwüste



1: Gefangenenlager, **2:** Spinnentempel, **3:** Gegnerische Hauptbasis, **B:** Basis

aber zum Glück der Truppe nicht mehr folgt), sondern auch für den Schamanen Sorok.

Sobald Shygalla alle Achte von sich streckt, können Sie sich auf den Streich gegen das Menschenfort im Nordosten **(3)** vorbereiten, welches das Portal zu Dragh Lur sichert. Der richtige Zeitpunkt ist gekommen, wenn die Menschenritter ihren Posten verlassen.

Dragh Lur

Erneut gilt es, den Eisenfürsten vor Angriffen zu schützen. Da er diesmal jedoch in der Basis **(B)** bleibt, stellt sich die Aufgabe weit weniger nervenaufreibend dar, als im vorigen Level. Dafür existiert nun eine neue Plage: Fallen. Ein falscher Schritt, und Spielstand laden ist angesagt. Auf dem (Schlangen-)Weg in den Norden müssen deshalb stets die Pioniere vorangehen. Sie dürfen aber unter keinen Umständen einem gegnerischen Spähtrupp in die Hände fallen, weshalb die Helden ihnen auf Schritt und Tritt folgen. Dafür lässt sich die Ausgangsbasis relativ leicht mit einigen Türmen an der nördlichen Engstelle abriegeln.

Siegreich katapultieren

Vor der Hauptfestung **(1)** befindet sich ein kleiner Vorposten der Schattenklingen, der mit einer Handvoll Katapulte schnell eingeäschert ist – sofern der Pfad vorher von Fallen gesäubert wurde (einfach drüberlaufen). Die Belagerungsmaschinen leisten auch beim Sturm auf die Burg unschätzbare Dienste, anders ist der Verteidigungsgürtel **(2)** aus Hexentürmen kaum zu knacken. Achtung: Sobald die ersten Steinbrocken auf die Dunkelelfen nieder regnen, wagen diese einen Ausfall. Fußtruppen zur Deckung sind also Pflicht. Dafür öffnet der Angriff die Tore zur Burg, sodass nur noch der (leichte) Kampf gegen Toth Lar **(3)** vor dem Sieg steht – ach ja, und haufenweise Titanen.

Shal

Aus dem Gefängnis büchsen Sie aus, indem Sie die Bewacher ausknipsen und ihre Schlüssel an sich nehmen. Bevor Sie sich allerdings mit ihnen prügeln, sollten Sie Ihre Gefährten wiederbeleben, damit diese Ihnen mit Fernwaffen und Zaubersprüchen wenigstens ein wenig zur Seite stehen. Nachdem Sie Ur Lebewohl gesagt haben, erklärt Ihnen Schattenlied, wie der Hase läuft. In Shal gibt es 15 Flaggenpunkte, die ihren Besitzer kontinuierlich mit Nachschub versorgen. Will heißen, solange Sie die Schlüsselstellen nicht kontrollieren, nehmen die Attacken auf Ihre Basis **(B)** kein Ende. Je mehr Sie aber erobern, desto schneller wachsen Ihre Rohstoffvorräte an.

Capture the Flag

Während Sie die ersten Gebäude zimmern und zwei der drei Zugänge mit einem Wald aus Türmen versperren, gehen Ihre Helden deshalb über die dritte Route sofort zum Angriff über. Vorschlag: Richtung Osten verteidigen (eine Linie sichert gleich zwei Eingänge), nach Norden stürmen und im Halbkreis vorrücken. Die ersten paar Punkte sollten Ihre Recken im Alleingang nehmen. Bis Sie im Nordosten ankommen, sollten Sie einige mobile Einheiten zur Unterstützung entbehren können. Falls Ihrer Schlagarmee einige Gegner durch die Lappen gehen, werden die durch Türme an Kreuzungen ausgebremst.

Die eingesperrten Kreaturen sollten Sie trotz Schattenlieds Ratschlag möglichst in ihren Kerkern lassen – sie gehen auf alles los, was ihnen in die Quere kommt. Wenn Sie sich mutig fühlen, können Sie allerdings versuchen, sie zu gegnerischen Wachposten zu locken.

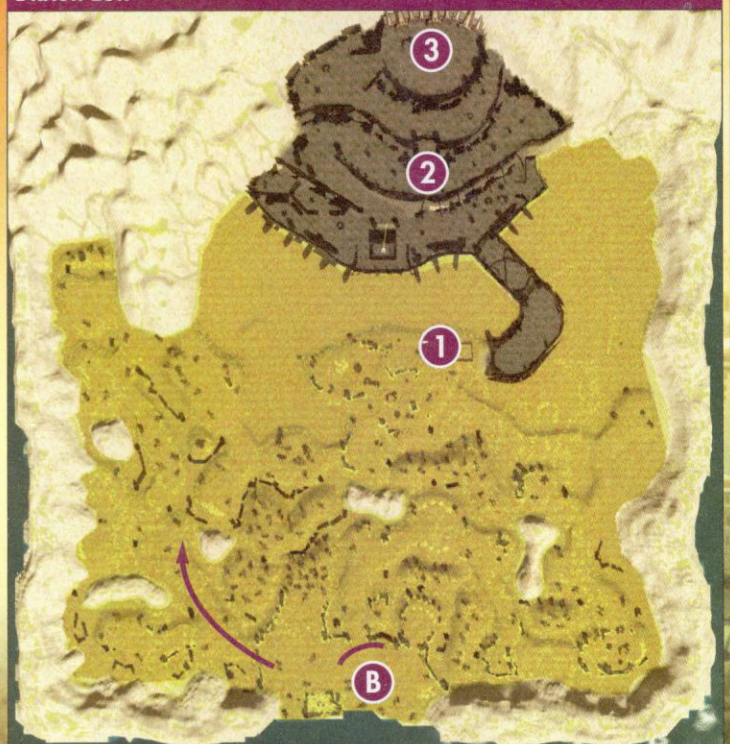
Die gläsernen Ebenen

Das Problem hat einen Namen: Stein. Oder besser: der Mangel daran. Die anfänglichen Vorräte bei der Basis **(B)** reichen gerade mal für die Grundgebäude und ein drei bis vier Türme, die Sie am besten an der ersten Kreuzung anordnen. Die genügen allerdings keineswegs, um die andauernden Übergriffe der Orks abzuwenden. Deshalb: Fliegenden Fußes mit den Helden zum ersten Orklager **(1)** im Norden wetzen und sich dort den ersten Teil des gesuchten Buches schnappen. In der Nähe befinden sich außerdem Abbaustätten für Lenya und Silber. Sobald allerdings ein Überfallkommando anrückt, sofort kehrt machen und bei der Verteidigung aushelfen.

Feuerwehr

Mit dieser Sprungtaktik klären Sie danach Stück für Stück das zweite **(3)** und das dritte Lager **(4)**; am besten legen Sie sich immer nur mit

Dragh Lur



1: Außenposten, Eingang zur Festung, **2:** Turmreihen, **3:** Bossgegner, **B:** Basis

Shal



B: Basis

einem Teil der Garnison an. Das ermöglicht den Zugriff auf das zentrale Steinvorkommen **(2)**, das mit einigen Türmen gesichert wird. Bei der mobilen Verteidigung bietet sich eine Mischung aus Hexen und Nekromantinnen an. Letztere erwecken Gefallene als Skelettkrieger zum Leben, die bei der Abwehr helfen. Außerdem bilden sie prima Kanonenfutter, um die restlichen Orklager aufzuweichen.

Elementar

Sobald Sie alle fünf Buchteile in der Tasche haben, springen Sie per Reisestein in den Feuerwald im Norden **(8)** und schlagen den Bossgegner, danach in den Süden, wo Sie die Prozedur mit den Eiselementaren **(9)** wiederholen. Falls die Lage Ihrer Verteidiger zwischendurch brenzlig wird, sofort wieder zurückspringen.

Jetzt ist endlich die Hauptbasis **(7)** an der Reihe, die nach all dem Trubel nicht mehr allzu schwierig erscheint. Um die Golems **(10)** zu schlagen, die das Ausgangsportal bewachen, brauchen Sie Gargoyles. Es findet sich noch ein zweites Portal im Nordosten, das zum Singenden Berg führt. Diese Karte ist rein optional, allerdings können Sie sich dort äußerst mächtige Kristallwaffen schmieden lassen.

Der Kristallwald

Vorsicht beim Aufbau der Basis **(B)**: Bei manchen Rohstoffvorkommen lauern Steppenlöwen. Während Ihre Arbeiter den üblichen Produktionskreislauf in Schwung bringen und an der Engstelle im Osten ein Bollwerk mauern, kundschaften Ihre Helden schon mal den Südosten aus. Wenn sie die dortigen Elementare **(1)** bannen, schaltet das Steingargoyles frei. Wie im vorherigen Szenario gilt allerdings: Ordern Sie Ihre Jungs und Mädels regelmäßig zurück, um in der Defensive auszuhelfen.

Flieger gegen Türme

Auf dem Weg nach Norden stößt Ihre Armee auf eine Linie aus Abwehrtürmen **(2)**. Diesen kommen Sie am besten mit einem Feuergargoyles bei. Schalten Sie sie einen nach dem anderen aus, wobei Sie Ihre Luftwaffe ständig zum Heilen zurückziehen sollten. Wenn die ersten vier, fünf Türme zusammengebrochen sind, können Bodentruppen mit dem Rest aufräumen. Bis zum großen Bollwerk im Norden gibt es kaum noch nennenswerte Gegenwehr. Dort allerdings ist erst mal Sense.

Rätselraten

Da in der Mitte kein Durchkommen ist, müssen Sie eines der Tore zur Rechten **(4)** oder zur Linken **(3)** von Innen öffnen. Dabei helfen Schattenklingen, die sich ungesehen durch die Mitte pirschen können. Die Torhebel lassen sich erst ziehen, wenn alle Wächter geschlagen sind; Ihre Helden können mit Fernwaffen von draußen Beihilfe leisten. Durch die geöffnete Pforte rollt Ihre Armee den Feind von hinten auf.

Um den Klangstein **(6)** zu aktivieren, sind erneut Gargoyles gefragt: Sie fliegen die fünf markierten Stellen rund um den Berg an und sammeln die Splitter ein. Diese werden danach in der richtigen Reihenfolge am Tor verwendet (3, 2, 4, 5, 1). Weiter nördlich harrt ein Puzzle der Lösung **(7)**. Hier müssen Mosaikfragmente eingesetzt werden, die sich rundum bei den Elementaren finden. Die Lösung ist in der Scheibe in der Mitte abgebildet; wir haben Sie zur Sicherheit als Screenshot angefügt.

Achtung: Bevor Sie an der Stahlküste weitermachen, haben Sie jetzt die letzte Möglichkeit, noch offene Subquests zu erledigen!

Die Stahlküste

Eins vorweg: Es ist keine Schande, den Schwierigkeitsgrad im letzten Level auf »einfach« herunterzuregeln. Selbst mit Kristallwaffen ist der Kampf gegen die Malar-Wächter ein hartes Stück Arbeit. Schließlich geht es ja auch gegen Oberfiesling Malacay. Es existiert keine Wundertaktik. Setzen Sie Ihre Recken gegen die Malare ein, die Zerstörer gegen die Schwarzen Türme. Achten Sie darauf, dass die Zerstörer den Malaren nicht zu nahe kommen und umgekehrt die Helden nicht den Türmen. Idealerweise haben Sie beim großen Drudenfuß im Norden **(1)** noch zwei, drei Zerstörer übrig.

Grande Finale

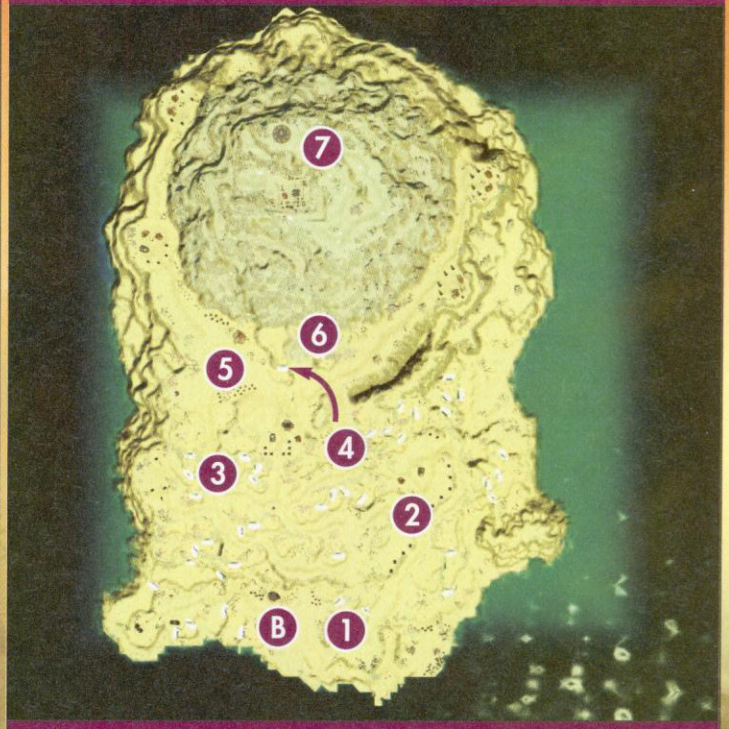
Wenn Sie dort angelangt sind, wird es richtig heftig: Die Drachenaltare gebären im Minutentakt neue Malare. Schlagen Sie sich mit Ihren Getreuen bis zum Eingang der Halle und setzen Sie dann Ihre verbliebenen Zerstörer auf die Altare an. Es mag schwierig erscheinen, aber denken Sie dran: Wenn Sie nur einen Altar neutralisieren, haben Sie fast schon gewonnen.

Die Gläsernen Ebenen



1: Lager, **2:** Steinbruch, **3:** Lager, **4:** Lager, **5:** Lager, **6:** Lager, **7:** Orkische Hauptfestung, **8:** Feuerelementare, **9:** Eiselementare, **10:** Golems, **B:** Basis

Der Kristallwald



1: Elementare, **2:** Turmlinie, **3:** Westtor, **4:** Osttor, **5:** Hauptbasis, **6:** Klangstein, **7:** Portalscheibe, **B:** Basis

Rätselraten



So ordnen Sie die Symbole im letzten **Puzzle** richtig an; die Reihenfolge steht auch auf der mittigen Scheibe.

Wenn sich Malacay in sein letztes Refugium zurückgezogen hat, öffnen Sie das Tor, indem einer Ihrer Streiter die Verbindungslinien zwischen den Eckpunkten des Pentagramms von der ersten, erleuchteten Feuerschale im Westen aus abschreitet, und zwar zuerst Richtung Südost. Der finale Zusammenstoß mit Malacay ist angesichts der vorherigen Strapazen geradezu einfach: Bringen Sie jeweils einen Ihrer Streiter an jedes Eck des Pentagramms **(2)**, sodass die Muster im Innern erleuchtet sind – und dann einfach draufhalten. Wenn möglich, locken Sie Malacay zum Eckpunkt mit den Nahkämpfern und positionieren Fernkämpfer möglichst in Reichweite. Glückwunsch, Sie haben Spellforce 2 gelöst!

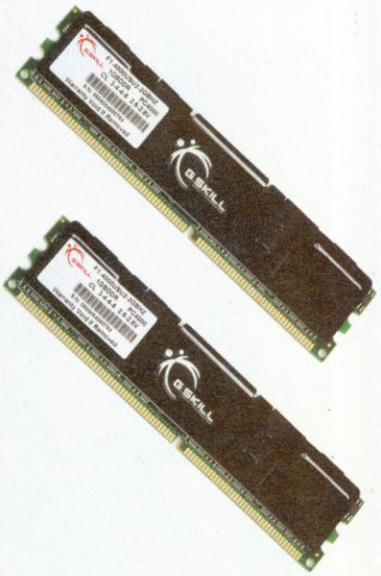
Rüdiger Steidle

Die Stahlküste



1: Großer Drudenfuss, **2:** Großes Finale









PC Tweaks.de
GOLD AWARD

G.Skill is registered Trademark by G.Skill International Enterprise Co. LTD.



OBLIVION

Unsere Tipps erleichtern Ihnen das Heldendasein in der riesigen Welt von Bethesdas Rollenspiel. Und für die größte Not: die Cheats haben wir auch!

TIPP 1: Alchemie steigern Sie am schnellsten, indem Sie die überall herumliegenden Nahrungsmittel wie Getreide, Obst und Gemüse zu Ausdauer-Regenerationstränken verarbeiten. Da Sie davon kaum welche benötigen, können Sie die Flaschen verkaufen und so nebenbei noch gutes Geld verdienen.

TIPP 2: Gestohlene Reagenzien können Sie höchstens beim Hehler verkaufen (falls Sie in der Diebesgilde sind). Wenn Sie die illegal erworbenen Zutaten zu Tränken verarbeiten, verschwindet die zweifelhafte Herkunft; Sie können die Elixiere dann ganz regulär verkaufen.

TIPP 3: Nutzen Sie die Möglichkeit, sich von NPCs trainieren zu lassen (pro Level fünf Mal). Welche Fähigkeiten Sie dafür auswählen, sollten Sie je nach Klasse und Spielweise entscheiden. Auf keinen Fall lohnt es sich, in die Skills zu investieren, die nebenbei wachsen (Athletik, Akrobatik, Schleichen, etc.) oder leicht ausbaubar sind (Alchemie, Veränderung, Beschwörung, etc.). Zu den vergleichsweise schwer steigerbaren Fähigkeiten gehören: Sicherheit, Feilschen, Waffenschmied.

Falls Sie allerdings eine Klasse ohne Magiefähigkeiten gewählt haben, besitzen Sie zunächst auch keine Sprüche, um sie zu steigern. In diesem Fall kann es sich lohnen, mit dem NPC-Training hier anzusetzen. Für Magier ohne Kampffähigkeiten gilt es natürlich umgekehrt für Rüstungs- und Waffenfähigkeiten.

TIPP 4: Magiefähigkeiten erhöhen Sie, indem Sie die entsprechenden Zaubersprüche wirken. Um beispielsweise Ihren Wert für die Magieschule »Veränderung« zu steigern, brauchen Sie einfach nur immer wieder den Anfangsspruch »Schützen« zu benutzen. Aufgrund der niedrigen Mana-Kosten einfacher Sprüche gilt das auch für Charaktere, die sich nicht auf Magie spezialisiert haben.

TIPP 5: Die Magieschule »Beschwörung« erlaubt unter anderem das Herbeizaubern von temporären Waffen und Rüstungen. Die Werte dieser Objekte sind ähnlich gut wie die von echter Ausrüstung. Da beschworenes Equipment aber keine Abnutzungserscheinungen zeigt, ist es häufig sogar besser. Der wohl größte Vorteil: Herbeigezauberten Waffen und Rüstungen wiegen nichts! Charaktere, die aufgrund geringer Stärke keine gute Rüstung tragen, können diesen Nachteil dank Beschwörungszaubern ausgleichen.

TIPP 6: Auch wenn Ihr Charakter mit Hokuspokus wenig am Hut hat, sollten Sie in die Magiergilde eintreten und die entsprechende Questreihe lösen. Das gewährt Zutritt in die Geheime Universität in der Kaiserstadt. Dort gibt's neben einem üppigen Kräutergarten für Alchemisten zahlreiche Lehrbücher, deren Lektüre diverse Fähigkeiten steigert.

TIPP 7: Vielfach wird dazu geraten, mit der Wahl des Sternzeichens die Vorteile der gewählten Charakterklasse zu stärken. Oft ist es aber sinnvoller, damit die Schwächen zu kompensieren. Beispielsweise sollten Diebe und Kämpfer das Sternbild »Magier« erwägen, um ihren bescheidenen Mana-Vorrat aufzustocken – so können Sie auch wirkungsvollere Sprüche wirken, die Ihnen ansonsten vorenthalten bleiben.

Georg Valtin

VAMPIR – JA ODER NEIN?

Das müssen Sie selbst entscheiden, denn das Dasein als Vampir hat Vor- und Nachteile. Einerseits haben Sie als Blutsauger bessere Charakterwerte und erhalten unter anderem den Zauber »Jägerauge«, mit dem Sie Lebewesen wie durch eine Wärmebildkamera auch durch Wände sehen. Andererseits sind Vampire anfälliger für Feuer und verlieren im fortgeschrittenen Stadium im Sonnenlicht Lebensenergie. Wenn Sie als Vampir mehrere Tage kein Blut saugen, verändert sich Ihre äußere Gestalt zu einer schrecklichen Form. Die meisten NPCs erkennen Sie sofort als Blutsauger und wollen nicht mehr mit Ihnen reden. Das bedeutet natürlich auch, dass Sie nicht mehr handeln können und keine neuen Aufträge bekommen.

Wenn Sie den Vampirismus loswerden wollen, müssen Sie eine bestimmte Quest lösen. Die beginnt bei Raminus Polus, den Sie tagsüber im Foyer der Geheimen Universität in der Hauptstadt finden.

CHEATS

Drücken Sie im Spiel die Taste ², geben Sie den Cheat (oder die Cheats) ein und drücken Sie erneut ², um weiterzuspielen.

CODE	EFFEKT
tfc	freie Kamera, erlaubt »Herumfliegen«
psb	Spieler erhält alle Zaubersprüche
modpcs »Fähigkeit« 100	erhöht die genannte Fähigkeit (englischer Name) um 100 (z.B. modpcs blade 100)
modpca »Attribut« 100	erhöht das genannte Attribut (englischer Name) um 100 (z.B. modpca luck 100)
player.additem 00000F »Betrag«	Spieler erhält den genannten Betrag Goldstücke (z.B. player.additem 00000F 1000)
ShowClassMenu	zeigt das Klassenauswahl-Menü, erlaubt Wechsel
ShowRaceMenu	zeigt das Rassenauswahl-Menü, erlaubt Wechsel
ShowBirthSignMenu	zeigt das Sternzeichenauswahl-Menü, erlaubt Wechsel
player.setlevel X	setzt den Level des Spielers auf Stufe X (1-255)
SexChange	ändert das Geschlecht Ihres Charakters
qqq	Spiel beenden

CODE	EFFEKT
advlevel	Ihr Held steigt eine Stufe auf und das Level-Up-Menü erscheint
advskill »Fähigkeit« X	erhöht die genannte Fähigkeit (englischer Name) um 100 (z.B. advskill blade 5)
tgm	God-Mode
movetoqt	teleportiert Ihren Charakter zum nächsten Wegpunkt der aktiven Quest
TAI	Ein-/Ausschalten der KI
TDETECT	Ein-/Ausschalten der KI-Fähigkeit, den Spieler zu bemerken
tcai	Ein-/Ausschalten der KI-Fähigkeit zu kämpfen
TDT	Ein-/Ausschalten des Debug-Menüs
TLV	Ein-/Ausblenden Laub
TS	Ein-/Ausblenden Himmel
TWF	Ein-/Ausschalten Gitteransicht
TCL	Ein-/Ausschalten Kollisionsabfrage
TM	Ein-/Ausblenden Menüs

DEIN HANDY-KULT

SMS mit PPP + Best. Nr. an die

86688*

z.B. PPP 42956 für Pix "Kiffer-Skull"

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag SMS mit START PPP + Best.Nr. an die

87555**

und bestätige anschl. mit JA

z.B: Start PPP 42956 Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

SMS mit PPP +Best. Nr. an die

0900 560330

€2/SMS max 2 SMS

SMS mit PPP +Best. Nr. an die

914

3sfr/SMS max 2 SMS

Bestelle per Telefon:

wähle **11853*** und verlange **"Bestellung POWER"** +€ 1,99/Min

:0900902300 SFR 4,23/Min

:0900560330 € 3,63/Min

für WAP Download sende **"LINK"** an die

86677*

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

HOT+SEXY HANDY-MOVIES



FÜR ALLE HANDYS MIT VIDEO SUPPORT (H263) -SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG-

HANDY-GAMES IMMER+ÜBERALL ZOCKEN !

Über 100 Spiele für mehr als 200 Handytypen verfügbar !!

SO GEHT'S: Sende SMS mit "GAME" an die 86677 (zu normalen SMS-KOSTEN!!). DU Erhältst Deinen WAP-Link und wählst Dein Game und Deinen Handy-Typ aus!



38134



38096



38000



38108



38098



38055



38005



38029



38028

RINGTONES: KULT PUR !!

81041	Deutsche Nationalhymne	81119	Toccata	81149	Adams Family	81188	Sun fun baby
82131	DDR-Hymne	81132	Knight Rider	81151	Crush	81200	10 keine Negerlein
82132	Österreich- Hymne	81134	Jesus Christ Superstar	81152	Mambo No. 5	81203	Boom Boom Boom
82133	Schweiz-Hymne	81138	Halloween	81162	Rocky Thema	81205	Das ist Wahnsinn (Hölle)
82134	Griechenland-Hymne	81140	(Meet) The Flintstones	81165	Hey, Pippi Langstrumpf	81206	Ein Bett im Kornfeld
82135	USA-Hymne	81141	Fable	81166	Biene Maja	81210	Funky Town
82136	Russland-Hymne	81143	Underberg	81171	Ole Ole (Fussball)	81214	Go West
82137	Italien-Hymne	81145	Barbie Girls	81173	Heidi	81216	Pretty Woman
82138	Polen-Hymne	81148	Agadoo	81174	Das Boot	81217	Happy Birthday to you
				81175	Barbie Girl	81226	Let's twist again
				81178	Latino Lover	81239	Nordseeküste

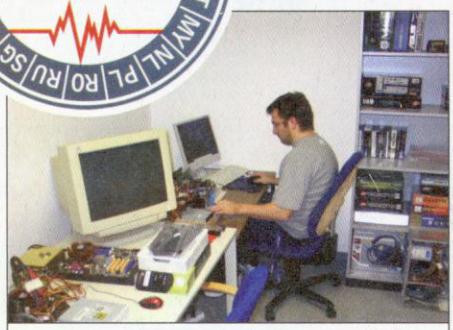
MEGA-NEU: ANIMATED WALLPAPER



HOT AND SEXY: DISPLAY-BABES



HARDWARE FÜR SPIELER



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.



Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.

LIEBE PC POWERPLAY-LESER,

auch wenn sie bei den eigenen Preisen nicht unbedingt danach handeln, so haben die beiden großen deutschen Elektromarktketten die Zeichen der Zeit erkannt: Geiz ist geil, und wer zuviel ausgibt, ist doch blöd. Besonders bei der Grafikkarte. Der Branche, in der die Spitzenmodelle mehr kosten als eine komplette Xbox 360, Premium natürlich.

Doch: Wie billig darf es sein? Eine gute Frage, die sich so pauschal nicht beantworten lässt. Also haben wir uns elf Karten bis maximal 100 Euro geschnappt und getestet, wie gut in diesem Fall billig wirklich ist. Das Ergebnis war eher ernüchternd – ganz im Gegensatz zu unserem zweiten Sparprojekt: Schon für unter 500 Euro kann man sich einen ordentlichen Rechner zusammenstellen. Wir haben es für Sie getan; obendrauf gibt es das Ergebnis unserer Bemühungen sogar zu gewinnen!

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihre alte Grafikkarte will nicht mehr so recht? Das neue Mainboard macht Mucken? An dieser Stelle beantworten wir **die meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen** rund um das Thema Hardware.



MEHRERE MONITORE UNTER SLI

Hans-Christian Becker Vor kurzem habe ich mir eine schöne SLI-Kombi aus zwei Geforce 7800 GT gegönnt. Um die geballte Hardware mal richtig auszunutzen, habe ich mir einen zweiten Monitor ausgeliehen – immerhin unterstützen ja einige Spiele den Breitwandbetrieb auf mehreren Bildschirmen gleichzeitig. Allein, es wollte nicht klappen – noch nicht einmal den Desktop konnte ich auf den zweiten Monitor erweitern oder spiegeln. Am zweiten Display selbst kann es nicht liegen, denn beim Booten sieht man auch hier kurz die üblichen Systemangaben aufleuchten. Was mache ich falsch?

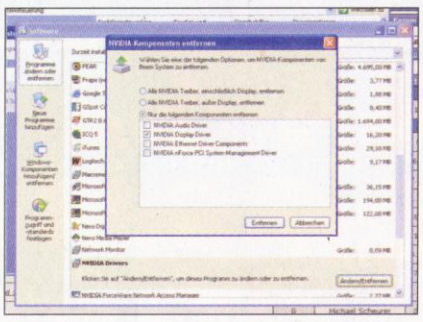
PC POWERPLAY Wir können Sie beruhigen: Sie machen gar nichts falsch. Auf dieses Phänomen sind wir in der Redaktion auch schon gestoßen. Nach kurzer Recherche stellte sich heraus, dass Nvidia im aktivierten SLI-Modus keinen Mehrschirmbetrieb zulässt. Das klingt angesichts des vorhandenen Hardware-Potenzials samt vier Monitorausgängen ziemlich widersinnig, ist aber tatsächlich so. Wenn Sie mehrere Monitiore gleichzeitig betreiben möchten, müssen Sie zuvor den SLI-Modus im Treiber deaktivieren. Immerhin darf dabei die zweite Karte im Rechner bleiben.



X800-INSTALLATION KLAPPT NICHT

Silvio Mauser Meine neue Radeon X800 GTO lässt sich nicht richtig installieren! Ich habe vorher die alte Nvidia-Karte richtig deinstalliert.

Folgende Probleme treten seither auf: Erstens findet mein PC überhaupt keine neue Grafikkarte, ich kann also auch keinen Treiber dafür installieren. Zweitens findet er ansonsten aber massenhaft neue Hardware, irgendwas mit Bus-Controllern und Host-Bridges. Ich habe aber wie gesagt nur die Grafikkarten ausgetauscht! Ich habe jetzt vorsichtshalber Windows neu installiert.



PC POWERPLAY Oje, dumm gelaufen: Neben der (alten) Grafikkarte ist auch Ihr Mainboard-Chipsatz von Nvidia. Im Deinstallations-Bidschirm unter »Systemsteuerung/Software« fasst Nvidia die Treiber unter »Nvidia Drivers« zusammen. Wenn Sie nun auf »Ändern/Entfernen« klicken, erscheint die abgebildete Dialogbox und fragt nach, welche Treiber Sie deinstallieren wollen. Da haben Sie wohl auf »Alle« geklickt – und somit waren auch sämtliche Nforce-Mainboard-Treiber futsch, weshalb Ihr Rechner beim nächsten Start so viel neue Hardware fand, die 3D-Karte aber nicht installieren konnte. Eine XP-Neueinrichtung war nicht nötig; Sie hätten einfach nur mit Hilfe der Mainboard-CD alle Nforce-Treiber neu installieren müssen.



DUAL-CORE-CPUS IM TECHNIK-CHECK

Eduard Huck In meinem Rechner arbeitet ein Dual-Core-Athlon vom Typ X2 3800+. Wo genau muss ich den eigentlich in Ihren Technik-Checks einsortieren?

PC POWERPLAY Das lässt sich nicht so eindeutig beantworten. In dieser CPU stecken zwei Kerne, die jeweils einem normalen A64 3200+ entsprechen. Wenn ein Spiel nicht oder kaum von Dual Core profitiert, können Sie Ihren Prozessor also bei ungefähr 3,2 GHz einsortieren. Bei den allermeisten Spielen ist das derzeit noch der Fall.

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den besten Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund 1.000 Produkte auf Herz und Transistor zu testen – auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können Daten für eine Kaufentscheidung kaum ermittelt werden.

Doch nicht nur bei Chip, sondern auch im redaktionseigenen Labor wird viel Hardware unter die Lupe genommen. Dafür verwenden wir bei den Test-PCs nur edle, als Referenzen anerkannte Komponenten, etwa Mainboards von Asus und MSI, Netzteile von Enermax und Sharkoon, Speicher von Corsair, Kingston und TwinMOS, Festplatten von Western Digital und Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Genau erklärt: Der PC PowerPlay Hardware-Wertungskasten

LOGITECH G15

Typ		Tastatur
ca. Preis		60 Euro
Hersteller		Logitech
Internet		www.logitech.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	89
Verarbeitung	(20%)	82
Ergonomie	(20%)	78
Design	(10%)	86
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 5 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Toll ausgestattete und gut verarbeitete Tastatur mit sinnvollen Extrafunktionen. Allerdings unterstützen nur fünf Spiele das LCD-Display.«

84

Das Testobjekt: Der exakte Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

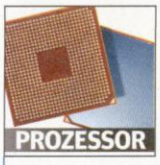
Einzelwertungen: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der bisher getesteten Modelle einer Kategorie ein.

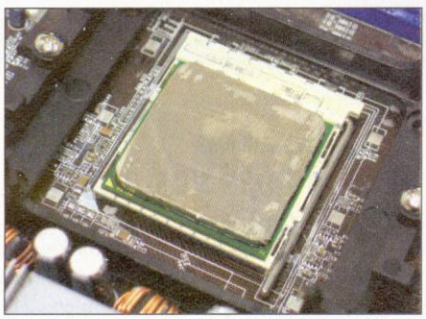
Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.



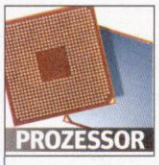
Wärmeleitpaste richtig auftragen

David Beischler Ich habe mir einen neuen CPU-Kühler und eine Portion Wärmeleitpaste vom Typ Arctic Silver 5 gegönnt. Doch wie trage ich die Paste richtig auf? Das Zeug ist arg zäh und lässt sich nicht richtig verteilen, oder habe ich einfach zu wenig genommen?



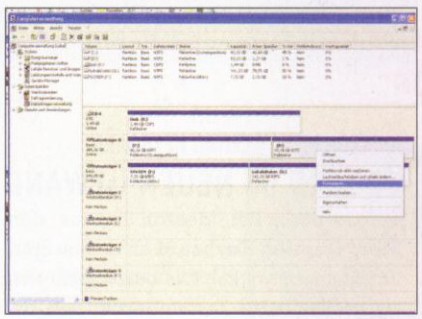
PC PowerPlay Dass sich Wärmeleitpaste nur schlecht gleichmäßig auftragen lässt, ist richtig, macht aber auch nichts. Denn erstens wird sie durch den Anpressdruck vom Kühler auf die CPU automatisch besser verteilt. Und zweitens soll es auch gar keine richtig dicke Schicht sein, zu wenig können Sie eigentlich gar nicht nehmen. Geben Sie einfach ein bisschen auf die CPU und verstreichen Sie die Masse zum Beispiel mit einer ausrangierten Kredit- oder Visitenkarte.

Wärmeleitpaste dient lediglich dazu, die feinen Rillen und Ritzen auszufüllen, die sowohl die CPU-Oberfläche als auch die Kontaktfläche vom Kühler aufweisen. Mehr wäre kontraproduktiv. Denn die Paste hat zwar eine bessere Wärmeleitfähigkeit als Luft, aber eine schlechtere als Aluminium oder Kupfer.



Festplatte wird nicht erkannt

Carlo Münschnig Ich habe mir eine neue Festplatte zugelegt, und zwar eine Samsung Spinpoint mit 250 GByte Speicherplatz. Allerdings erkennt Windows XP sie nicht, das heißt sie wird erst gar nicht im Gerätemanager bzw. Explorer angezeigt.



PC PowerPlay Wir gehen mal davon aus, dass die Platte richtig installiert wurde und im Bios auftaucht. Im Falle einer SATA-Platte kann es dann sein, dass Sie den Treiber für den SATA-Controller auf dem Mainboard (noch) nicht installiert haben.

Ansonsten liegt es wahrscheinlich daran, dass Sie die Platte nicht formatiert haben. Festplatten sind ab Werk unformatiert und können so nicht von Windows angesprochen werden. Gehen Sie deshalb in die Datenträgerverwaltung (Start/Systemsteuerung/Verwaltung/Computerverwaltung/Datenträgerverwaltung), legen Sie dort beliebige Partitionen an und formatieren Sie diese anschließend. Jede Partition bekommt einen eigenen Laufwerksbuchstaben zugewiesen. Nun sollte Ihre Platte ganz normal nutzbar sein und auch im Gerätemanager auftauchen.



Auf was achten bei Speicheraufrüstung?

Stefan Schiche Ich möchte meinen Hauptspeicher (DDR400, CL2,5) von derzeit 1,0 GB verdoppeln. Da ich nur drei Speicherslots habe, soll es ein 1,0-GB-Riegel (CL3) werden. Da laut Mainboard-Handbuch bis zu 3,0 GB verwaltet werden, gehe ich davon aus, dass jeder einzelne Steckplatz 1,0 GB verträgt – oder?

PC PowerPlay Reingefallen: Dass das Board 3,0 GB als maximale Speicherbestückung angibt, bedeutet noch lange nicht, dass es sich mit einzelnen 1,0-GB-Modulen verträgt. Und in der Tat gibt es immer wieder S754-Boards, die damit ihre liebe Mühe haben. Von Ihrem Gigabyte GA-K 8NS ist uns zwar nichts derartiges bekannt, vereinbaren Sie vor Ihrem RAM-Kauf aber lieber eine Rückgabemöglichkeit.

Bei verschiedenen Latenzzeiten orientiert sich das Bios übrigens am langsamsten. Alle drei Module würden also mit CL3 laufen, was aber keinen großen Performancenachteil bringt.

Schreiben Sie uns

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

HARDWARE NEWS

KOLUMNE

Ich brauch (k)eine neue Karte



Hilfe, der Aufrüstwahn ist ausgebrochen! Es vergeht kein Tag, an dem die Hardware-Redaktion nicht mit Fragen gelöchert wird: Ati oder Nvidia? Aktiv oder passiv? AMD oder Intel?

Und warum die ganze Panik? Garantiert nicht wegen Word oder dem Internet Explorer. Der Übeltäter hört auf den Namen Oblivion. Obgleich man sich trefflich über spielerische Qualitäten und Übersetzung streiten kann: Die technische Brillanz von Bethesdas Rollenspiel bleibt unbestritten. Und da macht meine Radeon 9800 Pro, mit der ich schon Azeroth, San Andreas und City 17 erfolgreich erobert habe, leider schlapp. Richtig?

Falsch. Unser 486-Euro-PC beweist es. Auch mit älterer und günstiger Hardware erlebe ich haargenau dieselben Abenteuer. Und sonne mich in der gleichen packenden Atmosphäre. Lediglich auf das ein oder andere grafische Schmankerl muss ich verzichten. Und ab und an ruckelt's mal. Nicht wirklich dramatisch.

Trotzdem reiben sich die Hardware-Hersteller die Hände. Weil viel zu viele Leute denken, dass es spielerisch was bringt, wenn auch der letzte Grashalm brillant dargestellt wird. Tun Sie Ihrem Geldbeutel einen Gefallen und überlegen Sie genau, ob Sie 400 Euro für ein paar »Ohs!« und »Ahs!« zahlen möchten ...

Simon Fistrich

CASEMOD-MEISTERSCHAFTEN

Pimp my Rechner!



Im Rahmen der Dortmunder Verkaufsmesse Hobbytronic fanden Anfang April zum fünften Mal die Deutschen Casemod-Meisterschaften statt. Falls Sie mit dem Begriff nicht vertraut sein sollten: »Gemoddete« Rechner sind, ähnlich wie getunte Autos, von ihren Besitzern aufgemotzte und optisch veränderte Rechnergehäuse. Beim Wettbewerb treten die Teilnehmer in den Kategorien veränderte und komplett selbstgebaute Gehäuse an. Außerdem vergeben die Veranstalter einen Preis für den spektakulärsten Rechner. Den konnte dieses Jahr Christian Schulzen für sein gruseliges, aber extrem schickes Gehäuse in **Predator**-Optik (Bild) abräumen. Übrigens: Messebesucher durften den Casemoddern live beim Basteln über die Schulter schauen.

Sämtliche Preisträger und Modelle finden Sie auf der Homepage zur Meisterschaft: www.dcmm.de. Falls Sie angesichts dieser Kreativität die Bastellaune gepackt hat: Aufgrund der großen Resonanz soll die Veranstaltung auch im nächsten Jahr wieder stattfinden.

IDEAZON MERC GAMING KEYBOARD

Zboard im neuen Gewand

Zboard-Hersteller Ideazon hat mit dem **Merc Gaming Keyboard** eine neue Spielertastatur entwickelt. Die besitzt zwar kein auswechselbares Tastaturlayout wie der bekannte Vorgänger. Dafür aber jede Menge Extratasten, die links neben dem gewöhnlichen Tastenfeld angeordnet sind. Zwei Drittel davon stellen (teilweise vergrößerte) Spielertasten, etwa für Bewegung und Waffenwechsel. Der Rest besteht aus Knöpfen zur Steuerung von Multimediafunktionen. Für Linkshänder ist das Keyboard allerdings nicht geeignet. Der angepeilte Preis: rund 50 Euro.

Hersteller: Ideazon | Termin: Juni 2006



INTEL CONROE, AMD AM2

Intel wieder vor AMD?

Es tut sich was auf dem Prozessormarkt: CPU-Gigant Intel möchte gegenüber AMD verlorenen Boden wettmachen und kündigt **Conroe** für den Desktop-Bereich an. Der Chip soll gegenüber älteren Modellen mit einer komplett neuen Architektur aufwarten und Intel im Punkt Leistung deutliche Vorteile verschaffen.

Konkurrent AMD wird voraussichtlich im Juni auf der Computex-Messe in Taiwan seine neuen Produkte vorstellen: Mit der Schnittstelle **AM2** löst der Hersteller die Sockel-939-Prozessoren ab. Wichtigster Unterschied: **AM2** unterstützt den effizienten DDR2-Speicher.

Hersteller: AMD, Intel
Termin: Juli (Intel), Juni (AMD)

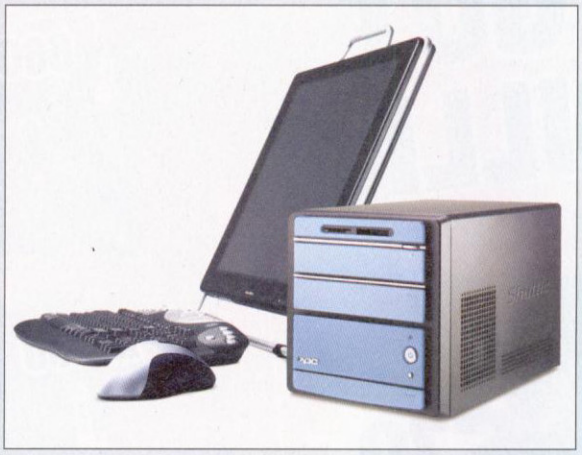


SHUTTLE P2500G

Power-Mini für Spieler

Klein heißt nicht unbedingt schwach. Das beweist Shuttle mit dem **P2500G**, der auch höchsten Spieleransprüchen genügt. Als CPU verrichtet ein Athlon FX-60 seinen Dienst, und 2,0 GByte schnelles RAM bieten ausreichend Speicherkapazität. Die Festplatte ist mit 250 GByte großzügig dimensioniert, und die verbaute **X1900 XTX** bietet derzeit mit das Schnellste, was es aus dem Hause Ati zu erwerben gibt. Im nächsten Heft unterziehen wir das kleine Powerpaket im Wert von 2.500 Euro einem ausführlichen Test.

Hersteller: Shuttle | Termin: erhältlich



PANTONE HUEY

Teurer Durchblick

Bei einer falschen Farbeinstellung des Monitors kann auch die beste Grafik-Engine ihre Stärken nicht komplett ausfahren – schlimmstenfalls wird sogar das Bild verfälscht. Mit dem **Huey** präsentiert Pantone ein stiftförmiges Gerät, das die Kalibrierung des Monitors automatisch vornimmt und je nach Lichteinfall in Echtzeit verändert. Betrieben wird der **Huey** über den USB-Port. Im Praxistest erwies sich das Gerät als nützlich. Allerdings konnte das Ergebnis nicht immer überzeugen. Der Kaufpreis des **Hueys** liegt durchschnittlich bei stolzen 100 Euro.

Hersteller: Pantone
Termin: erhältlich



VPP RACING RACK BASIC

Rutschfest rasen

Nach dem hochklassigen **Pedalset Professional** (Hardware-Test in Heft 12/05: 95 Prozent) haben die Spezialisten von VPP ein weiteres Zubehörteil ausgetüftelt: Das **Racing Rack Basic** besteht aus stabilem Edelstahl und verbindet ein beliebiges Pedalset und einen gewöhnlichen Bürostuhl zu einer festen Einheit. Ein Wegrutschen bei Betätigung der Pedale ist somit ausgeschlossen. Bei einem Preis von knapp 90 Euro werden wohl nur beinharte Rennfans zuschlagen.

Hersteller: VPP | Termin: erhältlich

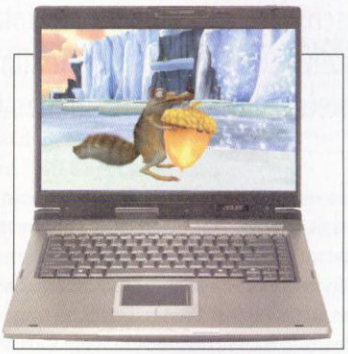


ASUS A6JM

Mobil für Zocker

Asus erweitert seine **A6**-Notebook-Reihe um ein für die Spielergemeinde geeignetes Modell. Im Inneren werkelt ein Intel Core Duo mit 1,83 GHz. Für die Grafik zeichnet eine Geforce Go 7600 mit satten 512 MByte Arbeitsspeicher verantwortlich. 1,0 GByte RAM und die 120 GByte große Festplatte runden die gute Ausstattung ab. Mit weiterem Zubehör wie DVD-Brenner und Webcam kostet das mit einem 15,4 Zoll großen Bildschirm ausgerüstete Notebook rund 1.700 Euro. Infos: www.asus.de.

Hersteller: Asus | Termin: erhältlich



Kurz und knackig



Windows XP auf Macs

Apple hat eine Software vorgestellt, die es ermöglicht, Windows XP auf Macs mit Intel-Prozessor zu installieren. Damit sollten auch Mac-Besitzer aktuelle Windows-Spiele nutzen können.

Kabellose Laser-Maus

Die Wireless Laser Mouse 5000 von Microsoft ist eine kabellose Maus mit Laser-Technologie. Die maximale Abtastrate liegt bei 1.000 dpi. Der Preis: knapp 50 Euro.

Ati X1900 GT nur für Händler

Die X1900 GT ist eine abgespeckte Variante der leistungsstarken X1900 XT von Ati. Sie wird voraussichtlich nicht in den freien Handel gelangen, sondern nur in Komplett-PCs zum Einsatz kommen.

Grafikkarten mit Sound-Ausgabe

Gecube hat eine Grafikkarte angekündigt, die über den HDMI-Ausgang auch Sound transportieren kann. Bislang konnten die Grafikkarten nur Bildsignale über die HD-Schnittstelle übermitteln.

„Teuflisch: Sound pur, sonst nichts!“



TEUFEL CONCEPT E MAGNUM

Komplettpreis jetzt nur noch

€ 149,–

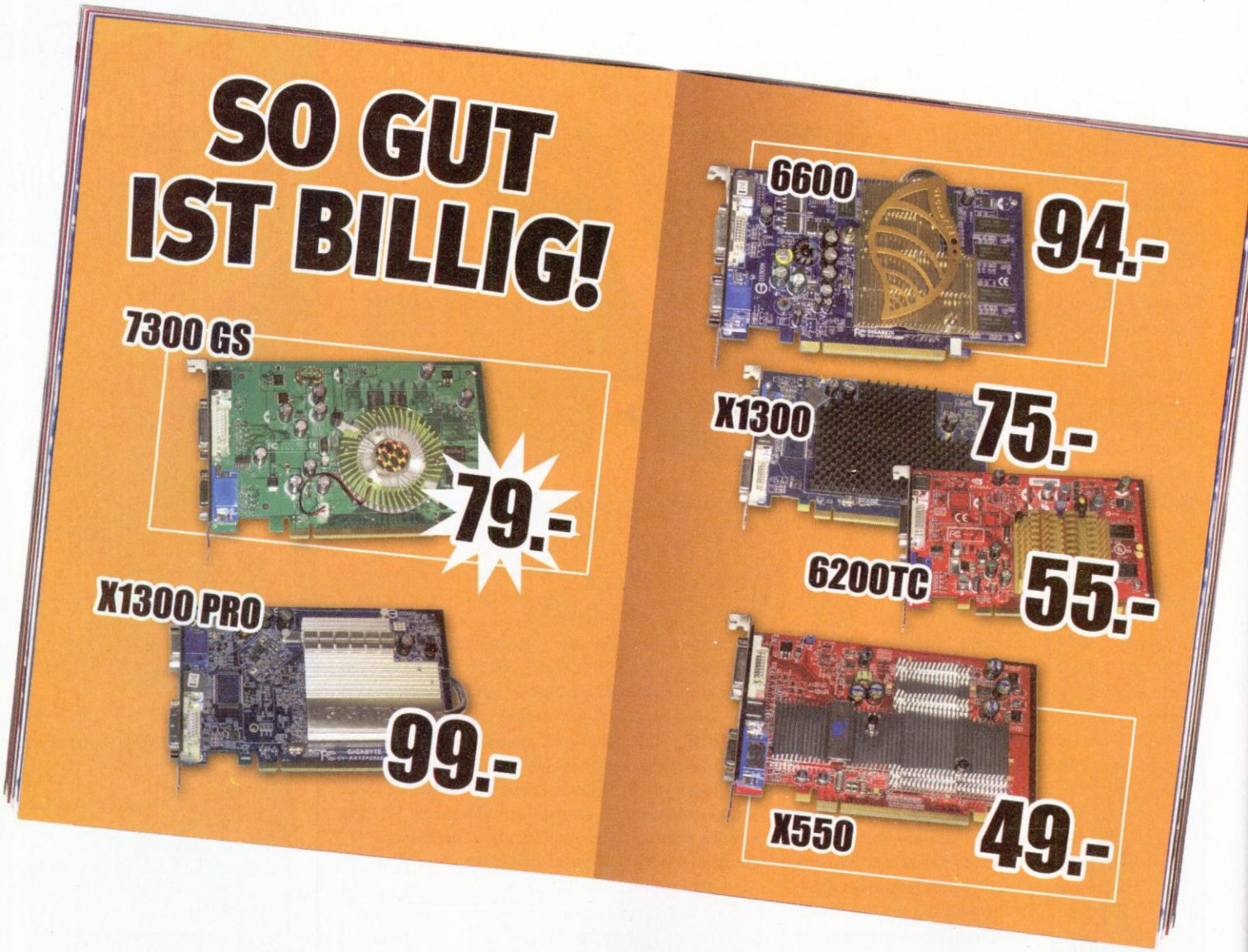
- Vollaktives 5.1 Multimedia-, PC- und Heimkino-System
- 370 Watt Musikleistung
- An jede Soundkarte anschließbar
- Inklusive Infrarot-Fernbedienung



- **Modding-System.de 2/06:** Gold Award
- **GameStar 11/05:** Testsieger, uneingeschränkte Kaufempfehlung!
- **Digital World 5-6/05:** Testsieger!
- **PC go 3/05:** Testsieger!

Teufel
Die Kompetenz für Heimkino

www.teufel.de



GRAFIKKARTEN BIS 100 EURO

Superschnäppchen oder Bremsklotz? Wenn Sie für eine neue Grafikkarte **höchstens 100 Euro ausgeben können, stellt sich automatisch die Frage nach der Spieletauglichkeit.** Wir haben für Sie die passenden Antworten.

Dass es nicht immer das Teuerste sein muss, ist im PC-Bereich eine alte Weisheit. Das gilt besonders für die Grafikkarte: 500-Euro-Monster sind sicher eine schöne Sache. Doch die große Mehrheit kann oder will sich so ein Ding gar nicht leisten. Dieser Tatsache tragen wir seit jeher Rechnung, da wir besonders viele Karten im Preisbereich von 150 bis 200 Euro testen. Was aber, wenn selbst das schon zu viel ist? Oft genug liegt die absolute Schmerzgrenze bei maximal 100 Euro.

Grafische Einstiegsdroge

Natürlich wissen auch die Kartenhersteller um die Existenz dieser Preisschwelle und bieten gezielt Modelle dafür an. Genauer gesagt das Einstiegsmodell der jeweiligen Chipgeneration; aktuell sind das bei Ati die Radeon **X1300/X1300 Pro** und bei Nvidia die **Geforce 7300 GS**.

Technisch gesehen verfolgen Ati und Nvidia dieselbe Taktik. Es handelt sich nicht um eigens entwickelte Bausteine, sondern um »beschnittene« Ableger der größeren Modelle. Sie haben niedrigere Taktraten, weniger Pixelpipelines und langsameren Speicher. Bei den für die Bildqualität wichtigen Merkmalen wird hingegen nicht gespart. Sowohl die **Radeon X1300** als auch die **Geforce 7300** beherrschen alles, was eine moderne Grafikkarte ausmacht: Shader Model 3.0, HDR-Rendering und Transparenz-Antialiasing. Sie schaffen also theoretisch die gleiche Bildqualität wie ihre starken Brüder. Was die spannende Frage aufwirft, ob sie diese Qualität in der Praxis überhaupt in anständige Frameraten umsetzen können.

Billige Überbleibsel

Wer sich bei den Händlern umsieht, wird aber nicht allein die bereits erwähnten Modelle vorfinden. Das Angebot an Karten im zweistelligen Euro-Bereich ist riesig. Vornehmlich hat das mit den immer kürzer werdenden Produktzyklen zu tun: Eine **Geforce 6200** etwa ist noch keine zwei Jahre alt, weshalb sie bei den meisten Herstellern immer noch mit zum Programm gehört. Auch deshalb, da es selbst in der Billigkategorie noch verschiedene Käufergruppen gibt. Manchem sind selbst 99 Euro zu viel – sie wollen maximal 50 oder 60 Euro ausgeben. Und diesen Markt bedienen eben die Budgetkarten der letzten Gene-

INHALT

Grafikkarten bis 100 Euro im Test	Seite 135
Benchmarks	Seite 139
Der 486-Euro-PC	Seite 140

ration, indem sie als extragünstiges 50-Euro-Modell eine zweite Karriere machen.

Neben den vom Start weg preiswerten Karten gibt es noch eine dritte Sorte an Billigheimern: Immer wieder haben Hersteller und Händler stark heruntergesetzte Restposten und Aktionsmodelle im Angebot. Diese Schnäppchen sind eher selten von dauerhafter Natur: Die **Geforce 6600** (ohne GT) gehört zum Beispiel dazu. Eine ebenfalls im Test vertretene Spar-**X800** für 89 Euro war hingegen kurz nach unserem Kauf schon wieder von der Bildfläche verschwunden. Dennoch nehmen wir sie mit ins Testfeld auf – um zu zeigen, was für kleines Geld alles möglich ist.

Der Budget-Bomber

Nachdem wir erst mal auf den Geschmack gekommen waren, gingen wir noch einen Schritt weiter. Wenn es schon für 100 Euro vernünftige Grafikkarten gibt – wie teuer bzw. billig kommt dann ein kompletter PC? Eine feste Preisgrenze gaben wir uns bei der Zusammenstellung nicht vor. Vielmehr wollten wir eine ordentliche Spielekiste für möglichst wenig Geld bauen, selbst **Oblivion** sollte noch vernünftig laufen. Also haben wir uns bei Versandhändlern nach ordentlichen und dennoch supergünstigen Komponenten umgesehen. Das Ergebnis hat uns selbst (positiv) überrascht – genaueres gibt es ab Seite 140.

Das Testfeld im Überblick

Elf Karten nahmen wir uns im Test zur Brust. Sie lassen sich wunderbar in drei verschiedene Kategorien aufteilen:

1. Aktuelle Billigkarten
Geforce 7300 GS, Geforce 6200 TC, Radeon 1300 (Pro), Radeon X550

Diese Karten wurden von Grund auf als Billigkarten konzipiert und auch vom ersten Tag an für weniger als 100 Euro verkauft. Dabei schicken sowohl Nvidia als auch Ati jeweils ein Modell der aktuellen als auch eines der vorherigen Kartengeneration ins Rennen.

2. Preisreduzierte Mittelklasse-Karten
Geforce 6600, Radeon X800 GTO

Diese Karten kosteten ursprünglich (deutlich) mehr. Sie sind zwar noch verfügbar, wurden aber bereits von einem neueren Modell abgelöst und haben dadurch im Preis stark nachgelassen. Da der Preisrutsch selten unterhalb die 100-Euro-Grenze führt, ist diese Kategorie mit zwei Modellen recht dünn bestückt.

3. Ältere, nicht mehr verfügbare Modelle
Geforce 5900XT, Geforce 4 Ti4800 SE, Radeon 9800 Pro, Radeon 9500

Alt muss nicht automatisch schlecht sein, deshalb haben wir noch einige ältere Karten zum Quervergleich mitlaufen lassen. Besonders, wenn es sich um ehemalige Spitzenklassen-Karten handelt, sollten sie noch ganz gut bestehen können. Kaufen können Sie diese Modelle beim Händler aber nicht mehr; bevorzugte Quelle ist ein bekanntes Auktionshaus mit vier bunten Buchstaben.



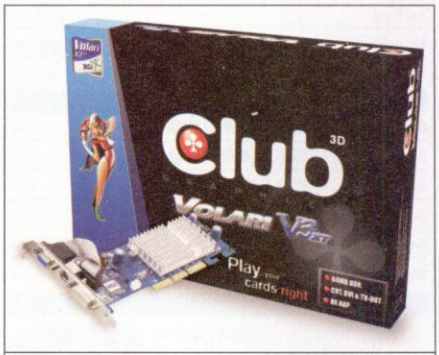
Zu teuer: Entgegen den Ati-eigenen Angaben kostet die **Radeon 1600 Pro** derzeit noch deutlich über 100 Euro.

Diverse Fehlteile

Vielleicht vermissen Sie den einen oder anderen Kandidaten bei uns im Test? Dafür kann es verschiedene Gründe geben. So wurde bei der **Radeon X1600 Pro** laut Ati der Preis inzwischen so weit gesenkt, dass es die Karte schon ab 99 Euro geben müsste. Nur fanden wir keine: Bis auf ganz vereinzelte Angebote von Bulk-Versionen kostete die **X1600 Pro** zum Testzeitpunkt im Schnitt um die 120 Euro. Knapp an unseren Vorgaben vorbei schlitterte auch die frühere »Volkskarte« **Geforce 6600 GT**. Die ist zwar seit einiger Zeit im konstanten Preis-Sturzflug, hat die 100-Euro-Schallmauer aber noch nicht ganz durchbrochen.

Atis **Radeon X600/X700** fielen heraus, weil sie insgesamt uninteressant und dazu kaum noch erhältlich sind. Gute Spielekarten waren sie noch nie; sie lohnen sich bestenfalls bei echten Dumping-Preisen von deutlich unter 90 (X700) bzw. 70 (X600) Euro. Ebenfalls nicht dabei waren diverse Sparversionen getesteter Chips wie die **Radeon X300 SE**, **Geforce 7300 SE** und **6600 LE**. Sie sind gegenüber den stärkeren Versionen nochmals deutlich abgespeckt, ohne dabei wirklich erwähnenswert viel günstiger zu sein. Für Spieler lohnen sie sich grundsätzlich nicht.

Und falls Ihnen das Feld arg Nvida- und Ati-lastig vorkommt: Konkurrenz hat das Duo eben kaum noch. Am ehesten wären hier noch S3 und XGI zu nennen, deren grundsätzlich sehr günstige Karten in Deutschland aber fast unmöglich zu bekommen sind.



Zu unwichtig: Grafikkarten mit den billigen **Volari**-Chips von XGI spielen in Deutschland so gut wie keine Rolle.

So haben wir getestet

Sowohl bei der verwendeten Hard- als auch Software haben wir uns den etwas anderen Bedingungen angepasst. So war von vornherein klar, dass es bei diesen Karten wenig Sinn macht, sie mit 1.600er-Auflösung und extremem Antialiasing durch den Testparcours zu scheuchen. Denn ob da nun vier oder fünf fps rauskommen – unspielbar ist es so oder so.

Zwei identische Systeme kommen als Testplattform zum Einsatz. Als Basis dient das **Asrock 939Dual-SATA2**, das sowohl über einen PCIe-x16-Slot als auch einen vollwertigen AGP-8X-Steckplatz verfügt. Dadurch lassen sich PCIe- und AGP-Grafikkarten einwandfrei messen und ihre Werte direkt miteinander vergleichen. AMDs **Athlon 64 3500+** benutzen wir als Prozessor. Der ist auf der einen Seite schnell genug, dass die Spiele nicht ans CPU-Limit stoßen. Auf der anderen Seite kann man ihn bei dieser Grafikkarten-Klasse noch als praxisgerecht bezeichnen; ein **X2 4800+** wäre im Verbund mit einer **Geforce 7300 GS** schlicht Unfug. Dazu stecken wir 1,0 GB RAM auf die Boards. Der Rest besteht aus einer 160-GB-Festplatte, einem herkömmlichen DVD-Laufwerk und der **Soundblaster Audigy 2 ZS**.



Der **3DMark 2003** repräsentiert die typischen Anforderungen eines Spiels aus den Jahren 2002/2003.

Auch bei den verwendeten Spielen und Programmen weichen wir von der sonst üblichen Zusammenstellung der Tests ab. So verhelfen wir zum Beispiel dem ergrauten **3DMark 2003** zu einem Comeback. Hier kommen sogar langsame Karten auf ordentliche Zahlen, außerdem steht er repräsentativ für die Anforderungen etwas älterer Spiele, die noch ohne Shader Model 2.0/3.0 auskommen. Dazu gesellt sich die Benchmark-Version von **Comanche 4**. Der **3DMark 05**, **Quake 4**, **Far Cry** und **Trackmania Sunrise** sind als Benchmarks bereits bestens bekannt.

Dem schwächeren Grundniveau der Karten tragen wir auch bei der Wahl der Auflösungen Rechnung. Zu den üblichen 1.024 x 768 und 1.280 x 1.024 Pixel kommt diesmal 800 x 600 hinzu. Die zu den Karten völlig unpassende 1.600er-Auflösung haben wir hingegen komplett weggelassen.

Mikkl Galuschka

ALT GEGEN NEU DIE KARTEN IM TEST

Jetzt geht es ans Eingemachte: Schaffen die Billigheimer im Praxistest ansprechende Leistungen – oder schlafen uns dabei die Füße ein? Wir haben elf Modelle miteinander verglichen.

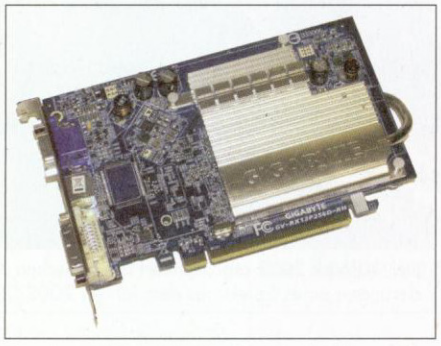
Wundern Sie sich nicht, wenn Sie nur zu ein paar Karten die bei unseren Tests eigentlich üblichen Wertungskästen finden. Bei nicht mehr erhältlichen Karten würden sie schlicht keinen Sinn machen, weshalb wir darauf verzichtet haben. Die **MSI NC6200-TC** und **Sapphire Radeon X550** testeten wir bereits in einer früheren Ausgabe (08/2005). Anhand der anschließenden Benchmark-Tabellen können Sie die Leistungsfähigkeit jeder Karte trotzdem genau einsortieren. Bis auf die alten Karten testeten wir alle Modelle als PCIe-Version. Preislich ähnliche AGP-Pendants gibt es nur von den Geforce-Modellen 6200 und 6600.

Aktuelle Billigkarten

Als erstes waren in unserem Testlabor die Einstiegsmodelle von Ati und Nvidia dran. Sie sind in Sachen Features ihren großen Chipbrüdern fast ebenbürtig – zumindest bei der Bildqualität müssen Sie theoretisch kaum Abstriche machen.

Gigabyte Radeon 1300 Pro Silentpipe

NOCH EMPFEHLENSWERT

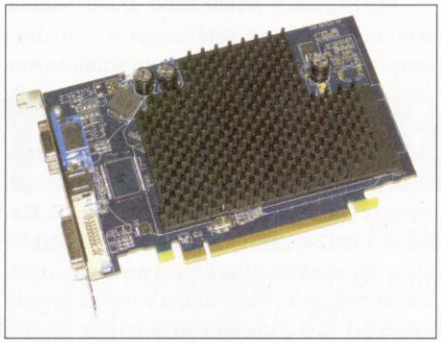


Für eine Billigkarte lesen sich die Werte der **Radeon 1300 Pro** ganz ordentlich. Satte 600 MHz Chiptakt, 800 MHz Speichertakt und 256 MB RAM, der immerhin über 128 Bit Bandbreite verfügt. Doch aufkeimende Hoffnungen werden durch die nur vier Pixelpipelines wieder erstickt: Das ist einfach zu wenig, um die Textur- und Effektflut moderner Top-Spiele jederzeit schnell genug abzuarbeiten.

In unserem Testaufgebot ist sie trotzdem so etwas wie der Einäugige unter den Blinden. Bäume reißt die **1300 Pro** zwar keine aus, aber bei den meisten Spielen schafft sie Frameraten auf dem Niveau einer **Radeon 9800 Pro**. Ist der Titel wenig anspruchsvoll, dürfen es sogar die volle Bildqualität, eine etwas höhere Auflösung und aktiviertes Antialiasing und anisotropisches Filtering sein. Unter 80 Euro ist sie allerdings kaum zu bekommen, bei manchen Händlern noch nicht mal für 100 Euro. Und das ist für eine Billigkarte ganz schön teuer.

Sapphire Radeon 1300

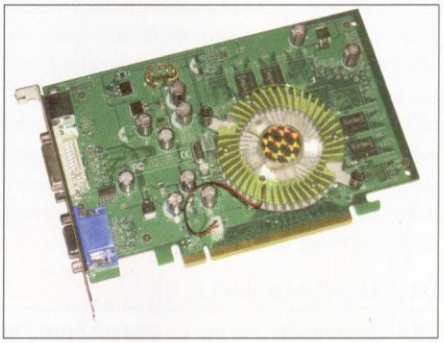
BEDINGT EMPFEHLENSWERT



Die Version der **Radeon 1300** ohne »Pro«-Zusatz unterscheidet sich stark vom stärkeren Modell. Sowohl Chip (450 MHz) als auch Speicher (600 MHz) sind deutlich niedriger getaktet, letzterer ist nur 64- statt 128-bittig angebunden. Bei den Leistungsmessungen machen sich die gedrosselten Werte ziemlich stark bemerkbar. Von der teilweise brauchbaren Vorstellung der Pro-Version bleibt nicht mehr allzu viel übrig. Und während der große Bruder leicht in die Mittelklasse reinschnuppert, gehört die normale **Radeon X1300** zu den typischen, für Spiele nur eingeschränkt brauchbaren Vertretern der Billigkategorie.

Point of View Geforce 7300 GS

NICHT EMPFEHLENSWERT



Nvidias aktuelle 7er-Serie hinterließ bei uns bislang einen glänzenden Eindruck. Umso gespannter waren wir deshalb, ob das auch für das aktuelle Einstiegsmodell gilt. Denn bislang konnten sich die kleinen Nvidia-Karten nicht mit Ruhm bekleckern, weder die **Geforce 5200** noch die **6200**. Wohl auch deshalb änderte Nvidia die Bezeichnung: Die aktuelle Einsteiger-Geforce nennt sich **7300**, und soll so wohl den Eindruck vermitteln, nichts mehr mit den alten lahmen Gurken zu tun haben.

Doch das Täuschungsmanöver hilft nichts: Die **7300 GS** ist relativ gesehen genauso lang-

RADEON X1300 PRO SILENTPIPE

Typ	PCIe-Grafikkarte bis 250 Euro
ca. Preis	100 Euro
Hersteller	Gigabyte
Internet	www.gigabyte.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	62
Bildqualität	(25%)	86
Technik	(15%)	67
Ausstattung	(10%)	58
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste	Platz 19 (von 25 getesteten Karten bis 250 Euro)	

FAZIT

»Von den speziell für den Billigmarkt konzipierten Modellen ist die Radeon 1300 Pro die einzige mit annehmbaren Leistungen.«

68

RADEON X1300

Typ	PCIe-Grafikkarte bis 250 Euro
ca. Preis	70 Euro
Hersteller	Sapphire
Internet	www.sapphiretech.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	52
Bildqualität	(25%)	86
Technik	(15%)	61
Ausstattung	(10%)	56
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste	Platz 21 (von 25 getesteten Karten bis 250 Euro)	

FAZIT

»Der Leistungsabstand zur Pro-Version ist relativ groß. Die paar Euro weniger können den Rückstand nicht wieder wettmachen.«

62

GEFORCE 7300 GS

Typ	PCIe-Grafikkarte bis 100 Euro
ca. Preis	75 Euro
Hersteller	Point of View
Internet	www.pointofview-online.com

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	50
Bildqualität	(25%)	86
Technik	(15%)	60
Ausstattung	(10%)	67
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste	Platz 22 (von 25 getesteten Karten bis 250 Euro)	

FAZIT

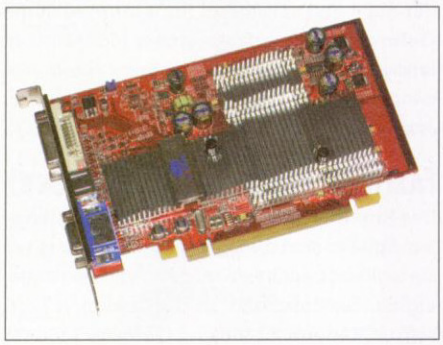
»Sehr enttäuschend, was Nvidia mit dem Geforce 7300 GS an Leistung abliefert – beide Radeon X1300 sind schneller.«

61

sam wie ihre Vorgänger und kann noch nicht mal die **5900XT** und **Ti4800 SE** auf Distanz halten. In Sachen Bildqualität wäre sie mit HDRR-Tauglichkeit und Transparenz-Antialiasing auf der Höhe der Zeit. Das bleibt aber graue Theorie, denn diesen Anstrengungen ist sie leistungsmäßig einfach nicht gewachsen.

Sapphire Radeon X550

NICHT EMPFEHLENSWERT



Die Bezeichnung **Radeon X550** soll wohl eine Nähe zum ehemaligen Mittelklassemodell **X600** assoziieren. In Wahrheit handelt es sich aber lediglich um eine leicht aufgebohrte Variante der müden **X300**. Statt mit 325 und 800 MHz takten Chip und Speicher jetzt mit 400 bzw. 1.000 MHz. Zudem ist die Speicheranbindung 128 Bit breit. Das beseitigt zumindest den einen Flaschenhals, der andere bleibt aber bestehen: Traurige vier Pixel- und zwei Vertex-Shader verarbeiten die ankommenden Daten.

Zur erzielten Performance gibt es nicht besonders viel zu erzählen. Schneller als eine **Geforce 6200**, viel zu langsam für ordentliches Spielen. Das Preisniveau liegt mit 60 bis 80 Euro zudem recht hoch – Spieler sollten die **X550** also schnell wieder vergessen.

MSI NX6200TC

NICHT EMPFEHLENSWERT



Wenn schon die **7300 GS** schlecht abschneidet, wie soll es dann erst um die **6200TC** stehen? Zweifel kamen auf, als wir die Karte in den PCIe-Slot steckten. Denn besser sind die Basiswerte der **6200TC** beileibe nicht. Ebenfalls nur vier Pixel-Shader, dazu 128 MB Speicher, der nur mit 64 Bit Bandbreite arbeitet.

Trotz der wenig rosigen Aussichten erstaunt uns dann doch, wie langsam die **6200TC** tatsächlich ist. Viel langsamer als eine **Radeon 9500** oder **Ti4800 SE** – schlicht die langsamste im ganzen Testfeld. Da verkommt die halbwegs moderne Technik völlig zur Nebensache; ihre gute Bildqualität kann sie kaum ausspielen, da ihr bei jeder Anstrengung sofort die Puste ausgeht. Seien es DX9-Effekte, Antialiasing oder schlicht hohe Auflösungen jenseits der 1.024 x 768 Pixel: Die Framerate wandert sofort in den Keller, Richtung Unspielbarkeit.

Trotz Preisen von teilweise unter 50 Euro sollten Spieler um die **Geforce 6200** den größtmöglichen Bogen machen. Und zwar egal, ob es sich um eine PCIe- oder AGP-Variante handelt, ob mit Turbocache oder ohne, ob mit 128 oder 256 MB Videospeicher.

Preisreduzierte Mittelklasse

Bevor eine Karte vom Markt verschwindet, sinkt noch ordentlich der Preis. Allerdings achten die Hersteller genau darauf, dass er nicht ins Bodenlose rutscht. In der Unter-100-Euro-Kategorie ist das Angebot an ehemals teureren Exemplaren deshalb ziemlich dünn.

Gecube Radeon X800 GTO

SEHR EMPFEHLENSWERT



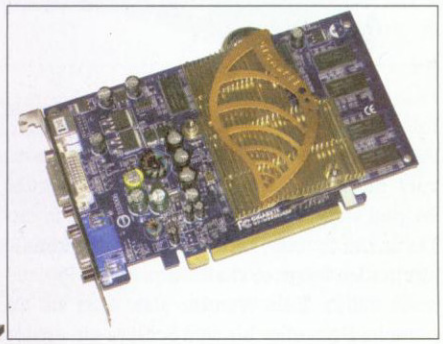
Atis **Radeon X800** hat in der sportlichen Disziplin »Preispurzeln« beste Aussichten, den Meistertitel 2006 zu holen. Noch bis vor wenigen Wochen waren 150 Euro schon ein ordentlicher Preis für so eine Karte, und nun liegt sie ganz plötzlich sogar im zweistelligen Bereich. Die technischen Daten entsprechen nur teilweise den von einer **GTO** gewohnten Werten: 400 MHz Chiptakt, 12 Pixelpipelines und 256 Bit Bandbreite. Abgespeckt wurden hingegen die Speicherart (DDR1 statt GDDR3) und die Speichermenge (nur noch 128 MB).

Das macht sich in den Benchmarks durchaus bemerkbar; gegenüber den teureren GTOs fehlen ein paar Prozent. Das ändert aber nichts daran, dass die Performance für eine Unter-100-Euro-Karte sensationell ist. Die Gecube distanziert die Konkurrenz um Welten und ist als einzige auch für anspruchsvolle Spiele in hohen Auflösungen und mit aktiviertem AA/AF tauglich. Dass sie noch zur letzten Ati-Generation gehört und somit auf das Shader Model 2.0 begrenzt ist, stört da überhaupt nicht weiter.

Noch ein Wort zu den Namenswirrungen: Unser Exemplar kauften wir für den 500-Euro-PC ein. Da hieß die Karte noch **X800-C3** und war in einer braunen Bulk-Schachtel verpackt. Kurz darauf verschwand sie von der Bildfläche, nur um ebenso kurz darauf als fünf Euro teurere und in **GTO** umbenannte Retail-Version wieder aufzutauchen.

Gigabyte Geforce 6600 Silentpipe

BEDINGT EMPFEHLENSWERT



Nvidias **Geforce 6600** avancierte im vergangenen Jahr zur klassischen Passiv-Grafikkarte. Damit ist sie besonders bei Anhängern von Multimedia/Heimkino-PCs ein sehr beliebtes Modell. Leistungsmäßig stellte sie seit ihrem Erscheinen Ende 2004 das dar, was man »gutbürgerliche Mittelklasse« nennen könnte. Nicht wirklich schnell, aber für die meisten Einsatzgebiete ausreichend.

Inzwischen sind die Preise für die **6600** knapp unter die 100-Euro-Marke gepurzelt. Das klingt attraktiv, allerdings hat auch der Zahn

RADEON X800 GTO

Typ	PCIe-Grafikkarte bis 250 Euro
ca. Preis	95 Euro
Hersteller	Gecube
Internet	www.gecube.com.tw

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	78
Bildqualität	(25%)	85
Technik	(15%)	76
Ausstattung	(10%)	63
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 8 (von 25 getesteten Karten bis 250 Euro)

FAZIT

»Absolut topp! Keine andere Grafikkarte bietet für unter 100 Euro so viel Spieleleistung wie die leicht abgespeckte X800 GTO.«

78

GEFORCE 6600 SILENTPIPE

Typ	PCIe-Grafikkarte bis 250 Euro
ca. Preis	100 Euro
Hersteller	Gigabyte
Internet	www.gigabyte.de

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	58
Bildqualität	(25%)	85
Technik	(15%)	70
Ausstattung	(10%)	68
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 20 (von 25 getesteten Karten bis 250 Euro)

FAZIT

»Solide Geforce 6600 zum angemessenen Preis. Es gibt für das Geld sowohl bessere als auch schlechtere Grafikkarten.«

68

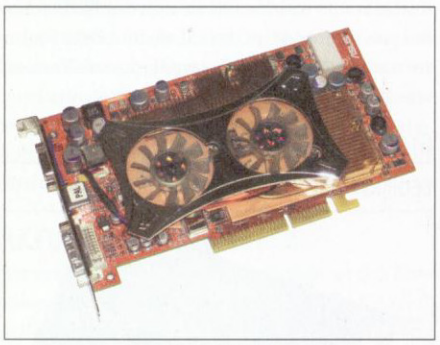
der Zeit etwas an der Karte genagt. Eine **Radeon 1300 Pro** kann sie nicht distanzieren, und in hardwarehungrigen Spielen wirkt sie zunehmend überfordert. Insgesamt bietet sie eine passable Leistung zum angemessenen Preis – können Sie kaufen, müssen Sie aber nicht.

Die Ebay-Klasse

Aus den Händlerlisten sind diese Karten schon verschwunden. Allerdings beweisen unsere vier Modelle, dass auch etwas ältere Grafikkarten immer noch gut mithalten können – für die aktuellen Billiggeneration fast schon zu gut.

Radeon 9800 Pro

EMPFEHLENSWERT

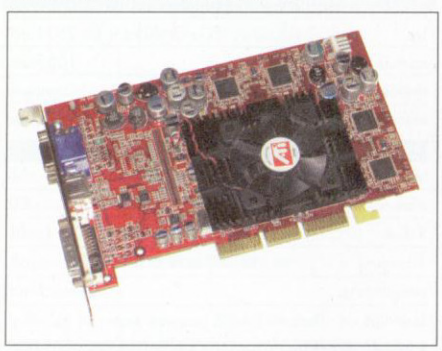


Atis **Radeon 9800 Pro** hat wahrscheinlich mehrere Rekorde aufgestellt: Kaum ein anderes Modell stand so permanent weit oben in der Gunst der Spieler, keine andere Karte konnte dermaßen lange ein halbwegs hohes Preisniveau halten. Kein Wunder also, dass sie für manche Hersteller bis zum Schluss ein echtes Umsatz-Rennpferd war – und kein alter Klepper, den man aus Mitleid im Stall behält.

Inzwischen gibt es sie fast nur noch auf Ebay zu kaufen. Für die »Königsversion« mit 256 MB RAM und 256 Bit Speicherbandbreite sind selbst im gebrauchten Zustand noch rund 100 Euro hinzublättern. Eine Investition, die sich angesichts des mageren Angebots an vernünftigen AGP-Karten durchaus lohnen kann. Hinter der **X800** war die **9800 Pro** bei unseren Tests eindeutig die schnellste Karte.

Radeon 9500 Pro

BEDINGT EMPFEHLENSWERT

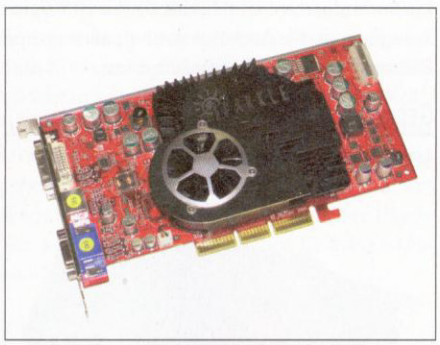


Auf Nvidias **Geforce 4** reagierte Ati langsam, aber gewaltig: Die 9000er-Reihe erwies sich als absoluter Volltreffer und konnte mit den entsprechenden Updates selbst noch Nvidias fünfte Geforce-Generation in Schach halten. Die **Radeon 9500** war dabei ein Vorreiter eines inzwischen sehr modernen Grafikkarten-Typs: Eine Oberklasse-Karte, deren preislicher Unterschied gegenüber dem Spitzenmodell deutlich größer ausfällt als der leistungsmäßige.

Bei den Benchmarks liegt die **9500 Pro** etwas über dem Level der **Ti4800 SE**. Außerdem baut die 9500er in hohen Auflösungen oder bei aktiviertem AA/AF deutlich weniger stark ab. Und vor allem ist sie technisch konkurrenzfähiger, war sie doch eine der ersten DirectX-9-Karten, die zudem noch das Shader Model 2.0 unterstützt. Wirklich schnell ist sie heutzutage aber nicht mehr – nur bei einem Preis von deutlich unter 50 Euro dürfen Sie zuschlagen.

Geforce 5900 XT

BEDINGT EMPFEHLENSWERT

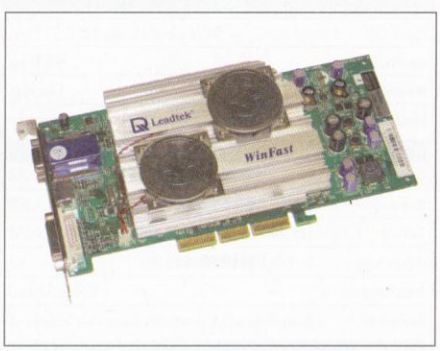


Mit der **5900XT** übernahm Nvidia das bei der **Radeon 9500 Pro** bestens bewährte Konzept. Man nehme einen Spitzenklasse-Chip, beschneide ihn dezent in seiner Leistung, werfe die entsprechenden Karten für rund 200 Euro auf den Markt und lande einen todsicheren Verkaufserfolg. Das Prinzip klappte auch hier, allerdings kam die Karte viel zu spät, so dass ihre Karriere von eher kurzer Dauer war.

Im Leistungs-Check kommt die Karte nach wie vor auf ordentliche Werte. An die damals kaum teurere **9800 Pro** reicht sie allerdings nicht heran. Dafür ist sie auch deutlich günstiger zu haben: Bei Preisen von 50 bis 60 Euro ist sie immer noch eine gute Gelegenheit für einen Budget-Rechner.

Geforce 4 Ti4800 SE

BEDINGT EMPFEHLENSWERT



Zum Ende der **Geforce 4**-Ära sorgte Nvidia mit den **Ti4800**-Modellen für Verwirrung. Die waren nicht etwa schneller als das damalige Topmodell **Ti4600**, sondern einfach nur eine 4600er für den neuen AGP-8X-Steckplatz. Bei der SE-Version handelt es sich sogar »nur« um eine **Ti4400**. Was heißt nur: Die martialische Aufmachung zeigt, dass die Karte anno 2002 zu den schnellsten ihrer Art gehörte.

Knapp vier Jahre später ist ihre Performance immer noch erstaunlich: Mit den heutigen Billigkarten kann die **Ti4800 SE** ganz gut mithalten. Allerdings nur mit einigen »Tricks« – die bei unseren Tests übliche, leistungsmindernde »Hohe Qualität«-Option ist im Treiber gar nicht erst verfügbar. Außerdem setzt die **Geforce 4** noch auf das Shader Model 1.3. In letzter Zeit häufen sich allerdings Spiele, die mindestens SM 1.4 oder gar 2.0 voraussetzen, etwa **Battlefield 2** oder **Oblivion**.

Fazit: Schneller ist uns lieber!

Das Ergebnis fällt eindeutig aus: Zum intensiven Spielen sind die Billigmodelle, so modern sie technisch auch sein mögen, rundweg ungeeignet. Enttäuschend ist der fehlende Fortschritt: **Radeon X1300** und **Geforce 7300 GS** sind nur wenig schneller als ihre lahmen Vorgänger. Es wirkt fast so, als hätten die Hersteller kein Interesse daran, für unter 100 Euro wirklich attraktive Modelle anzubieten.

Einzig die **Radeon 1300 Pro** liefert brauchbare Ergebnisse ab. Allerdings liegt sie eher an als unter der 100-Euro-Grenze – hier lockt nur ein paar Euro entfernt schon wieder die echte Grafikkarten-Mittelklasse.

Fazit: Die X800 soll es sein!

Die **Gecube Radeon X800** zeigt, was für unter 100 Euro alles machbar ist. Okay, gegenüber einer normalen **X800 GTO** machen sich die Einschneidungen ein wenig bemerkbar. Dennoch lässt die Karte alle anderen Kandidaten weit hinter sich. Da kann man auch getrost aufs Shader Model 3.0 verzichten: Wer für einen zweistelligen Euro-Betrag selbst Ati-kritische Titel wie **Quake 4** vernünftig zocken will, kommt an der Billig-GTO nicht vorbei.

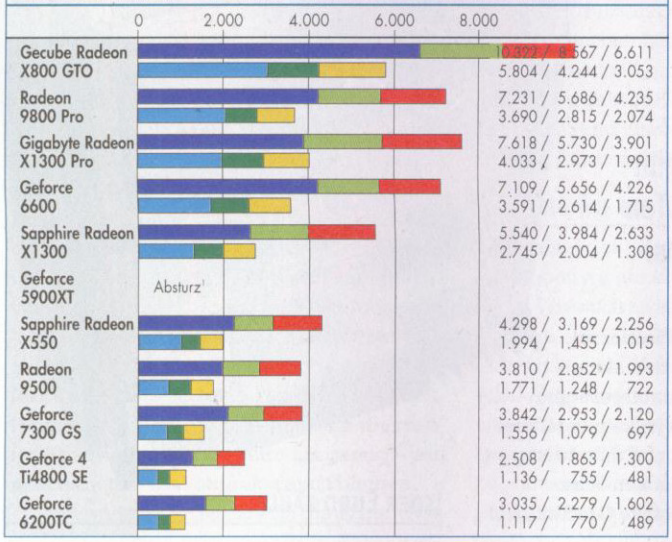
Einen tollen Auftritt legt das Altersheim-Quartett hin. Es beweist, dass viele der heutzutage in rasend schneller Abfolge erscheinenden Neuheiten eigentlich überflüssig sind.

Mikkl Galuschka

ALTE KARTE, ALTE TREIBER?

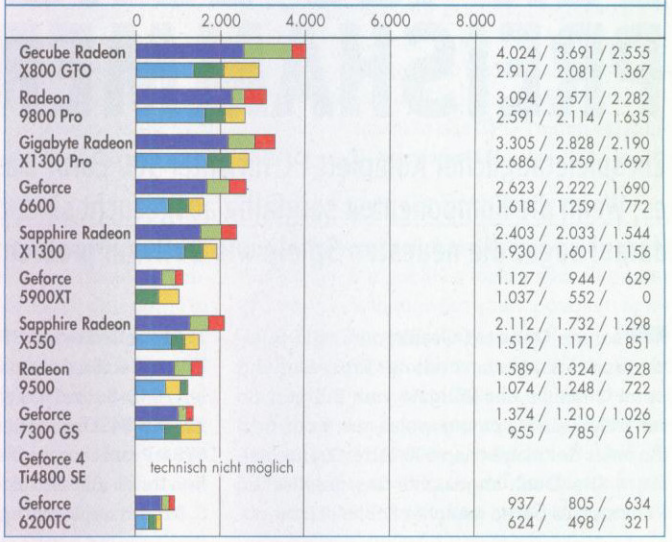
Soll man eine ältere Karte lieber mit den originalen oder möglichst neuen Treibern installieren? Eine durchaus berechtigte Frage: Sowohl Nvidias Forceware-Paket als auch Atis Catalyst unterstützen enorm viele Modelle. Da kann es bei einer neuen Version durchaus sein, dass bei Performance-Optimierungen für aktuelle Karten die Leistung der älteren ein wenig auf der Strecke bleibt. Dennoch empfehlen wir die Installation der neuesten Version: Damit gewährleisten Sie die maximale Spiele-Kompatibilität. Und wenn ein Titel mit der gegebenen Karten-Treiber-Kombination überhaupt nicht klar kommt, können Sie immer noch einen etwas älteren ausprobieren. Die mit am besten sortierte Treiberdatenbank finden Sie unter http://downloads.guru3d.com/

3DMARK 2003 (IN 3DMARKS)



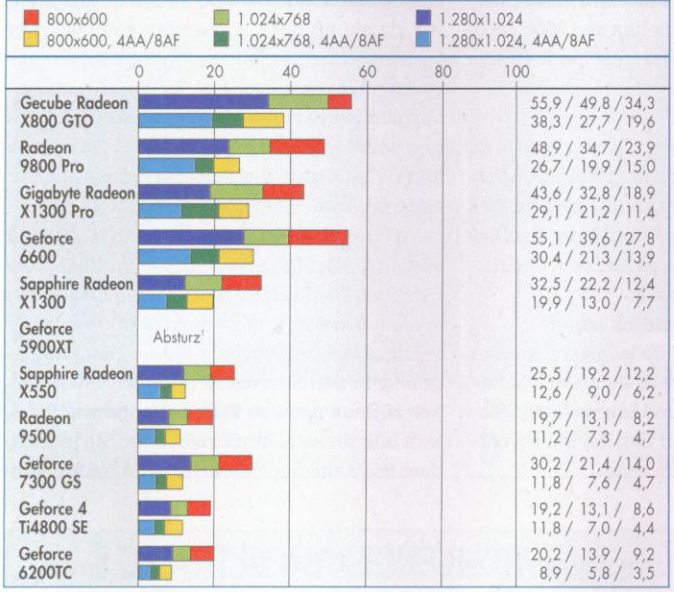
Gecube Radeon X800 GTO	5.804 / 4.244 / 3.053
Radeon 9800 Pro	7.231 / 5.686 / 4.235 3.690 / 2.815 / 2.074
Gigabyte Radeon X1300 Pro	7.618 / 5.730 / 3.901 4.033 / 2.973 / 1.991
Geforce 6600	7.109 / 5.656 / 4.226 3.591 / 2.614 / 1.715
Sapphire Radeon X1300	5.540 / 3.984 / 2.633 2.745 / 2.004 / 1.308
Geforce 5900XT	Absturz[1]
Sapphire Radeon X550	4.298 / 3.169 / 2.256 1.994 / 1.455 / 1.015
Radeon 9500	3.810 / 2.852 / 1.993 1.771 / 1.248 / 722
Geforce 7300 GS	3.842 / 2.953 / 2.120 1.556 / 1.079 / 697
Geforce 4 Ti4800 SE	2.508 / 1.863 / 1.300 1.136 / 755 / 481
Geforce 6200TC	3.035 / 2.279 / 1.602 1.117 / 770 / 489

3DMARK05 (IN 3DMARKS)



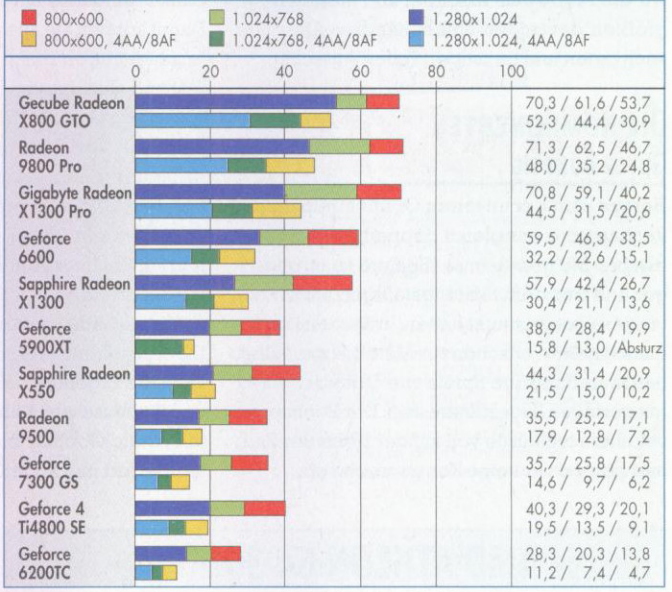
Gecube Radeon X800 GTO	4.024 / 3.691 / 2.555 2.917 / 2.081 / 1.367
Radeon 9800 Pro	3.094 / 2.571 / 2.282 2.591 / 2.114 / 1.635
Gigabyte Radeon X1300 Pro	3.305 / 2.828 / 2.190 2.686 / 2.259 / 1.697
Geforce 6600	2.623 / 2.222 / 1.690 1.618 / 1.259 / 772
Sapphire Radeon X1300	2.403 / 2.033 / 1.544 1.930 / 1.601 / 1.156
Geforce 5900XT	1.127 / 944 / 629 1.037 / 552 / 0
Sapphire Radeon X550	2.112 / 1.732 / 1.298 1.512 / 1.171 / 851
Radeon 9500	1.589 / 1.324 / 928 1.074 / 1.248 / 722
Geforce 7300 GS	1.374 / 1.210 / 1.026 955 / 785 / 617
Geforce 4 Ti4800 SE	technisch nicht möglich
Geforce 6200TC	937 / 805 / 634 624 / 498 / 321

QUAKE 4 (IN FPS)



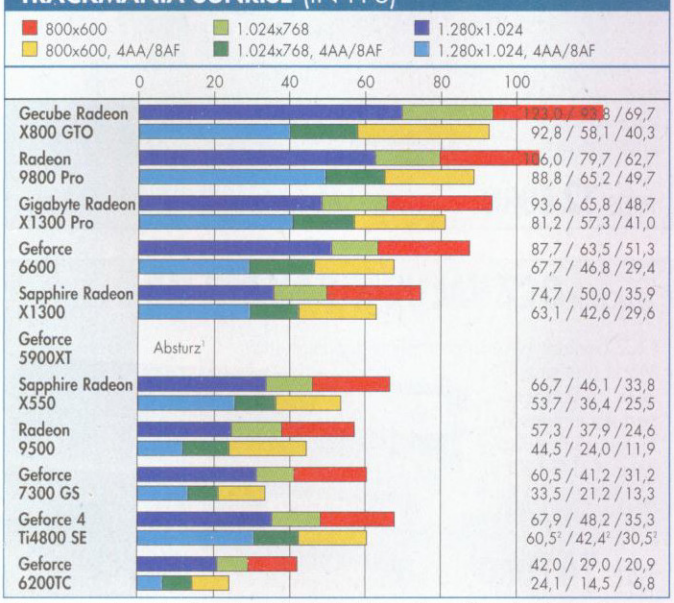
Gecube Radeon X800 GTO	55,9 / 49,8 / 34,3 38,3 / 27,7 / 19,6
Radeon 9800 Pro	48,9 / 34,7 / 23,9 26,7 / 19,9 / 15,0
Gigabyte Radeon X1300 Pro	43,6 / 32,8 / 18,9 29,1 / 21,2 / 11,4
Geforce 6600	55,1 / 39,6 / 27,8 30,4 / 21,3 / 13,9
Sapphire Radeon X1300	32,5 / 22,2 / 12,4 19,9 / 13,0 / 7,7
Geforce 5900XT	Absturz[1]
Sapphire Radeon X550	25,5 / 19,2 / 12,2 12,6 / 9,0 / 6,2
Radeon 9500	19,7 / 13,1 / 8,2 11,2 / 7,3 / 4,7
Geforce 7300 GS	30,2 / 21,4 / 14,0 11,8 / 7,6 / 4,7
Geforce 4 Ti4800 SE	19,2 / 13,1 / 8,6 11,8 / 7,0 / 4,4
Geforce 6200TC	20,2 / 13,9 / 9,2 8,9 / 5,8 / 3,5

FAR CRY (IN FPS)



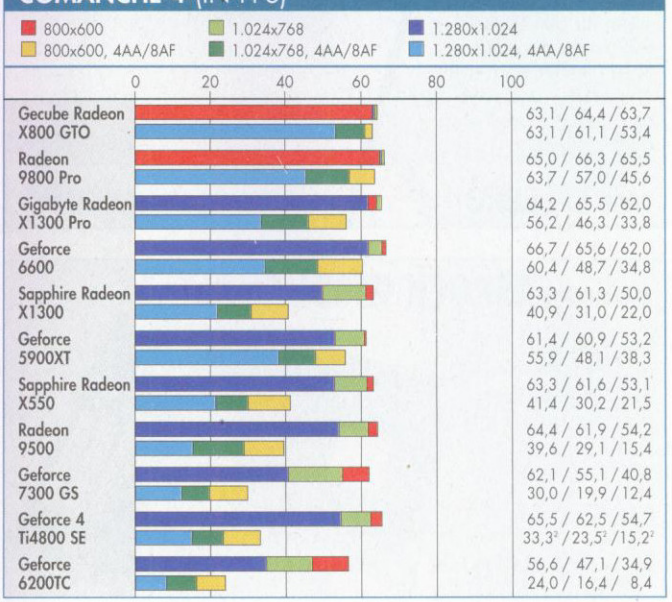
Gecube Radeon X800 GTO	70,3 / 61,6 / 53,7 52,3 / 44,4 / 30,9
Radeon 9800 Pro	71,3 / 62,5 / 46,7 48,0 / 35,2 / 24,8
Gigabyte Radeon X1300 Pro	70,8 / 59,1 / 40,2 44,5 / 31,5 / 20,6
Geforce 6600	59,5 / 46,3 / 33,5 32,2 / 22,6 / 15,1
Sapphire Radeon X1300	57,9 / 42,4 / 26,7 30,4 / 21,1 / 13,6
Geforce 5900XT	38,9 / 28,4 / 19,9 15,8 / 13,0 / Absturz
Sapphire Radeon X550	44,3 / 31,4 / 20,9 21,5 / 15,0 / 10,2
Radeon 9500	35,5 / 25,2 / 17,1 17,9 / 12,8 / 7,2
Geforce 7300 GS	35,7 / 25,8 / 17,5 14,6 / 9,7 / 6,2
Geforce 4 Ti4800 SE	40,3 / 29,3 / 20,1 19,5 / 13,5 / 9,1
Geforce 6200TC	28,3 / 20,3 / 13,8 11,2 / 7,4 / 4,7

TRACKMANIA SUNRISE (IN FPS)



Gecube Radeon X800 GTO	92,8 / 58,1 / 40,3
Radeon 9800 Pro	88,8 / 65,2 / 49,7
Gigabyte Radeon X1300 Pro	93,6 / 65,8 / 48,7 81,2 / 57,3 / 41,0
Geforce 6600	87,7 / 63,5 / 51,3 67,7 / 46,8 / 29,4
Sapphire Radeon X1300	74,7 / 50,0 / 35,9 63,1 / 42,6 / 29,6
Geforce 5900XT	Absturz[1]
Sapphire Radeon X550	66,7 / 46,1 / 33,8 53,7 / 36,4 / 25,5
Radeon 9500	57,3 / 37,9 / 24,6 44,5 / 24,0 / 11,9
Geforce 7300 GS	60,5 / 41,2 / 31,2 33,5 / 21,2 / 13,3
Geforce 4 Ti4800 SE	67,9 / 48,2 / 35,3 60,5[2] / 42,4[2] / 30,5[2]
Geforce 6200TC	42,0 / 29,0 / 20,9 24,1 / 14,5 / 6,8

COMANCHE 4 (IN FPS)



Gecube Radeon X800 GTO	63,1 / 64,4 / 63,7 63,1 / 61,1 / 53,4
Radeon 9800 Pro	65,0 / 66,3 / 65,5 63,7 / 57,0 / 45,6
Gigabyte Radeon X1300 Pro	64,2 / 65,5 / 62,0 56,2 / 46,3 / 33,8
Geforce 6600	66,7 / 65,6 / 62,0 60,4 / 48,7 / 34,8
Sapphire Radeon X1300	63,3 / 61,3 / 50,0 40,9 / 31,0 / 22,0
Geforce 5900XT	61,4 / 60,9 / 53,2 55,9 / 48,1 / 38,3
Sapphire Radeon X550	63,3 / 61,6 / 53,1 41,4 / 30,2 / 21,5
Radeon 9500	64,4 / 61,9 / 54,2 39,6 / 29,1 / 15,4
Geforce 7300 GS	62,1 / 55,1 / 40,8 30,0 / 19,9 / 12,4
Geforce 4 Ti4800 SE	65,5 / 62,5 / 54,7 33,3[2] / 23,5[2] / 15,2[2]
Geforce 6200TC	56,6 / 47,1 / 34,9 24,0 / 16,4 / 8,4

[1] Die Karte erlitt während der Tests einen Defekt. Bis Redaktionsschluss traf kein gleichwertiger Ersatz ein.
[2] Ti4800 SE nur 8AF

DER 486-EURO-PREISHAMMER



Ein spieletauglicher Komplett-PC für unter 500 Euro? Das gibt es: Wenn die Komponenten sorgfältig ausgesucht sind, laufen darauf sogar die neuesten Spiele wie Oblivion problemlos!

Lahme Onboard-Grafik, minimale Speicherausstattung, ein veralteter Prozessor und beim Gehäuse das Billigste vom Billigen: So sah früher ein PC zwangsweise aus, wenn man ihn unter der magischen 500-Euro-Grenze halten wollte. Doch angesichts des drastischen Preisverfalls bei so mancher Schlüsselkomponente dachten wir uns, dass die Chancen inzwischen besser stehen sollten. Also machten wir die Probe aufs Exempel und hielten beim größten deutschen Onlinehändler Alternate nach guten und günstigen Teilen Ausschau.

Die Komponenten

Gutes günstig

Heraus kam bei unserem Onlinestreifzug ein Rechner, der uns gleich doppelt positiv überraschte. Mit gerade mal 486 Euro ist er günstiger und trotzdem leistungsfähiger, als wir anfangs selbst vermutet hatten. In Sachen Performance gehört er schon zur Mittelklasse, selbst hardwarehungrige Spiele wie Oblivion laufen mit geringen Zugeständnissen. Der Rechner ist vor allem technisch voll auf der Höhe der Zeit; hier gingen wir keine Kompromisse ein.

1. Aktuelle Sockel-939-Plattform!
Unser Rechner setzt auf den aktuellen AMD-Sockel 939 samt vollwertigem **Athlon 64**. Das heißt: Es ist kein veralteter S754-Prozessor verbaut, und mittelfristig stehen Ihnen alle Aufrüstoptionen offen.

2. Moderne, leistungsstarke Grafikkarte!
Wir konnten es zuerst selbst kaum glauben: Trotz des superschmalen Budgets ist immerhin eine Grafikkarte mit dem **Radeon X800** drin. Damit können Sie alle aktuellen und 2006 noch erscheinenden Titel mit ordentlicher Bildqualität und anständigen Frameraten spielen.

3. Ein Gigabyte RAM!
Beim für den ungetrübten Spielegenuss so wichtigen Hauptspeicher wird bei fast allen Budget-PCs zuerst gespart. Nicht bei uns: Wir verbauen ein komplettes Gigabyte – selbst teurere Rechner kommen oft noch mit unterdimensionierten 512 MB daher.

4. Gut gekühlt und ordentlich leise!
Obwohl wir mit jedem Euro knausern, kommt auch die Ergonomie nicht zu kurz. Dank Lüfter und Gehäuse vom Kühl- und Silence-Spezialisten Arctic Cooling bleibt der Rechner wohltemperiert und angenehm leise.

Jeder Euro zählt

Ein paar Anmerkungen zum »Umfang« unseres Rechners: Auf Peripherie wie Betriebssystem, Boxen, Maus, Tastatur und Monitor verzichten wir, da sie oft noch vorhanden sind. Bei den meisten eingekauften Produkten haben wir vornehmlich auf ein optimales Preis-Leistungs-Verhältnis geachtet. Manchmal zählte hingegen schlicht jeder Euro. Bei RAM, Festplatte und DVD-Laufwerk können Sie getrost auch zu anderen Anbietern greifen.

Neben den Preisen ändert sich manchmal auch die Verfügbarkeit eines Produkts. Die Gecube-Grafikkarte etwa war schon kurz nach unserer Bestellung nicht mehr verfügbar; dafür tauchen regelmäßig andere, sehr ähnliche Angebote in den Alternate-Preislisten auf. Natürlich können manche Teile bei anderen Händlern billiger sein; berücksichtigen Sie jedoch, dass Sie dann auch mehrfach die teuren Ver-

PROZESSOR **AMD ATHLON 64 3000+**

Der »kleinste« unter den aktuellen A64-Prozessoren für den Sockel 939 ist für die meisten Spiele immer noch mehr als genug – und wird es mittel- bis langfristig auch bleiben.



PREIS **111 EURO**

CPU-KÜHLER **AC SILENCER 64 ULTRA TC L**

Er kühlt gut, bleibt dabei so leise wie möglich und leuchtet auch noch schön blau. Und das Ganze schon für 12 Euro – klare Sache, in einem Budget-PC kommt man um ein Arctic-Cooling-Modell kaum herum.



PREIS **12 EURO**

MAINBOARD **ASROCK 939DUAL-SATA2**

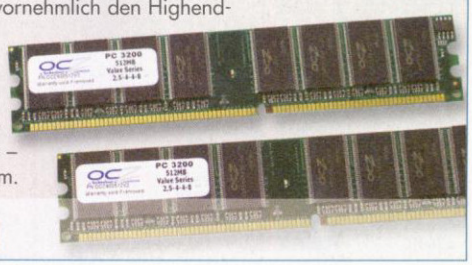
Das 939Dual-SATA2 ist der Knüller unter den Billig-Mainboards. Für gerade mal knapp 60 Euro läuft es stabil und kaum langsamer als eine Nforce-4-Platine.



PREIS **59 EURO**

SPEICHER **OCZ VALUE-KIT 2X 512 MB**

OCZ bedient zwar vornehmlich den Highend-Markt, hat aber auch im Budgetbereich einiges zu bieten. Zum Beispiel unser 1,0-GB-Kit für gerade mal 74 Euro – schnell ist es trotzdem.



PREIS **74 EURO**

sandkosten berappen müssen. Es lohnt sich also, seine Komponenten bei maximal zwei verschiedenen Anbietern zu kaufen.

Der Praxistest

Kleine Mängel im Detail

Wir wollen nicht verschweigen, dass bei Zusammenbau und Installation nicht alles glatt geht. Der ausladende, passive Northbridge-Kühler des Asrock-Boards steht einer Befestigungsklammer des **AC Silencer** im Weg. Bei uns hält der Kühler dennoch und arbeitet mit voller Leistung. Wem das zu riskant ist, der sollte auf die Boxed-Version des **Athlon 64** umsteigen, bei der AMD einen Kühler gleich mitliefert. Der »kleinste« unter den aktuellen A64-Prozessoren für den Sockel 939 ist für die meisten Spiele immer noch mehr als genug – und wird es mittel- bis langfristig auch bleiben.

Ein weiteres Ärgernis sind die extrem kurzen Kabel des Gehäuses. Viele Anschlüsse passen gerade noch so. Ein paar eher unwichtige, wie etwa die für die Audio-Frontanschlüsse, hingegen gar nicht. Ein Tausch des Netzteils fällt als Problemlösung flach: Das im **Silentium** verbaute Seasonic verwendet ein eigenes, zu normalen Netzteilen inkompatibles Format. Und zu schlechter Letzt müssen wir im Bios den Speicher manuell auf 400 MHz setzen – das Asrock-Board geht bei mehr als einem Riegel automatisch (und unnötigerweise) auf sehr vorsichtige, leistungsfressende 333 MHz zurück.

Leistung wie ein Grosser

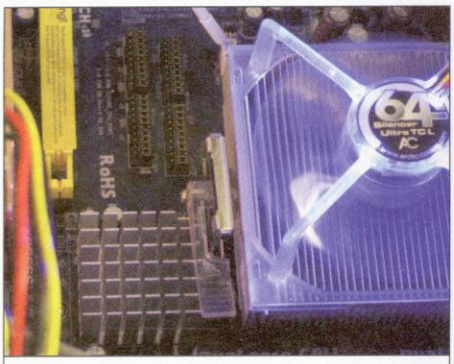
Nachdem der Rechner eingerichtet ist, schnappen wir uns einen Stapel aktueller Spielehits. Wir müssen es nochmals betonen: Für lumpige 486 Euro liefert unsere PC-Kreation eine vorzügliche Vorstellung ab. Mit 1.024x768 Pixel Auflösung und mittleren bis hohen Details erzielen selbst anspruchvolle Spiele ansprechende Bildwiederholraten. Und bei genügsameren Titeln läuft selbst die 1.280er Auflösung bei maximalen Details butterweich.

Zum Schluss wagen wir uns noch ans Übertakten, um zu sehen, was alles in der Hardware steckt. Der Prozessor läuft stabil auf 2.160 statt der üblichen 1.800 MHz, was nach der AMD-Namensgebung in etwa einem **Athlon 64 3400+** entspricht. Der **Radeon X800** brummen wir 440/800 statt der serienmäßigen 400/700 MHz auf – bei mehr als 445 MHz friert das Bild ein. Übertaktet geht die Performance nochmal spürbar nach oben. Leider auch die Prozessortemperatur, weshalb das CPU-Tuning auf Dauer nicht empfehlenswert ist.

Fazit: Attraktives Schnäppchen

Rosige Zeiten für all diejenigen, bei denen der PC-Geldbeutel nicht so locker sitzt: Für unter 500 Euro bekommen Sie einen potenten Spielerechner, der weit von den Verlegenheitslösungen früherer Jahre entfernt ist. Er ist schnell, auf neuestem Stand und besteht ausschließlich aus Komponenten, die auch in weitaus teureren Systemen zu finden ist. Und mit seiner technischen Basis und der daraus resultierenden Aufrüstbarkeit geht er sogar als halbwegs zukunftssischer durch.
Manchmal ist Geiz halt tatsächlich geil.

Mikkl Galuschka



Der **Northbridge-Kühler** des Boards liegt viel zu nah am CPU-Sockel. Der AC Silencer lässt sich dadurch nicht perfekt befestigen.



Oblivion läuft in 1.024 x 768 und mittleren Details ganz ordentlich. Lediglich bei Kämpfen geht die Framerate ziemlich nach unten.

GEWINNSPIEL

ALTERNATE™
HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

Gemeinsam mit Alternate verlosen wir den hier vorgestellten Budget-PC. Er ist bereits fertig zusammengebaut und wurde von uns auf seine Funktionstüchtigkeit überprüft.

Schreiben Sie einfach eine Postkarte an: CyPress GmbH, Stichwort: PCP/Alternate, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Einsendeschluss ist der 31. Mai 2006.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von CyPress und Alternate dürfen nicht teilnehmen.

GRAFIKKARTE GECUBE RADEON X800-C3

Für lumpige 89 Euro konnten wir die Gecube Radeon X800-C3 ergattern. Zwar ist sie nur mit 128 MByte DDR1-Speicher bestückt, die sind aber mit den vollen 256 Bit angebunden. Das verhindert für die Framerate schädliche Datenengpässe.



PREIS **89 EURO**

FESTPLATTE SAMSUNG SPINPOINT HD080HJ

Eine solide, mit 80 GB absolut ausreichend dimensionierte Festplatte. Die Samsung arbeitet leise und ausreichend schnell und beherrscht im Zusammenspiel mit dem Asrock-Board schon den SATA-2-Standard.



PREIS **47 EURO**

DVD-LAUFWERK SAMSUNG SH-D162C

Ein zuverlässiges und recht leises Laufwerk zum Budgetpreis. Passt in Schwarz zudem optisch perfekt zum Gehäuse.



PREIS **17 EURO**

GEHÄUSE AC SILENTIUM T3

Die in fünf Designs erhältlichen Silentium-Gehäuse sind nicht umsonst so populär. Zum Spottpreis von 77 Euro bringen sie schon ein Markennetzteil von Seasonic mit 350 Watt mit. Außerdem sorgen sie dank ausgeklügelter Konstruktion und gleich vier Lüftern für einen ausgewogenen Temperaturhaushalt und bleiben dabei schön leise.



PREIS **77 EURO**

Versandkostenfreie Lieferung*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung!

nur 6.90





AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7600GT PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 3556

AMD Athlon 64 3200+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3200+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8NG2M-L
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA© GeForce™ 6100
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Edler Compucase Miditower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, SATA/Raid, Front USB

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.

Art-Nr. 3546

AMD Athlon 64 3700+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: NVIDIA© GeForce™ 6200TC mit bis zu 256MB
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.

Art-Nr. 3550

AMD Athlon 64 3700+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X1600XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.

Art-Nr. 3552

AMD Athlon 64 3800+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X1600XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

899.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.

Art-Nr. 3473

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zus

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Lahoo.de

+++Sonderaktion+++Sonderaktion+++Sonderaktion+++

Betriebssystem Windows XP Home

nur 69.-99 €



AMD Athlon FX 60

- Prozessor: AMD Athlon FX60
- Prozessorkühler: Original AMD Highend Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM
- Mainboard: ASUS A8R32-MVP Deluxe Crossfire
- Festplatte: 4x250GB SATA 8mb Cache, 7.200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI Radeon X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 520W Thermaltake Armor
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Dual Gigabit LAN

3599.- € oder Finanzkauf ab 66€/mtl.

Art-Nr. 3566

AMD Athlon 64 4200+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon X1800XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1199.- € oder Finanzkauf ab 22€/mtl.

Art-Nr. 3558

AMD Athlon 64 4200+X2

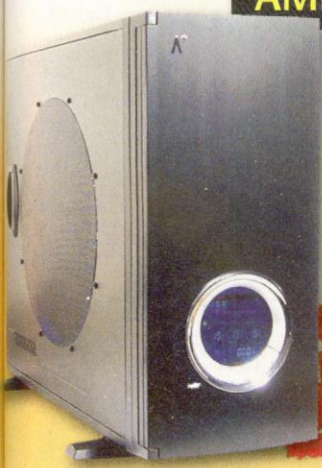


- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3560

AMD Athlon 64 4400+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W IQ Eye Alu Tower+Front Display
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1599.- € oder Finanzkauf ab 29€/mtl.

Art-Nr. 3562

AMD Athlon 64 4800+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4800+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASUS A8N32 SLI Deluxe
- Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 470W Thermaltake Shark+Front Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, SLI

2699.- € oder Finanzkauf ab 50€/mtl.

Art-Nr. 3564

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

Dynamic Pixels, www.dpx.de

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de

ATI RADEON X1800 GTO

Ati reagiert auf Nvidias neuen Mittelklasse-Primus 7600 GT mit einer technisch und preislich abgespeckten Spitzenklasse-Karte. Unser Test klärt, ob die Rechnung für den Spieler aufgeht.



Allzu durchdacht wirkt Atis Produktpolitik in letzter Zeit nicht. Viele Karten scheinen nicht wirklich geplant zu sein, sondern nur eine Reaktion auf Nvidias Aktivitäten darzustellen. Ein schönes Beispiel ist die vor einem halben Jahr eingeführte **X800 GTO**. Sie sollte der **Geforce 6600 GT** einheizen und gleichzeitig Lücken im eigenen Programm schließen.

Von Ati selbst als nur kurzfristig verfügbare Zwischenlösung propagiert, entpuppten sich die GTO-Karten als höchst beliebt. Bis heute sind sie bei etlichen Herstellern nicht mehr aus dem Programm wegzudenken. Angenehmer Nebeneffekt: Ati konnte dadurch noch gewaltige Restbestände bereits vorhandener R423/430/480-Chips loswerden.

Das GTO-Prinzip

Das Prinzip gefällt Ati anscheinend: Auch für die X1800er-Reihe schoben die Kanadier eine GTO-Version nach. Kostenpunkt: rund 250 Euro. Technisch handelt es sich um eine gekappte Version der bereits wieder vom Markt verschwundenen **X1800 XL**: Der gleiche Chip (R520) mit der gleichen Taktrate (500 MHz), auch die 256 MB DDR3-Speicher sind mit den identischen 1.000 MHz getaktet. Statt 16 sind es allerdings nur noch 12 Pixelpipelines. Die sind nicht einfach nur künstlich abgeschaltet, sondern fehlen tatsächlich oder sind zumindest fehlerhaft. Sie lassen sich deshalb nicht einfach per Bios-Flash wieder freischalten. Auch ansonsten entspricht die Karte der **X1800 XL**: Doppel-DVI-Anschluss, ein kleiner (aber relativ leiser) Lüfter und eine 6-polige Buchse für den externen Stromanschluss.

Im Hintertreffen

Bei den Benchmarkmessungen kommt die **X1800 GTO** auf sehr gute, für aktuelle Spiele selbst bei hohen Einstellungen völlig ausreichende Werte. Gegenüber der XL fällt sie durch die vier fehlenden Pixelpipelines ein Stückchen ab, allerdings weniger als erwartet. Im Vergleich mit dem alten Spitzenmodell **X850 XT** liegt sie in etwa gleichauf. Eigentlich ein gutes Ergebnis – zumal sie zusätzlich Features wie Transparenz-Antialiasing und HDRR ins Feld führen kann. Doch bei der **X850 XT** hat inzwischen der Preisverfall eingesetzt, sie ist inzwischen für um die 200 Euro zu haben.

Der interessanteste Vergleich ist sicher der mit der **Geforce 7600 GT**, Nvidias ebenfalls brandneuem Pendant in der oberen Mittelklasse. Und hier sieht die **GTO** schlecht aus. Sie liegt nicht nur fast immer leicht hinten, sondern kostet auch noch deutlich mehr. Lediglich bei hohen Auflösungen und zusätzlich aktivierten Bildverbesserungs-Optionen (Antialiasing/anisotropisches Filtering) dreht sich das Bild ein wenig. Dann kann sie gegenüber der **7600 GT** auf- beziehungsweise sie sogar überholen. Das Preis-Leistungs-Duell verliert sie aber klar und eindeutig.

Fazit: Nvidia kann's billiger

Auf eine Wertung in Zahlen verzichten wir vorerst noch: Unsere Referenzkarte kommt direkt von Ati, Zubehör und Software fehlen. Ansonsten zeigt sich bei der Einstufung die derzeitige Krux des Grafikkartenmarktes: Die gewaltige Modellvielfalt, verschärft durch kurze Produktzyklen und ständige Preisschwankungen, lässt kaum noch »absolute« Bewertungen eines Neulings zu. Vielmehr steht und fällt sie in Relation zum Preis und vor allem zu den Wettbewerbern – ob sie nun von der Konkurrenz oder aus den eigenen Reihen kommen.

Absolut gesehen schneidet die **X1800 GTO** nämlich durchaus ordentlich ab. Für die verlangten 250 Euro bietet sie eine angemessene Oberklasse-Leistung, die für alle aktuellen Spiele locker ausreicht. Allerdings gibt es da zwei kleine Hindernisse, die eine eindeutige Empfehlung verhindern.

Da wäre zum einen Nvidias **Geforce 7600 GT**. Die liefert für im Schnitt satte 50 Euro weniger die insgesamt sogar bessere Leistung. Auf der anderen Seite ist auch die größere **Radeon X1800 XT** nur noch gute 50 Euro entfernt – und der Aufpreis lohnt sich angesichts der deutlich besseren Leistungen allemal.

Die **GTO** hat also weniger ein Leistungs- oder Qualitäts-, als vielmehr ein Preisproblem: Sie ist derzeit schlicht zu teuer.

Mikkl Galuschka

TECHNISCHE DATEN IM VERGLEICH

	Radeon X1800 GTO	Radeon X1800 XL	Geforce 7600 GT	Radeon X800 XT
Chiptakt	500 MHz	500 MHz	560 MHz	520 MHz
Speichertakt	1.000 MHz	1.000 MHz	1.400 MHz	1.080 MHz
Pixelpipelines	12	12	12	16
Speicherart	DDR3	DDR3	DDR3	DDR3
Speicherbus	256 Bit	256 Bit	128 Bit	256 Bit
Shadermodel	3.0	3.0	3.0	2.0
HDRR	ja	ja	ja	eingeschränkt
Transparenz-AA	ja	ja	ja	nein
ca.-Preis	250 Euro	300 Euro*	200 Euro	200 Euro

*kaum noch erhältlich

Lian Li PC 201/101
Aluminium Design Tower



PC Gehäuse der Spitzenklasse

- Edle Design Aluminiumgehäuse mit hoher Funktionalität, hervorragenden Belüftungseigenschaften und großem Platzangebot
- Serienmässig mit 120 mm Lüftern ausgestattet
- Massive, abschliessbare Aluminiumtür

ab **189,00** EUR

Thermalright Ultra-90
Multiple Heatsink K8/775



Die neueste Thermalright Innovation

- Herausragende Kühlleistung durch das besonders leistungsfähige Tower-Design
- 3 = 6 Heatpipes
- Zwei Varianten für Intel und AMD Prozessoren
- Konzipiert für gängige 92 mm Lüfter

ab **37,90** EUR

PC-COOLING.de
HARDWARE AM LIMIT

PC-COOLING.CH | PC-COOLING.FR

Ihre persönlichen Vorteile!

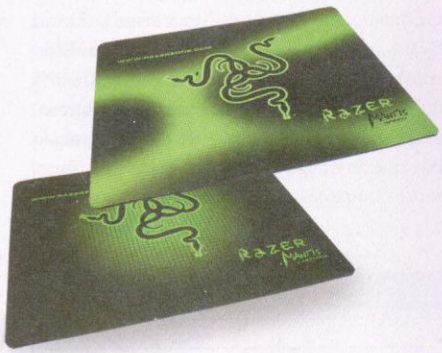
- Versandkostenfreie Lieferung ab 50,00 EUR Auftragswert*
- Individuelle Zahlungsmöglichkeiten inklusive Kreditkarte
- Kostenfreier Retourenservice
- Sofortaustausch bei berechtigten Garantieansprüchen
- Sicherheit (SSL-Verschlüsselung)

* bei Bestellung per Vorkasse

Hotline: **04392/91 61 0**

High-End Equipment

Razer Mantis Series
Speed-/Control Mauspads



Flexible Gaming Mouse Pads

- Einrollbare Pro-Mousepads
- Flexibler Schaumstoff mit spezieller Fibertek Stoffoberfläche
- Für optische und Kugelmäuse geeignet
- Rutschfeste Unterseite
- Maße: 441 x 355 x 4 mm

nur **24,90** EUR

Cooltek Hurricane
Laser Gaming Mouse

Testsiege und Kaufempfehlungen



Professional Laser Gaming Mouse

- Optische Auflösung von 1600 dpi für ein Höchstmaß an Präzision
- 6 Mausfüße mit Teflonbeschichtung bieten für ausgezeichnete Gleiteigenschaften
- High-End Gaming Mouse mit herragendem Preis-/Leistungsverhältnis

nur **29,90** EUR

Cooltek Auras 775/92
High-End Volkskühler

Testsiege und Kaufempfehlungen



Vielfach ausgezeichneter High-End Kühler

- Leistungsstark und Supersilent
- Entkoppelter 92 mm Ultra Silent Fan
- 3 = 6 Kupfer High-End Vakuum Heatpipes für effiziente Wärmeableitung
- Hohe Zuverlässigkeit, perfekte Verarbeitung
- Lieferbar für AMD+Intel

nur **29,90** EUR

Dies ist nur ein Auszug aus unserem umfangreichen Produktangebot. Weitere High-End-Produkte diverser Anbieter finden Sie in unserem Webshop WWW.PC-COOLING.DE. Alle Angaben vorbehaltlich evtl. Irrtümer und Änderungen. Alle Preise inkl. USt.

Silverstone | Thermalright | Zalman | ebmpapst | Y.S. Tech | Sennheiser | Lian Li | Enermax | Steel | Cooltek | Arctic Silver | Icemat

PC-COOLING GmbH | Eichenallee 3 | 24589 Nortorf | Tel. 04392-91 61 0 | Fax 04392-91 61 14 | info@pc-cooling.de

SPEEDLINK
MEDUSA 5.1 PROGAMER HEADSET



Hardware-Kategorie: Surround-Headset

Besonders LAN-taugliche Version des beliebten Medusa-Headsets.

Zusätzlich zur »normalen« und der USB-Version bringt Speedlink zwei weitere **Medusa**-Varianten auf den Markt. Die eine nennt sich **ProGamer Headset** und deutet damit bereits an, wohin die Reise geht: Zu LAN-Partys nämlich – für diesen Einsatzzweck wurde das Set speziell optimiert. Das äußert sich vor allem im Wegfall der gewohnten Anschlussbox: Sie stecken das **Medusa** nun direkt an die Soundkarte. Ein USB-Stecker dient zur Stromversorgung, zusätzlich liegt ein winziges, normalerweise überflüssiges Netzteil bei.

Spezialisierter Spiele-Spezi

Der Kopfhörer entspricht bis auf das nun abnehmbare Mikro dem älteren Modell. Das heißt: Spiele hui, Musik pfui – und wer gerne Filme schaut, sollte sich lieber das Dolby-taugliche **X-Tatic** von Sharkoon zulegen. Angesichts der eingeschränkten Einsatzvielfalt und geringeren Ausstattung schneidet das **ProGamer** etwas schlechter als das normale **Medusa** ab. Nicht zuletzt wegen der mitgelieferten, brauchbaren Transporttasche ist es für seine angedachte Bestimmung aber perfekt durchkonzipiert.

Mikkl Galuschka

MEDUSA 5.1 PROGAMER HEADSET		
Typ		Surround-Headset
ca. Preis		75 Euro
Hersteller		Speedlink
Internet		www.speedlink.de
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	78
Tragekomfort	(20%)	83
Ausstattung	(10%)	74
Verarbeitung	(10%)	80
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 14 getesteten Surround-Headsets)

FAZIT

»Spielen Sie vornehmlich auf LANs oder grundsätzlich nur mit Headset? Dann ist die ProGamer-Variante des Medusas ideal für Sie.«

79

SAITEK
P2900



Hardware-Kategorie: Gamepads

Kampf dem Kabelsalat: leichtgewichtiges Funkpad auf P990-Basis.

Das **P2900** gehört zur wachsenden Gruppe der kabellosen Funkpads. Dabei bemühte sich Saitek sichtlich, die typischen Nachteile der Technologie möglichst klein zu halten. So haben Sie keine sperrige Funkstation auf dem Schreibtisch, sondern müssen lediglich ein kleines Empfangsmodul in den USB-Port stecken. Das Pad selbst kommt mit nur einer AA-Batterie aus und ist damit kaum schwerer als das Kabel-Pendant. Dafür fehlen eben Ladestation und Akku – nach rund 40 bis 50 Stunden müssen Sie die Batterie wechseln.

Nur für grosse Hände

Bis auf kleine optische Unterschiede entspricht das **Saitek P2900** ansonsten dem Kabel-Kollegen **P990**. Beide gehören zu den ziemlich wuchtigen Pads. Die Bedienelemente liegen weit auseinander, so dass zum Beispiel knifflige **PES5**-Tastenkombinationen nur mit langfingrigen Händen perfekt ausgeführt werden können. Die gut implementierte Funktechnik ist uns bei Ergonomie und Ausstattung einen kleinen Aufschlag wert – macht insgesamt 78 Punkte und Platz 3 in der Bestenliste.

Mikkl Galuschka

SAITEK P2900		
Typ		Gamepad
ca. Preis		30 Euro
Hersteller		Saitek
Internet		www.saitek.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	78
Ergonomie	(20%)	78
Ausstattung	(20%)	79
Verarbeitung	(10%)	72
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 14 getesteten Gamepads)

FAZIT

»Das Saitek P2900 ist ein gutes und günstiges Funkpad, das ohne die sonst üblichen Nachteile dieser Technik auskommt.«

78

SPEEDLINK
USB POWER FEEDBACK LEATHER WHEEL



Hardware-Kategorie: Lenkrad

Verströmt den Geruch von echtem Leder – und billigem Plastik.

Ein Echtleder-bezogenes Lenkrad für 65 Euro – das klingt nach einem fairen Angebot. Doch es handelt sich lediglich um die bei Speedlink schon seit längerem verwendete Plastik-Basis, um die einfach eine Lederhülle geschnürt wurde. Das sieht nicht nur billig aus, es bringt auch wenig: Das Leder ist zu glatt und bietet den Händen kaum festen Halt. Bis auf die passable Ausstattung mit echtem Force Feedback und 14 Knöpfen ist das **Power Feedback LeatherWheel** überhaupt eine Enttäuschung.

Lange Mängelliste

Es lassen sich keine getrennten Pedalachsen einstellen, die Schaltknöpfe liegen viel zu dicht am Lenkradkranz und werden so des Öfteren versehentlich gedrückt. Dazu gesellen sich technische Mängel wie das mäßige Force Feedback, das um die Mittellage unpräzise Lenkrad und die in sich abklappenden Pedale. Eine Empfehlung ist das **Leather Wheel** wahrlich nicht: Entweder greifen Sie zum gleich teuren, aber besseren **Saitek R440**, oder Sie geben lieber gleich ein paar Euro mehr für das überragende **Logitech Driving Force Pro** aus.

Mikkl Galuschka

USB POWER FEEDBACK LEATHER WHEEL		
Typ		Force-Feedback-Lenkrad
ca. Preis		65 Euro
Hersteller		Speedlink
Internet		www.speedlink.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	51
Ergonomie	(20%)	54
Ausstattung	(20%)	70
Verarbeitung	(10%)	61
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 12 (von 15 getesteten Lenkrädern)

FAZIT

»Für 65 Euro darf man mehr erwarten. Vor allem die für anspruchsvolle Rennsimulationen nötige technische Basis enttäuscht.«

56

COOLTEK

AURAS 92



Hardware-Kategorie: CPU-Kühler

Der bis dato beste von uns getestete CPU-Kühler unter 30 Euro.

In der Ausgabe 09/2005 hatten wir mit dem **Sharkin 92** einen Kühler-Prototypen im Test, der zum günstigen Preis herausragende Leistungen bot. Das fertige Modell heißt **Auras 92** und fand beim jungen, aufstrebenden Hersteller Cooltek seine Heimat. Viel geändert hat sich nicht: Für knapp kalkulierte 25 Euro ist der **Auras** astrein verarbeitet und macht einen hochwertigen Eindruck. Auch Details wie die sorgfältige polierte Kontaktplatte aus Kupfer oder die erstklassige Wärmeleitpaste zeugen von der Sorgfalt, mit der vorgegangen wurde.

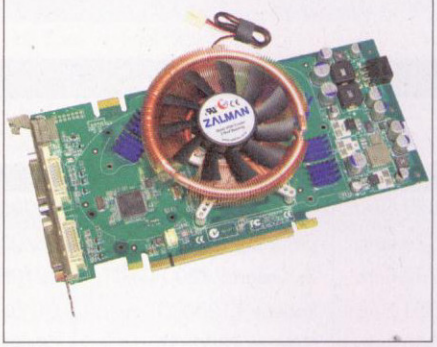
Preis-Leistungs-Kanone

Die größte Änderung betrifft den verwendeten 92-mm-Lüfter. Gegenüber dem Prototyp kommt ein anderes, anscheinend billigeres Modell mit etwas kleineren Schaufeln zum Einsatz. Dadurch arbeitet er einen Tick weniger effizient, bringt es aber immer noch auf exzellente Leistungen. Zudem werkelt er sehr leise. Lediglich die extrem schwergängigen Halteklammern müssen wir monieren. Trotzdem kann man den **Auras 92** auch als Serienmodell getrost als Volltreffer bezeichnen.

Mikkl Galuschka

ZALMAN

VF900-CU



Hardware-Kategorie: Grafikkarten-Lüfter

Edel aussehender, mit einer X1900 XTX überforderter Grafikkartenlüfter.

Mit dem **VF900-Cu** steigt Zalman auch bei seinen VGA-Kühlern auf das Heatpipe-Prinzip um. Ansonsten vertraut das erstaunlich schmächtige und mit 185 Gramm auch sehr leichte Modell auf die vom **VF700** bekannte Kombination aus 70-mm-Lüfter und radial angeordneten Kupfer-Kühlrippen. Das Ganze sieht schick aus, die Verarbeitung ist exzellent, die Montage recht einfach und der Preis mit rund 40 Euro happig.

Eher Leiser als Kühler

Getestet haben wir den **VF900** auf zwei Grafikkarten: der für ihren lauten Lüfter bekannten **Geforce 7800 GT** und der extrem hitzigen **Radeon X1900 XTX**. Mit der **7800 GT** kann der Zalman vollauf überzeugen: Selbst im nahezu unhörbaren Silent-Modus bleibt der Chip unter Last etliche Grad kühler als mit dem Serienexemplar. Mit der extrem leistungshungrigen **X1900 XTX** kommt er weniger gut zurecht: Wenn sich die gewaltige Abwärme der Ati-Karte staut (etwa mangels ordentlicher Gehäusedurchlüftung), staut, können die GPU-Temperaturen schnell kritische Werte erreichen.

Mikkl Galuschka

RAZER

KRAIT



Hardware-Kategorie: Maus

Technisch gewohnt exzellente Maus mit eigenwilliger Form.

Um große Worte sind die Tüftler von Razer nie verlegen: Bis zu »1.200 Aktionen pro Sekunde« soll der neuste Mäusestreich **Krait** schaffen und sich perfekt für Echtzeit-Strategen und Online-Spieler eignen. Zugegeben: Nachgezählt haben wir nicht. Ferner leuchtet uns nicht ein, warum ausgerechnet die genannten Spielertypen von der **Krait** profitieren sollten. Die gegenüber früheren Modellen reduzierte Tastenzahl (drei Stück inklusive Mausrad) ist ebenfalls kein überzeugendes Kaufargument.

Kleiner Technikriese

Dann schon eher die exzellenten technischen Eigenschaften. Auf die besitzt Razer mittlerweile fast ein Hausrecht: Egal in welcher Situation, der bis zu 1.600 dpi genaue optische Sensor versagt zu keiner Sekunde und bewegt den Mauszeiger immer genau dorthin, wo wir ihn haben wollen. Dazu sind Verarbeitung und Gleiteigenschaften über jeden Zweifel erhaben. Ein möglicher Knackpunkt ist der flache und kurze Mausrücken. Der ist nämlich nicht jedermanns Sache. Daher sollten Sie vor dem Kauf unbedingt selbst (die) Hand anlegen.

Simon Fistrich

AURAS 92

Typ	CPU-Kühler
ca. Preis	25 Euro
Hersteller	Cooltek
Internet	www.cooltek.de

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	84
Lautstärke	(35%)	83
Installation	(15%)	67
Eigenschaften	(10%)	81
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 8 (von 27 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Tolle Kühlleistung und flüsterleise: Für den Preis von rund 25 Euro kennen wir derzeit keinen besseren Prozessorkühler.«

81

VF900-CU

Typ	Grafikkarten-Kühler
ca. Preis	40 Euro
Hersteller	Zalman
Internet	www.zalman.co.kr

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	78
Lautstärke	(40%)	83
Installation	(10%)	85
Eigenschaften	(10%)	87
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 1 (von 1 getestetem Grafikkarten-Lüfter)

FAZIT

»Für nicht allzu temperaturkritische Grafikkarten stellt der VF900 eine hervorragende, wenn auch sehr teure Wahl dar.«

82

KRAIT

Typ	Maus
ca. Preis	40 Euro
Hersteller	Razer
Internet	www.razerzone.com

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	86
Technik	(10%)	93
Ergonomie	(20%)	79
Ausstattung	(20%)	76
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 6 (von 13 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Technisch super, preislich in Ordnung – sowohl für Rechts- als auch Linkshänder. Für Abzüge sorgen Form und Ausstattung.«

83

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden:** die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	GAINWARD **COOLFX ULTRA 3500 PCX**	820 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	ausreichend	96	89	90	80	**92**
2	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	390 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	befriedigend	95	89	89	78	**91**
3	ASUS **EXTREME N7800GT DUAL**	730 Euro	2x Geforce 7800 GT	12/05	mangelhaft	96	89	87	76	**91**
4	MSI **RX1800 XT-VTD512E**	350 Euro	Radeon X1800 XT	01/06	ausreichend	94	90	82	78	**90**
5	GIGABYTE **GEFORCE 7800 GT**	300 Euro	Geforce 7800 GT	09/05	befriedigend	92	89	87	79	**89**
6	GIGABYTE **RADEON X1800 XL**	300 Euro	Radeon X1800 XL	01/06	ausreichend	91	90	82	73	**88**
7	XFX **GEFORCE 6800 ULTRA**	500 Euro	Geforce 6800 Ultra	08/05	gut	89	87	85	76	**87**
Karten bis 250 Euro										
1	EVGA **GEFORCE 7600 GT**	200 Euro	Geforce 7600 GT	04/06	gut	88	88	86	66	**86**
2	XFX **6800 GS EXTREME XXX**	200 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	gut	85	87	83	76	**84**
3	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	200 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	sehr gut	80	85	86	78	**82**
4	GIGABYTE **GV-RX80256D**	180 Euro	Radeon X800	08/05	gut	76	85	79	78	**79**
5	GIGABYTE **GV-NX66T128VP**	130 Euro	Geforce 6600 GT	05/05	gut	74	85	83	78	**79**
6	SAPPHIRE **RADEON X800 GT**	170 Euro	Radeon X800 GT	10/05	sehr gut	75	85	78	67	**77**
7	SAPPHIRE **HYBRID X700 PRO TOXIC**	150 Euro	Radeon X700 Pro	04/05	gut	70	84	81	75	**76**

AGP-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	MSI **NX6800U-T2D256**	360 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	befriedigend	88	87	85	80	**87**
2	CLUB-3D **GEFORCE 7800 GS**	270 Euro	Geforce 7800 GS	03/06	befriedigend	87	89	87	78	**87**
3	GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400**	420 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	gut	87	87	83	78	**86**
4	SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE**	440 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	befriedigend	88	85	84	80	**86**
5	SAPPHIRE **RADEON X850 XT**	290 Euro	Radeon X850 XT	–	befriedigend	86	85	84	78	**85**
6	MSI **RX800XT-VTD256**	320 Euro	Radeon X800 XT	–	befriedigend	85	85	83	79	**84**
Karten bis 250 Euro										
1	POWERCOLOR **X800 PRO**	200 Euro	Radeon X800 Pro	–	gut	81	85	82	71	**81**
2	SAPPHIRE **RADEON X800**	200 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	76	85	78	75	**79**
3	MSI **NX6800-TD128**	150 Euro	Geforce 6800	–	befriedigend	75	85	76	77	**78**
4	GALAXY **GEFORCE 6600 GT**	150 Euro	Geforce 6600 GT	08/05	gut	74	85	80	68	**77**
5	SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO**	140 Euro	Radeon X700 Pro	01/05	befriedigend	68	84	82	71	**74**
6	CLUB-3D **RADEON 9800 PRO**	120 Euro	Radeon 9800 Pro	–	gut	69	80	79	69	**73**
7	SPARKLE **SP-AG 43 DH**	110 Euro	Geforce 6600	–	befriedigend	59	81	70	55	**66**

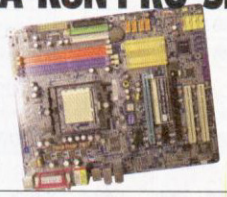
PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

SAPPHIRE X800 GTO2



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	200 Euro
Gesamtwertung	82

GIGABYTE GA-K8N PRO-SLI



Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	100 Euro
Gesamtwertung	84

LG GSA-4167B



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	45 Euro
Gesamtwertung	94

YAKUMO TFT17XJ



Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	210 Euro
Gesamtwertung	81

MAINBOARDS

	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (20%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (40%)	Service (10%)	Gesamtwertung
Pentium 4 (Sockel 775)										
1	ASUS **P5WD2 PREMIUM**	180 Euro	Intel i955X	04/06	sehr gut	85	94	86	84	88
2	GIGABYTE **GA-8N SLI QUAD ROYAL**	220 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	04/06	gut	87	87	86	80	86
3	INTEL **D955XBK**	230 Euro	Intel i955X	04/06	gut	85	91	82	83	85
4	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	230 Euro	Intel i945P	04/06	gut	84	88	84	84	85
5	EPOX **5NVA+SLI**	140 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	04/06	gut	87	85	82	77	83
Athlon 64 (Sockel 939)										
1	DFI **LANPARTY UT NF4 DR-SLI EXPERT**	200 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	88	88	89	81	88
2	MSI **K8N DIAMOND**	160 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	86	86	88	82	86
3	GIGABYTE **GA-K8N PRO-SLI**	100 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	sehr gut	86	85	84	80	84
4	ASUS **A8N-SLI**	110 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	85	88	81	83	84
5	MSI **RD480 NEO2**	110 Euro	Ati Xpress 200	03/06	gut	84	86	81	82	83

TFT-MONITORE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 Zoll										
1	HYUNDAI **IMAGEQUEST Q70 U**	300 Euro	TN+Film-Display	–	gut	93	92	75	86	88
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 730BF**	270 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	92	79	53	85
3	VIEWSONIC **VX724**	270 Euro	TN+Film-Display	–	befriedigend	90	90	70	60	82
4	YAKUMO **TFT 17 XJ**	210 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	91	90	70	47	81
5	SHUTTLE **XP17 TEMPAG V2**	500 Euro	TN+Film-Display	–	ausreichend	90	92	80	42	81
19 Zoll										
1	ACER **F-19**	500 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	89	79	91	90
2	EIZO **FLEXSCAN S1910**	520 Euro	PVA-Display	–	befriedigend	93	83	88	85	88
3	BENQ **FP91V**	350 Euro	TN+Film-Display	–	gut	92	92	65	75	84
4	VIEWSONIC **VX924**	350 Euro	TN+Film-Display	–	gut	91	92	71	55	82
5	LG **FLATRON L1932P**	400 Euro	TN+Film-Display	–	befriedigend	75	88	86	85	82

LAUFWERKE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA-Festplatten										
1	WESTERN DIGITAL **WD1500ADFD**	270 Euro	150 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	95	95	45	78	85
2	WESTERN DIGITAL **WD740GD**	150 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	82	94	46	73	79
3	MAXTOR **DIAMOND MAX 10**	130 Euro	300 GB, 7.200 U/min	–	gut	65	67	91	81	72
4	SAMSUNG **SPINPOINT P120 SP2504C**	95 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	58	76	77	71
5	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	90 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	62	66	66	86	67

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
DVD-Laufwerke										
1	TEAC **DV-516E**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	95	87	81	91	90
2	ARTEC **DHM-G48**	30 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	91	86	81	95	89
3	ASUS **DVD-E616**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	80	95	95	73	86
4	SONY **DDU1621**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	88	71	77	83	80
5	SAMSUNG **SD-616**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	befriedigend	75	72	90	95	77

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	Gesamtwertung
DVD-Brenner										
1	LG **GSA-4167B**	45 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	sehr gut	95	91	93	95	94
2	LG **GSA-4166B**	60 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	gut	93	90	93	95	92
3	PIONEER **DVR-110**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/8-fach	–	sehr gut	88	91	82	95	89
4	BENQ **DW1640**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/6/4-fach	–	gut	87	90	80	95	88
5	HP **DVD840I**	70 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/8/4-fach	–	befriedigend	92	88	84	65	86

SOUND-SYSTEME

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klang-test (50%)	Pegel-festigkeit (20%)	Aus-stattung (20%)	Bedie-nung (10%)	Gesamt-wertung
Stereo-Boxensets										
1	CREATIVE **I-TRIGUE L3800**	120 Euro	Stereo-Boxenset	04/06	gut	76	81	81	88	**79**
2	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	150 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
3	LOGITECH **Z-3**	55 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	74	82	70	78	**75**
4	JBL **CREATURE 2**	70 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	68	71	62	64	**67**
5	SHARKOON **AUDICS 2.1**	30 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	57	63	71	73	**63**
Surround-Boxensets										
1	TEUFEL CONCEPT **G THX 7.1**	300 Euro	Surround-Boxenset	09/05	sehr gut	90	86	90	78	**88**
2	CREATIVE **GIGAWORKS S750**	400 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
3	LOGITECH **Z-5500**	300 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
4	CREATIVE **GIGAWORKS G500**	250 Euro	Surround-Boxenset	11/05	ausreichend	79	84	76	48	**76**
5	SHARKOON **AUDICS 5.1**	60 Euro	Surround-Boxenset	8/05	sehr gut	71	69	82	73	**73**

EINGABEGERÄTE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Gesamt-wertung
Mäuse										
1	LOGITECH **G5**	60 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	96	94	87	90	**93**
2	RAZER **COPPERHEAD**	65 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	94	95	81	86	**90**
3	LOGITECH **MX518**	40 Euro	optische Kabelmaus	05/05	sehr gut	90	87	86	88	**89**
4	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	88	86	87	86	**87**
5	RAPTOR-GAMING **M2**	40 Euro	optische Kabelmaus	07/05	sehr gut	88	87	81	89	**87**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Verar-beitung (10%)	Gesamt-wertung
Gamepads										
1	MICROSOFT **XBOX 360 CONTROLLER**	35 Euro	Gamepad	03/06	gut	87	89	80	88	**86**
2	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	20 Euro	Gamepad	–	gut	83	79	78	77	**80**
3	SAITEK **P2900**	30 Euro	Gamepad	NEU	gut	78	78	79	72	**78**
4	THRUSTM. **FIRESTORM DUAL POWER 3**	20 Euro	Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
5	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	15 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
Joysticks										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	30 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	30 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
Lenkräder										
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
2	LOGITECH **MOMO RACING**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
3	SAITEK **R440 FF**	60 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
4	THRUSTMASTER **RALLY GT FF PRO**	95 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/06	befriedigend	76	73	79	67	**75**
5	SAITEK **R220**	40 Euro	Lenkrad	01/05	gut	69	81	61	75	**70**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL CONCEPT G 7.1



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	300 Euro
Gesamtwertung	85

MICROSOFT XBOX360 PAD



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	35 Euro
Gesamtwertung	86

LOGITECH MX518



Hardware-Kategorie	optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	89

SAITEK R440 FF



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76



DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

Ghost in the Shell 2

Die atemberaubende Fortsetzung des japanischen Kult-Hits

Der Exorzismus der Emily Rose SE

Auf einer wahren Begebenheit beruhender Gruselthriller

Jetzt 3x DVD VISION für nur 6 € testen:

Sie sparen über 30%!
Tel. 0931/4170434
oder Mail: abo@dvdvision.de

DER BERUHIGUNGSKONGRESS

Die Fachhochschule Köln und Electronic Arts haben eine Tagung über Computerspiele veranstaltet. »Clash of Realities«, so der kämpferische Name. Deutlicher harmloser war das, was wirklich kam.

DER **AUTOR**

Daniel Ch. Kreiss, 25, schrieb als Redakteur für PC Games sowie als freier Autor für Widescreen und SFT. Jetzt trägt er Features und Reportagen zu PC PowerPlay bei. Er studiert Theater- und Medienwissenschaft an der Universität in Erlangen.



Im letzten Jahr haben Messungen mit Magnetresonanz erstmals belegt, dass unser Gehirn auf virtuelle Gewalt in Ego-Shootern genauso reagiert, als wäre das alles echt. Aus den Aufnahmen ist ablesbar: Ego-Shooter machen aggressiv. Während wir dort kämpfen, sind unsere Emotionen wie ausgeschaltet, die zuständigen Gehirnteile inaktiv. Geschärft ist unser Wahrnehmungsvermögen. Erhöhter Blutdruck und Adrenalinausschüttungen versetzen uns in die Lage, konsequent gegen das vorzugehen, was wir für eine Bedrohung halten.

Unbenommen, wir tun bloß so, als ob wir töten. Aber die Aggression, die uns dabei beschleunigt, die ist echt. Im Kopf läuft das Notfallprogramm, ein Tool der Evolution, gespeichert im Autostart-Menü des Körpers. Weil wir scheinbar um unser Leben kämpfen, sind wir auf alles gefasst und zu allem bereit. Die Zustände, aus denen wir in solchen Situationen den Spielspaß ziehen, sind physiologisch nichts anderes als unterschiedliche Grade der Erregung, der Wechsel zwischen Stress und Entspannung. Das ist der Zündstoff, aus dem Kontroversen sind – Kontroversen um die Wirkung von Computerspielen.

Sachlichkeit oder Vorsicht?

Professor Klaus Mathiak war der Leiter der Untersuchung, die stattfand am Universitätsklinikum in Aachen, psychiatrische Abteilung. Beim »Clash of Realities« hält Mathiak einen Vortrag gleich zu Anfang. Er darf Akzente setzen. Das Thema der Tagung lautet: »Computerspiele und die soziale Wirklichkeit«. Die Zuhörerschaft besteht aus Studenten der FH Köln, Pädagogen, Psychologen, Politikern, Journalisten, nicht zuletzt aus Spielern. Ein buntes Spektrum. Mit seinen Ergebnissen könnte Mathiak für Aufruhr sorgen, auf einen Streich alle erledigen, die behaupten, Spiel sei Spiel und niemals mehr. Er müsste nur den Zündstoff scharf machen, die Sätze entsichern und in den Raum schmeißen. Aber Mathiak lässt stecken. Er zündelt nicht, hält sich an die Zielsetzung der Veranstaltung: Sachlichkeit hineinbringen. Ein verantwortungsvoller Wissenschaftler. Oder geht die Sachlichkeit bis hin zu übertriebener Vorsicht?



Klaus Mathiak hat Gehirnmessungen mit Magnetresonanz vorgenommen. Das Ergebnis: echte Aggression beim Spielen.



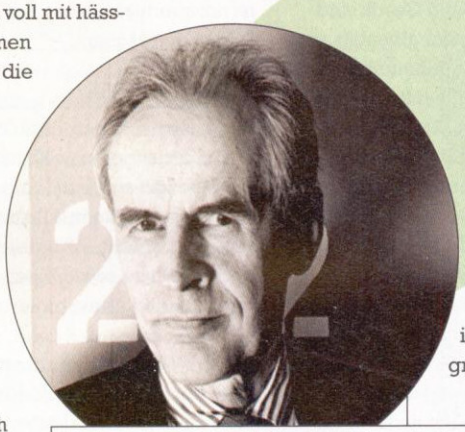
Bunt gemischt das Publikum beim »**Clash of Realities**«: Studenten der FH Köln, Pädagogen, Psychologen, Politiker, Journalisten, nicht zuletzt Spieler.

Spieler im Publikum bedauern später die vielen abfedernden Bemerkungen. Spieler! Die meistaufgeregten Selbstverteidiger, die man sich vorstellen kann. Die sonst schon beleidigt sind, wenn man nur sagt: »Studie«. Da muss doch was falsch gelaufen sein, wenn die sich nicht angegriffen fühlen.

Private Publikumsbelästigung

Zurück zum Anfang. Zwei Damen steigen mit mir aus dem Bus und sind empört. »Wenn das eine Wegbeschreibung sein soll! Das sieht doch aus wie in Berlin hier. So ein Durcheinander.« Durch mein Sichtfeld wischt ein buntes Faltblatt, das ich schon kenne: das Programm der Tagung. Höflich frage ich, ob die Damen denn auch »die Computerspiele suchen«. Sie nicken, »ja, ja«, und breiten – ihrerseits fragend zu mir hin – die Arme aus. Tja. Wohin? Wir stehen auf dem Clodwigplatz in Köln, ein durchaus kleiner Kreisverkehr gemessen an Berlin. Die Damen finden es eine Zumutung, hier plötzlich auf sich allein gestellt zu sein. Eine Baustelle voll mit hässlichen Maschinen erschwert uns die Orientierung. Wir werden Passanten um Hilfe bitten müssen. Ich erfahre, die Damen kommen vom Lande, wo sie ein pädagogisches Projekt betreuen. »Ach herrje. Ach so«, mein erster Gedanke.

Shooter machen aggressiv. Aber nicht sehr.



Professor **Christian Pfeiffer** zweifelt sachlich an Spielen. Warum ihm nicht direkt widersprechen?

Eine der Damen ruft: »Wir müssen uns beeilen, gleich geht das los.« Sie stürmen in eine beliebige Richtung voran. Ich hebe verwirrt die Augenbrauen und bleibe etwas zurück, erkundige mich nach der Fachhochschule. Fünf Minuten Fußweg. Die Zeit will genutzt sein. Die Damen einfangend und auf die andere Straßenseite dirigierend, werde ich neugierig. Was sie von Computerspielen im Allgemeinen so halten würden, beginne ich. Zu meiner Überraschung bekomme ich eine ruhige Antwort. Sie verstünden wohl, dass Spielen Spaß mache. »Auch diese Internet-Sachen. Wie heißt das, World of was?« Das sei sehr gut gemacht. Die eine sagt: »Bloß, dass man darin so viel Zeit investieren muss. Das will mir nicht in den Kopf. Das kann doch nicht gut sein.«

Willkürlich aus dem Repertoire ausgesucht, lautet mein Einwurf, in Japan seien die Spielsysteme auch deshalb so massiv verbreitet, weil die Bauunternehmer in den Metropolen keine lausige, kleine Fläche mehr übrig gelassen hätten für Spielplätze. Da brächten die Computerspiele einen Ersatzraum, und einen phantasievollen noch dazu.

Sturheit und Standpunkt

Das zieht bei Pädagogen, denke ich mir und finde mich amüsant. Die Damen stutzen. Ich sage: »Und bei uns wird es doch immer mehr so. Wo sollen die Kinder spielen? Was sie auf der Straße lernen, will ich lieber nicht wissen. Da ziehe ich es vor, sie lernen im Netz einen freundlichen Umgang.« Auf dem Lande sei das ja sicher noch besser als hier, füge ich an, aber in der Stadt? Ich schließe: »Sehen Sie sich um. Das ist eine Zumutung.«

Hinter uns dröhnt der Bagger.

Ich halte mich für hintersinnig und weltgewandt. Eiertanz mit Landeiern. Die Damen schauen etwas ratlos. Sie fänden es trotzdem schöner, wenn Jugendliche mehr Zeit mit anderen Beschäftigungen verbrächten, sagen sie. Weshalb man so lange vor dem Bildschirm sitzen sollte, egal, aus welchem Grunde, das sei ihnen jedenfalls unbegreiflich. Sie sprechen nicht im Mindesten aggressiv. Der gesunde Menschenverstand spricht aus ihnen. Sofort komme ich mir bloß noch überheblich vor.

»Muss man da so viel Zeit investieren?«

Das Leben versäumt

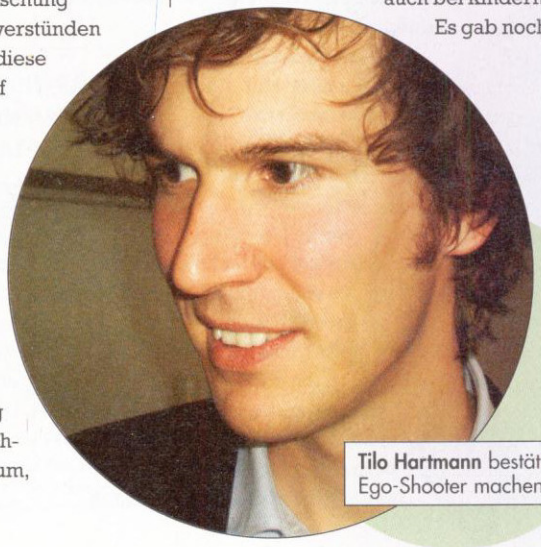
In einer Folge der Talkshow mit Sandra Maischberger saß jüngst eine Runde von Medizinern zusammen. Sie sprachen über die zunehmende Fettleibigkeit, auch bei Kindern. Es gab noch nie so viele krankhaft behäbige kleine Menschen wie heute. Über unterschiedliche Gründe sprach die Runde, über moderne Lebensart – um Computerspiele ging es nie direkt. Mir fällt die Sache trotzdem genau jetzt wieder ein. Dass Spiele an der Fettleibigkeit Schuld haben sollten, ist bestimmt ein Unsinn. Bloß, dass man in die »so viel Zeit investieren muss« – ist der Satz ganz falsch? Einen Anlass zu Selbstkritik gibt er jedenfalls.

Christian Pfeiffer, Chef des Kriminologischen Forschungsinstituts in Niedersachsen, hat schon 2003 von einer Medienverwahrlosung geschrieben, in die »ein Fünftel der männlichen 12- bis 17-Jährigen« geraten sei: »Wer pro Tag in seiner Freizeit mehr als vier Stunden vor dem Fernseher oder dem PC verbringt, der versäumt das Leben«, gab Pfeiffer kund.

Darüber kann man streiten. Großartig. Hart auf hart, und die Realitäten krachen! Der Austausch hat schon vor der Tagung begonnen, freue ich mich. Jetzt kommen die Experten an die Reihe. Eine Minute Fußweg übrig. Was ich noch nicht weiß: Einer so wie Pfeiffer, der steht nicht auf der Rednerliste.

So gesehen oder so gesehen

Tilo Hartmann forscht an der Annenberg School for Communication in Los Angeles, auf dem Gebiet der Medienbeziehungen und -interaktionen. Ein Trailer leitet seinen Vortrag ein, mit Ausschnitten von **Max Payne 2** und **Brothers in Arms**. »Das sind die Spiele, um die es gehen soll. So genannte Ego-Shooter«, sagt der



Tilo Hartmann bestätigt unter Verweis auf die Mehrzahl der Studien: Ego-Shooter machen aggressiv. »Aber der Effekt ist nicht groß.«



Christoph Klimmt: Die wichtige Frage sei, warum machen uns Spiele Spaß? Warum macht uns auch virtuelle Gewalt Spaß?

smarte junge Mann, der den aktuellen Forschungsstand zur Wirkung virtueller Gewalt skizzieren wird.

Hartmann geht strukturiert vor. Seine Aussage ist auch klar: Eine kurzfristige Auswirkung von gewalthaltigen Spielen auf die Aggression ist erwiesen, darüber hinaus eine langfristige Auswirkung wahrscheinlich. Erst mit einem verwirrenden Vergleich polstert er die Standpunkte wieder ab, damit sich niemand daran stößt. Oder alle. Je nachdem. Zwar sei erstens ein Risiko der Persönlichkeitsveränderung gegeben durch das Spielen mit virtueller Gewalt, sogar ein größeres Risiko als das, »beim Konsum von Tabak an Lungenkrebs zu erkranken«. Da fährt dem Zuhörer der Schreck in die Muskeln, der Skeptiker fühlt sich in allen bösen Ahnungen bestätigt.

ÜBERWIEGEND KUSCHELIGE SACHLICHKEIT

Aber die Schultermassage folgt. Andererseits sei der Effekt »nicht besonders stark ausgeprägt«. Nun freut sich der Medienoptimist. Wiederum geht der Satz weiter: Robust könne der Effekt allerdings schon sein. Robust? Wie jetzt? Man kriegt es schneller als Krebs, es ist aber nur – ja was? Ein Schnupfen geht wieder weg, der ist nicht »robust«. Ein chronischer Schnupfen? Wie muss sich das ein Elternteil vorstellen? Das Kind kriegt einen Knacks, aber nur einen kleinen, kein Grund zur Aufregung, nichts hält ewig? Am Ende haben wir doch alle einen Vogel? »Wie gesagt, der Effekt ist nicht besonders stark«, beruhigt Tilo Hartmann noch einmal. Ansagen, abwiegeln, kuschelige Sachlichkeit. Man kann das These, Antithese, Dialektik nennen. Oder diplomatisches Hin und Her. Ein spitzzüngiger Gegensprecher täte da gut. Nicht, weil der Recht hätte, sondern einfach damit die Positionen scharf umrissen wären. Es gibt keinen.

Gewalt in Computerspielen

Auf der verlangten sachlichen Ebene macht Tilo Hartmann alles richtig. Zunächst beschreibt er die Instrumente der Wirkungsforschung, die da sind:

- Quantitative Befragungen: Wie viele Spieler empfinden nach dem Spielen Aggression? Diese Methode birgt die Problematik der Wahrhaftigkeit der Antworten.
- Qualitative Befragungen: Wie schwach oder stark ist die Aggression, die Spieler nach dem Spielen empfinden? Gleiche Problematik.
- Feldstudien, z.B. langfristige Beobachtungen bei öffentlichen LAN-Partys. Problem: Aus Mimik und Gestik sind Erregungszustände zwar ablesbar, die Gründe bleiben aber unhinterfragt.
- Vergleichsexperimente mit unterschiedlichen Spielen. Etwa die Reaktionen auf **Tetris** und **Doom 3** im Kontrast. Zwei Probleme: Erstens widerspricht die Laborsituation dem natürlichen Spielen aus freiem Antrieb heraus. Zweitens unterscheiden die Spiele sich auf zu vielen Ebenen.
- Verhaltensexperimente mit manipulierter Software. Eine Gruppe spielt den Ego-Shooter mit angezeigtem Blut, die andere ohne. Die Versuchsanordnung ist klar kontrollierbar. Restproblem: die Laborsituation.

Unzweifelhaft ist dabei, dass physiologische Messungen (Bio-Feedback, Pupillometrie, Magnetresonanz) und indirekte Fragen festere Ergebnisse bringen als offene Umfragen. Tilo Hartmann erklärt, wieso: »Wenn wir in uns hineinhorchen, ob wir aggressiv sind, können wir zwar antworten, wie wir uns wahrnehmen. Aber das Beobachtbare ist nur die Spitze des Eisbergs. Das Bedeutsame geschieht darunter. Der Organismus wird gewissermaßen neu eingenordet wie ein Kompass. Wenn ich im Bus angerempelt werde, bewerte ich das als ein Versehen oder als einen Angriff. Aber darauf habe ich in der Schnelle nicht unbedingt rational einen Einfluss. Ist mein Aggressionspotenzial angestiegen, dann entscheidet das Gehirn automatisch schneller auf ›Angriff‹.« Das heißt, auch wenn Spieler ihren virtuellen Kampf als Sportkampf erleben, bedeutet das nicht, sie wären frei von Einwirkungen durch die Logik des Spielsystems: Gewalt bleibt das bestimmende Handlungsmuster, sie ist notwendig und sie wird belohnt. Das ist einprägsam.

»KRITISCHE STIMMEN HÄTTEN GUT GETAN.«

Langzeitfolgen

Von knapp mehr als 30 Studien über die kurzfristige Auswirkung von virtueller Gewalt auf den Computerspieler bestätigen 29 einen Zusammenhang zwischen erhöhter Aggression während des Spielens – sowie bis zu 20 Minuten danach – und dem Spielen selbst. Das ist eindeutig.

Die Wahrscheinlichkeit einer Langzeitwirkung unterstreicht Tilo Hartmann anhand des General Affective Aggression Models (GAAM, Anderson/Dill aus dem Jahr 2000), das persönliche Merkmale des Spielers in Zusammenhang setzt mit Lern- und Gewöhnungsprozessen, die durch das Spielen entstehen. Die dann wiederum die Persönlichkeit beeinflussen. Auf diese Weise geht ein Kreislauf los. Das Modell gilt international als Standard.

Besagtes Risiko der langfristigen Persönlichkeitsveränderung wird in Korrelationsstudien errechnet. Das heißt: Die Ergebnisse von kurzfristigen Studien unterschiedlicher Art werden zusammengenommen – die Umfragen genauso wie Verhaltenstests oder Experimente mit physiologischen Messungen. Schwachpunkt der Methode: Sie kann nichts mehr über die genauen Bedingungen aussagen, nur noch, dass so viele Spieler in so vielen Fällen mit erhöhter Aggression reagierten. Korrelationsstudien errechnen den Durchschnitt der Effekte. Dessen Gültigkeit für die Langfrist, wenngleich basierend auf dem GAAM, ist eine Annahme.



»Bei dieser Veranstaltung hatte ich erstmals den Eindruck, dass ein paar kritischere Stimmen gut getan hätten«, sagt **Johannes Fromme**.

Spielspass in Computerspielen

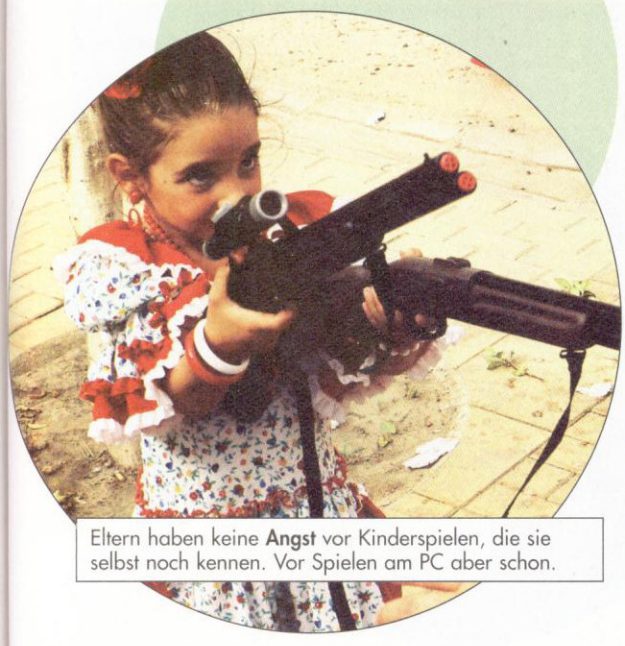
Warum macht uns Computerspielen Spaß? Das sei die viel grundlegendere Frage, findet Redner Christoph Klimmt. Auch im Hinblick auf die Gewaltdiskussion. »Spielspaß sorgt für ein vielfältiges positives Erleben. Wir müssen wirklich festhalten, dass das förderlich ist für Wohlbefinden und Gesundheit.« In diesem Lichte sehen die Ergebnisse der Gewaltstudien wieder anders aus. Aber auch den Spielspaß habe man noch lange nicht verstanden. Ausgangspunkt aller Überlegungen ist logischerweise der ständige Austausch zwischen Spieler und Spiel: die Interaktivität. Hinzukommt der ästhetische Genuss.

Der kleine Druck auf den Mausknopf löst die große Explosion aus – wie beabsichtigt, das ist wichtig. Die eigene Wirksamkeit zu erfahren, kausale Zusammenhänge zu verstehen und zu nutzen, das enthalte schon einen eigenen Spaß. »Deshalb schütteln Babys stundenlang die Rassel«, so Klimmt. Wenn wir einen Zusammenhang verstanden haben, weckt das Erfolgserlebnis unsere Lust auf die nächste Herausforderung.

Spielen oder Lernen?

Die Reaktionen des Spiels machen diesen Prozess komplexer. Klimmt nennt eine Formel des Sozialpsychologen und Filmwissenschaftlers Dolf Zillmann: Ungewissheit mal Hoffnung gleich Spannung. Bewältigen wir eine Herausforderung unter solchen Umständen, ist der Stolz ungleich größer als beim ungestörten Spiel mit der Rassel.

Das Schlüpfen in Rollen vervollständigt die befriedigende Erfahrung, die uns Computerspiele bieten. Das meint zum einen selbstverständlich, dass wir Magier und Rennfahrer werden. Klimmt witzelt: »Stellen Sie sich vor, diese Aufregung, Schumacher im Rückspiegel, Sie vorne! – Nein, das ist ein schlechtes Beispiel. Aber stellen Sie sich hinten dran einen Rennfahrer vor, der in Wirklichkeit Erfolg hat.« Zum anderen meint das Schlüpfen in andere Rollen, dass wir Charakterzüge und Stile erproben:
Stolz, Ehre,
Tapferkeit,



Eltern haben keine **Angst** vor Kinderspielen, die sie selbst noch kennen. Vor Spielen am PC aber schon.

INTERVIEW



Professor **Jürgen Fritz**, FH Köln (Bücher: »Das Spiel verstehen«, »Warum Computerspiele faszinieren«, zahlreiche Aufsätze unter http://snp.bpb.de).

PC PowerPlay Herr Fritz, halten Sie uns eine Standpauke. Kaum erreichen Sie die neue Sachlichkeit in der Diskussion, wünschen wir uns mehr Opposition gegen Computerspiele auf dem Podium. Damit die Sachlichkeit sich bewährt.

Professor Jürgen Fritz Eine Standpauke doch nicht, Anmerkungen sind ja berechtigt. Das Material stützt eine Position scharfer Kritik aber gar nicht. Sehen Sie, auf dem parallel stattfindenden Medienkongress in Villingen-Schwenningen sprach ein guter Mann aus der Pfeiffer-Gruppe. Er präsentierte empirische Ergebnisse, sehr fundiert, akribisch ermittelt – und nachher kam auch bei ihm heraus, die Korrelationseffekte sind so gering, fast vernachlässigbar. Das hat er auch zugegeben.

Die Ergebnisse wirken zwar hochsignifikant. So etwas bekommen Sie eben heraus, wenn Sie 14.000 Einzelfälle zusammennehmen. Aber daraus können Sie keine Kausalitäten herausfiltern, auch nicht das Spielen als Grund für die Aggression!

Selbst teure, langwierige Pendelstudien würden am Ende nur die eine Aussage bestätigen, dass Wirkungen und Rezeptionsgewohnheiten niemals von einem Medium selbst erzeugt werden, sondern abhängen vom Nutzer und dessen Kontext.

PC PowerPlay Das Kontra-Lager verschwindet also vollständig?

Professor Jürgen Fritz Es hat nur noch wenige Argumente vorzuweisen.

PC PowerPlay Wie sollen wir denn die Ergebnisse aus dem Magnetresonanz-Tomographen einsortieren?

Professor Jürgen Fritz Das bedeutet nichts. Selbstverständlich empfinden Sie dann, wenn Sie spielen. Und wenn Sie sich mit Ihrer Partnerin streiten, dann werden im Gehirn die gleichen Areale angeregt. Nur, die Frage bleibt eine andere: Was machen Sie mit dem Areal? Was der Tomograph anzeigt, sind Potenzialitäten, bloß Möglichkeiten zur Entfaltung. Die Faktoren, die Sie tatsächlich aggressiv, brutal oder bösartig handeln lassen, sind tomographisch nicht feststellbar. Wenn jemand auf dem Schulhof zuschlägt – nehmen Sie Situationen, wie wir sie gerade in Berlin erleben, die Rütli-Schule – daran lässt sich am Besten ablesen, wie sehr ganz andere Dinge eine Rolle spielen. Die Verhältnisse in der Altersgruppe, das Zuhause, Aussichtlosigkeit, Ausweglosigkeit.

PC PowerPlay Einen bekannten Vorwurf entkräftet das aber nicht: Die mögliche Kanalisierung von negativen Gefühlen.

Professor Jürgen Fritz Es ist unmöglich, eine Übertragung virtueller Gewalt auf reale Gewalt nachzuweisen. Wer spielt, greift danach nicht zur Waffe. Nicht deswegen jedenfalls.

PC PowerPlay Tilo Hartmann mahnte in seinem Vortrag an, Spieler könnten in Interviews nur über den bewussten Teil ihres Spielerlebnisses Auskunft geben. Das Wichtige liege darunter.

Professor Jürgen Fritz Eine Einschätzung, die ich so nicht teile. Erst wählen Sie ein Spiel, ohne nachzudenken, und benutzen es ohne Selbstreflexion. Aber wenn Sie gefragt werden, weshalb Sie dieses Spiel gewählt haben und spielen, dann leuchten Sie sozusagen mit Ihrem Bewusstsein in Ihre Motivationshintergründe hinein. Und Sie können die durchaus erschließen. Das heißt, das Bewusstsein ist besser so verstanden: als der nicht beleuchtete Teil einer Person. Es wäre eine recht seltsame Vorstellung vom Menschen, dass etwas ganz frei in uns sein sollte und uns zu ungeahnten Dingen hinführt.

PC PowerPlay Woher kamen die politischen Angriffe auf gewalthaltige Computerspiele, bei so viel wissenschaftlichem Verständnis?

Professor Jürgen Fritz Was dahinter steckt, würde ich eher einen gesellschaftlichen Clash der Kulturen nennen als einen Clash der Realitäten. Wenn Kräfte auf die Innenminister einwirken, die USK zu attackieren, dann äußert sich darin ein Werteverständnis. Werthorizonte treffen aufeinander. Diese Leute spielen nicht und verstehen die Spieler nicht. Sie argumentieren aus einer bewahrpädagogischen Haltung heraus, die sich an den Inhalten festklammert, ohne zu erfassen, dass der Inhalt nur eine Glasur ist, die einen verlockt, sich auf das Spiel einzulassen. Das Wesentliche liegt im Kern des Spiels, in der Regeldynamik.

PC PowerPlay Welchen Weg muss die Forschung einschlagen, um eine Methodologie zu entwickelt, der man vertraut?

Professor Jürgen Fritz Wir müssen immer noch die Grundfrage klären: Was sind Computerspiele? Wir beschreiben, was auf dem Bildschirm ist. Aber was ist das Spiel phänomenologisch, was drückt es aus, was bedeutet es für uns? Zudem sind die Spielformen, die wir bisher kennen gelernt haben, ganz primitive Vorformen. Die wesentliche Entwicklung besteht im Wachstum der vernetzten Parallelwelten. World of WarCraft, auch Browser-Spiele wie das OGame sind der Anfang.

Bisher haben Medienwissenschaftler an dem Thema gearbeitet. Dann Sprachwissenschaftler, die das Computerspiel als Text auffassen. Die Zurückhaltung der Ludologen, der traditionellen Spielwissenschaftler, wundert mich sehr. Deren Feld ist noch gar nicht fruchtbar gemacht. Aber auch wenn die dann alle Regelsysteme auseinander nähmen, wären wir immer noch nicht am Kern. Die Spielfigur im Computerspiel ist viel stärker befrachtet mit persönlichem Wollen und Wünschen als etwa bei Brettspielen. Das Abtauchen ins Spiel, das Absinken gemeinsam mit der Stellvertreterfigur, ist viel stärker. Die Immersion hat eine neue Dimension gewonnen. Das alles gilt es noch zu erfassen.



Friedfertigkeit im **Pausenhof** wie oben im Saal. Erhitzte Gemüter die Ausnahme. Gewinn an Sachlichkeit oder Verlust der Streitlust?

Integrität. Aber auch Gnadenlosigkeit oder Raffgier oder Machstreben. Wieder drängt sich die Frage auf: Spielen wir nur – oder lernen wir auch?

Erkenntnisgewinn und Lerneffekt

Johannes Fromme konstatiert in seinem Vortrag über Computerspiele als Bildungsinstrument: »Die meisten Studien besagen, man lernt nichts weiter beim Spielen als genau das: Spielen.« Fromme spricht dabei jedoch von reflexivem Lernen. Also vom bewussten Einstudieren von Inhalten, zum Beispiel von Regeln. Für tiefer gehenden Erkenntnisgewinn »geht in Spielen alles zu schnell«, sagt er. Obwohl die Möglichkeiten vorhanden wären. Kompetenzerwerb durch Übung finde ja sehr wohl statt, in vieler Gestalt. Die Strukturen müssten kenntlich gemacht werden, damit daraus eine Bildung würde. Ob Spielentwickler diese Absicht verfolgen?

Peter Vorderer sagt dazu: »Natürlich lernt man in Spielen.« Darunter seien auch Dinge, die überhaupt nicht beabsichtigt wären, »wie die Weltbilder«. Im Hinblick auf die Gewaltfrage relativiert er das aber. Wir könnten nur eine solche virtuelle Gewalt genießen, die im Zeichen einer als richtig empfundenen Moral geschehe: »Wenn wir auf Kinder, Behinderte oder UNO-Blauhelmsoldaten schießen müssten, würde das unser Unterhaltungserleben stark stören«, so Vorderer. Er betont noch einmal: »Wir müssen weg von dem Gedanken, dass Computerspiele entweder nur positive oder nur negative Auswirkungen haben. Ich wünsche mir eine Versachlichung der Diskussion.«

»Die Sims sind sozialverträglich.«

»Man lernt in Spielen, auch die Weltbilder.«

Ohne Gegner klappt das am Leichtesten. Johannes Fromme schreibt einige Tage später in einer E-Mail: »Ich gehöre ja auch eher zu denen, die seit über zehn Jahren für mehr Gelassenheit gegenüber den Computerspielen und ihrer Nutzung plädieren, hatte aber bei dieser Veranstaltung erstmals den Eindruck, dass ein paar kritischere Stimmen gut getan hätten. Ich habe eine leichte Tendenz der Idealisierung wahrgenommen, die nun auch nicht angemessen ist. Das Computerspiel bleibt ein ambivalentes Phänomen, ebenso wie das Spiel insgesamt.«

Wie die Sims uns versauen

Die einzigen Wortgefechte der Tagung entbrennen ausgerechnet im Gespräch über ein Spiel, bei dem man am wenigsten damit gerechnet hätte. Susanne Eichner wagt es, eine feste Meinung zu einem bestimmten Spiel zu haben. Die **Sims**-Reihe findet sie unterhaltsam, »sozialverträglich und beziehungsorientiert«. Ein konkreter Standpunkt. Keine Relativierung. Daran kann man sich reiben. Beschwert sich der erste Zuhörer: »Seit meine Tochter das spielt, drängt sie, dass wir in eine bessere Wohnung ziehen sollen. Das auf unseren gutbürgerlichen 120 Quadratmetern! Meinen sie nicht, da werden Wertvorstellungen idealisiert, die fragwürdig sind?« Ein anderer setzt nach: »Bei mir das Gleiche. Bei uns auf 170 Quadratmetern.« 170 zu 120. Ob die Kinder den Kapitalismus wirklich in **Die Sims** gelernt haben? Aber ich bin froh über den Einspruch. Endlich kommt Leben in die Bude. Leider geht die Diskussion rund im Kreis und führt nirgendwohin. Die Quengler bräuchten einen Experten, der auf ihrer Seite steht.

Nicht, dass ich will, dass die gewinnen. Aber es gehört doch zum Spiel, dass man sich misst. »Clash of Realities«, hieß es. Durch ein Fenster sehe ich die zwei Damen, meine Begleiterinnen vom Hinweg, über den Hof der Fachhochschule spazieren. Gerne wüsste ich, wie sie jetzt denken. Anders? Eher nicht. Dafür hörte man zu viel von einerseits und andererseits. Vermutlich geht jeder gerade so, wie er gekommen ist. Das war hier die Sachlichkeit: harmlos. Aber ein Anfang ist gemacht. Alle wissen jetzt, Computerspiele sind ein Thema, über das sich ernsthaft sprechen lässt. Das nächste Mal dürfen die Experten streiten.

Daniel Ch. Kreiss



»Das mag Sie verwundern, aber ich halte Spiele für moralisch. Man handelt in einem inneren **moralischen System**, in welchem man auf der Seite der Guten steht.«



Susanne Eichner findet Die Sims unterhaltsam, »sozialverträglich und beziehungsorientiert«. Ein entschiedener Standpunkt.

VIDEO



INTERSTATE '76

Es muss nicht immer Zweiter Weltkrieg sein: Mit einem grandios inszenierten 70er-Szenario sorgte Activisions Auto-Shooter vor rund neun Jahren für Furore.

Interstate '76 machen gleich mehrere Spitzenleistungen zum heute noch spielenswerten Klassiker. Es hat definitiv den funkigsten Soundtrack, der je in einem Computerspiel zu hören war, die wahrscheinlich kantigsten Charaktere (grafisch wie inhaltlich) und gehört zu einer extrem seltenen Gattung: den Auto-Shootern.

Street Commander

Im Prinzip verfrachtet **Interstate '76** das Erfolgsrezept von **Wing Commander**, **Darkstar One** & Co. auf die Straße. Statt sich Dogfights mit gegnerischen Raumjägern zu liefern, klettern Sie in den Fahrersitz eines schnittigen Muscle-Cars und leuchten Ihren Kontrahenten mit Gatling Gun und Raketenwerfer heim.

Mal stürzen Sie sich in ein Wettrennen, bei dem Sie Ihre Verfolger mit Tellerminen und Ölpfützen abschütteln müssen, mal sollen Sie einen Geldtransporter eskortieren, mal per Turbo-Boost über tiefe Schluchten springen. Zwischendurch rüsten Sie Ihren Wagen mit neuen Wummen, stärkeren Motoren und anderen Extras aus.

Vorhang auf, Film ab

Das klingt nicht sonderlich innovativ. In der Tat verlieren die Schießereien bald etwas an Spannung, obwohl die Entwickler die Missionen mit zahlreichen Skript-Events aufgepeppt haben. Was trotzdem immer wieder zum Weiterspielen motiviert, ist die filmreife Inszenierung.

Vor, nach und oft auch während der Aufträge spult **Interstate '76** Zwischensequenzen ab, die an TV-Klassiker wie **Starsky & Hutch**, **Miami Vice** oder **Die Straßen von San Francisco** erinnern. Die Szenen verwenden zwar die Game-Engine und präsentieren entsprechend kantige Charaktere und wenig detaillierte Hintergründe. Aber Kameraeinstellungen, Dialoge und Dramatik bekommen selbst aktuelle Genrevertreter kaum besser hin. Ein mega-cooles Roadmovie.

Grenzgeniale Mucke

Das 70er-Flair stimmt einfach, nicht zuletzt dank des phänomenalen Soundtracks. Komponiert und eingespielt wurde der von einer Session-Band namens **Bullmark**, hinter der Musiker von **Third Eye Blind**, **Primus**, **Santana** und **Curveball** stecken.

Mit einem passenden Soundtrack kann auch der 1999 erschienene Nachfolger **Interstate '82** punkten. In allen anderen Belangen enttäuscht er aber, ausgenommen vielleicht der Multiplayer-Modus. Der wird, genau wie der des ersten Teils (mit der Erweiterung **Nitro Pack**), auch heute noch von einer eingeschworenen Gemeinde gespielt, die unter **www.interstate76.com** ihr Zuhause gefunden hat. Dort sind auch einige Erweiterungen wie ein Auto-Editor zu finden.

Rüdiger Steidle

WOHER KRIEG ICH'S?

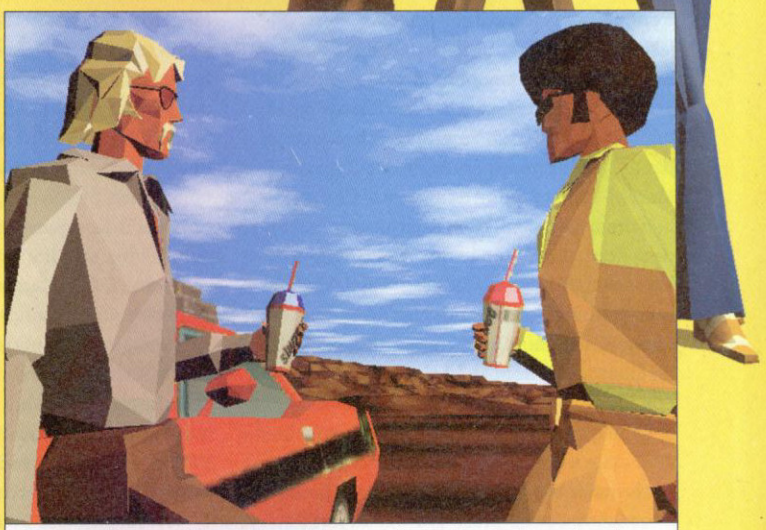
Interstate '76 ist noch bei diversen Internet-Versendern für eine Handvoll Euro zu haben. Allerdings haben die meisten nur eine wenig wertige Budget-Version im Programm – zwei CDs in einer Papphülle. Bessere Ausgaben findet man beispielsweise bei Ebay oder anderen Gebrauchtbörsen. Nach Installation der offiziellen Patches läuft das Spiel größtenteils problemlos unter Windows XP.

Erschienen	1997
Entwickler	Activision
Publisher	Activision
Genre	Action-Rennspiel





Interstate stammt noch aus der Ära vor dem Siegeszug der 3D-Beschleuniger. Auch die **Version für Direct 3D** ist nicht gerade hübsch.



Gestatten: **Groove Champion und Taurus**, die beiden Gefrierschrank-coolen Helden des benzin- und bleihaltigen Roadmovies.

LESERBRIEFE

Geheimakte Starforce

An sich ist mir egal, ob eine Audio-CD, Video-DVD oder ein Spiel einen Kopierschutz enthält, solange er nicht auf Teile des Systems zugreift, die nichts mit der eigentlichen Funktion des Inhalts zu tun haben. Ein Spiel braucht keine DVD-Treiber, eine Audio-CD braucht keine Rootkits zu installieren. Wenn die Hersteller glauben, mir als zahlendem Kunden so was antun zu müssen, möchte ich die Wahl haben, ob ich das zulasse oder nicht – und zwar vor dem Kauf! Eine Regelung wie bei den Audio-CDs, bei der jede UnCD (abspielgeschützte Audio-CDs), einen Aufdruck haben muss, wäre auch für Spiele wünschenswert. Es wäre schön, wenn sich PC PowerPlay für so was einsetzt – auch gegenüber dem Gesetzgeber. Der Markt regelt dann von selbst, ob ins System eingreifende Kopierschütze akzeptiert werden oder nicht.

Ich persönlich kaufe keine UnCDs und keine DVDs mehr, die auf PCs irgendwas installieren. Mit Spielen möchte ich genauso verfahren, und die Liste mit Starforce-verseuchten Spielen ist schon mal eine Hilfe. Fand ich dort doch Spiele, die auf meiner Kaufliste standen – nun nicht mehr. Rechteschutz ist okay, der Rechteeigentümer soll für seine Arbeit bezahlt werden. Als zahlender Kunde akzeptiere ich aber keine Eingriffe in die Stabilität meines PCs.

Fred Nicklisch

PC PowerPlay **Das Thema Starforce bleibt weiter umstritten. Publisher Ubisoft hat bereits Konsequenzen gezogen und wird für Heroes of Might & Magic 5 einen anderen Kopierschutz verwenden.**

Florian Stangl

Schnippschnapp

Wollt mal fragen, ob ihr bei euren Spieletests (speziell bei Ego-Shootern) nicht mal schreiben könnt, ob sie in der deutschen Version ungeschnitten sind oder nicht? Ich weiß nicht, ob ihr das schon macht, aber bis jetzt ist mir das nur bei Fear aufgefallen (da ich eure Zeitschrift noch nicht so lange lese). Oder ihr könnt eine Spalte in eurer Wertungstabelle einführen oder es bei der Alterseinstufung mit reinschreiben Das soll jetzt nicht heißen, dass ich ein Freund von Gewalt, Blut, Splatter, etc... bin (oder doch???). Ich möchte einfach nur kein kastriertes Spiel daddeln.

Tim Pauls

PC PowerPlay **Wenn ein Spiel für Deutschland beschnitten wird, dann weisen wir in Extrakästen darauf hin. Eine feste Spalte im Wertungskasten lohnt sich dagegen nicht, weil dieser Fall zum einen eher selten auftritt und zum anderen doch viel wichtiger ist, was und wie genau geschnitten wird, als dass irgendetwas fehlt.**

Florian Stangl

World of WarCraft ist eine Droge

World of WarCraft. Ich habe ehrlich gesagt nicht die geringste Ahnung, was all diese Leute an diesem Spiel so toll finden. Viele meiner Freunde spielen es und nur dieses eine Spiel (das zum Thema WoW-Effekt)! Also hab ich denen dann auch mal über die Schulter geschaut. Was sich mir da präsentiert, ist oberflächlich gesehen folgendes: Eine voll durchgestylte Klischee-Comic-Fantasy-Welt ohne Ecken und Kanten, durch die ziellos schlecht animierte Über-Monster watscheln und sich von Dünnschiss brabbelnden Leuten mit zahllosen übertrieben farbenfrohen Effekten und Zaubern umnieten lassen. Bei WoW hab ich das Gefühl, dass man entweder eine Sonnenbrille braucht oder auf Drogen sein muss, um dieses Spiel optisch genießen zu können. Mit Rollenspiel hat das nichts gemeinsam, eher mit einem Marvel-Comic. Außerdem, was sollen eigentlich diese Leute mit dem Ausrufezeichen über dem Kopf, die mitten in der Wüste stehen? Was machen die da? Haben die sich verlaufen? Sind das Programmfehler? Ach nein, die geben einem Quests, sicher. So aufregende Quests wie: Besorg 10 davon. Oder: Töte 15 davon. Wie tierisch aufregend.

Ein ganz anderer aber Punkt ist der, dass alle Leute sagen, um die Grafik oder das Spiel an sich ginge es ja gar nicht. Es wäre ja die Interaktion der Spieler. Man würde ja auch viele Leute kennenlernen und sich nett über Teamspeak unterhalten und so. Was diese Leute (und mitunter meine Freunde) mir also weismachen wollen, ist, dass es in WoW so etwas wie soziale Kontakte geben würde. Selbst wenn man das mal annehmen würde, so müsste man einsehen, dass richtige soziale Kontakte, bei denen ich etwas mit jemand anderem unternehme, mich mit ihm über Dinge fernab eines PC-Spiels unterhalte und mit ihm Spaß habe, eine ganz andere Qualität haben als ein Chat- oder TS-Gespräch in WoW!

Es ist folglich auch zu beobachten, dass Leute, die in der Woche 30 bis 50 Stunden (ein geschätzter Wert, der wahrscheinlich häufig zu niedrig angesetzt ist) WoW zocken, überhaupt keine sozialen Kontakte mehr pflegen und halten können. Ich muss leider sagen, dass ich das schon beobachten musste. An dem Punkt jedoch, wo man sein Leben eintauscht gegen eine Sache, die einem ein reales Leben vortäuscht und gleichzeitig vorenthält, muss man einsehen, dass man drogenabhängig ist. Ich selbst habe mit Drogen (nicht mit PC-Spielen) schlechte Erfahrung gemacht und es ist schrecklich zu sehen, wie sehr diese Erfahrungen mit den heutigen Beobachtungen von WoW-Zockern übereinstimmen. Da wird gerechtfertigt, abgelehnt und abgeblockt, und sowieso ist alles, worum es geht, nur noch WoW. Kenne ich irgendwoher, nur dass man WoW dabei synonym mit Dope setzen kann.

Wenn jetzt also Politiker die Abschaffung von »Killer«-Spielen fordern, sollten die sich meiner Meinung nach eigentlich eher fragen, ob sie nicht Sucht fördernde Spiele eher verbieten, oder ab 18 einstufen sollten. Alkohol krieg ich ja legal auch nicht mit 12. Und Haschisch ist nicht ohne Grund verboten. Das klingt jetzt vielleicht nach einer sehr wagemutigen Forderung, aber wenn man sich das Spielprinzip von WoW mal genau anguckt, muss man erkennen, dass das nichts anderes als Sucht fördernd ist. Das ist ja der Trick bei dem Spiel. Darum geht es da ja: Den Spieler so lange wie möglich an das Spiel zu binden. Das haben die von Blizzard perfektioniert! Aber wenn ich Menschen dazu bewege, einen langen, nicht absehbaren Teil der Freizeit am PC zu bleiben und dadurch ihr Leben zu vernachlässigen, stufe ich das persönlich als Schädigung der Gesellschaft ein. Und das ist illegal, genau wie andere Drogen auch.

Jens-Christian Seele

PC PowerPlay **In einem wichtigen Punkt sind wir uns einig: Wenn Spielen zur Sucht wird, ist Schluss mit lustig. Diese Erfahrungen habe ich beim Spielen von WoW leider auch gemacht, als zum Beispiel eine Spielerin lieber mit unserer Gruppe in eine Instanz wollte, anstatt einen verunfallten Freund im Krankenhaus zu besuchen. Das sind Ausnahmen, die bei der enormen Spielerzahl von rund 300.000 Aktiven natürlich öfter auftreten als bei »kleineren« Spielen.**

Florian Stangl

Test von Hearts of Iron 2

Sehr geehrte Herren Steidle und Deppe, es folgt eine kurze Anmerkung zu Ihren Äußerungen bezüglich Hearts of Iron 2, das Spiel sei nicht »zugänglich«: richtig. Sofern man Civilization 4 als Maßstab nimmt, kann man, einer gewissen Logik folgend, Hearts of Iron 2 als unzugänglich bezeichnen. Allerdings ist dieses Attribut nur vermeintlich von Nachteil. Denn dieses Civilization 4 besitzt zwar eine große Komplexität, der Spieler selber wird aber großteils in die Position des Zuschauens verbannt. So verfügt dieses Spiel zwar über zahlreiche interessante Funktionen, die Parameter werden allerdings von Hilfs-Assistenten annähernd optimal voreingestellt und der Anwender darf lediglich die Ergebnisse abnicken. Toll!

Im besten Fall kann er diese Assistenten, die – auf das Gesamtbild des Spiels bezogen – sich eher selbst beschäftigen als den Spieler, also reinem Selbstzweck dienen, eine Richtung weisen. Um politischer Korrektheit Rechnung zu tragen, besitzen Religionen keine Eigenschaften/Eigenarten, sondern sind bloß vorhanden – und ihr Vorhandensein stört mehr den Spielablauf, als dass es der Atmosphäre Zugewinn brächte. Auch die Nationen sind allesamt gleich, lediglich die Herrscher besitzen Eigenschaften – alles Plastik; Charakter und Eigenform des Spiels sucht man vergeblich! Aber das nur am Rande über ein Spiel, welches unverständlich viel Presse-Lob erhalten hat.

Nun spielt sich im Gegensatz dazu, trotz vorwiegend grafischer Schlichtheit, jeder Staat bei Hearts of Iron 2 im Rahmen der Möglichkeiten des Spiels anders. Und obwohl es keine dreidimensionale, frei zoombare Weltkarte gibt, auf der man Rehe im Wald äsen sieht, fühlt man sich durch die Vielfalt der spielerischen Möglichkeiten in das Spielgeschehen einbezogen.

Nun entspringe ich einer Spielergeneration, die noch zu jedem Spiel ein Handbuch lesen musste/sollte und gewisse spielbezogene Fragen mit logischem Menschenverstand zu beantworten hatte. Heute ist das Bemühen des Verstandes offensichtlich zu viel verlangt: Dass man zum Beispiel taktische Strafen erfährt, wenn man seine erschöpften Truppen mitten in der Nacht über Sumpfgebiet, wo sich folglich kein Panzer bewegen lässt, mit einem unerfahrenen Truppenführer gegen den Feind schickt, ist für mich so logisch, dass ich zur Beantwortung dieser Frage nicht den Rat eines Assistenten oder Handbuchs bemühen muss!

Die 68 Punkte, die Sie, Herr Deppe, diesem Spiel lediglich zugestehen, spiegeln leider eine erschreckende Tendenz wider: Spielsspaß wird reduziert auf technische Aspekte (die man bestenfalls zur äußeren Motivation des Spielers zählen kann!) und Vergnügen als solches soll in der Regel nur in den Dingen enthalten sein, in die keine Arbeit/Eigenleistung einfließt. Schade.

Trotzdem empfinde ich es positiv, dass Ihre Zeitschrift endlich der verblendeten Meinung entgegentritt, man könne die Qualität eines Computerspiels mit wissenschaftlicher Genauigkeit bestimmen. Dass sich die Gesamtnote aus dem Durchschnitt der persönlichen Einzelmeinung von Experten errechnet, ist eine gute Lösung. Die Methoden anderer Zeitschriften hingegen sind vollkommen lächerlich!

Philipp Altpeter

PC PowerPlay Nein, meine 68 Prozent beziehen sich eben nicht nur auf technische Aspekte – denn dann hätte Ihr Beispiel Civilization 4 mit Sicherheit schlechter abgeschnitten als mit über 90 Prozent. Hearts of Iron hat sich nicht einmal die Mühe macht, dem Spieler den Einstieg zu erleichtern. Statt »neumodischem Schnickschnack« wie ausführliche, eingebundene Tutorials oder eine flache Lernkurve erschlägt es interessierte Strategen wie mich gleich mit seiner Komplexität. Klar, auch ich gehöre eher der Handbuchgeneration an – aber ich will auch von einem Spiel nicht allein gelassen werden. Siehe meine Antwort zum Oblivion-Leserbrief.

Martin Deppe

PC PowerPlay Stichwort optional: Ich kann bei Civ 4 Hilfen nutzen, muss es aber nicht. Hearts of Iron 2 bietet solche Hilfen gar nicht erst an.

Rüdiger Steidle



FEHLERTÄUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

Der Gnom ist ein Zwerg

Auf Seite 181 im Abschnitt »Die Osterwelt von WarCraft« hat der Fehlertäufel den NPC Gubber Blump als Gnom bezeichnet. Er ist aber ein Zwerg.

Marius Röntgen

PC PowerPlay Wissen Sie, aus Sicht eines Hordlers sind alle Allianzler Gnome. Mit Ausnahme der tuntigen Nachtelfen, die sind dafür zu dürr.

Simon Fistrich

M&N

Ich bin großer Fan von euch und habe bisher nie auf Fehler geachtet. Darum wollte ich mich auch mal auf die Suche machen und siehe da, auf Seite 9 war er. Dort heißt es nämlich: »auf vielfachem Wunsch«. Müsste es nicht heißen »auf vielfachen Wunsch«?

Florian Born

PC PowerPlay Num seien Sie nal micht so kleimlich, nam kamm doch nal zwei Buchstabem verwechselm.

Sinom Fistrich

Riesen-Festplatte

Fehler auf der 7. Seite, bei der Vollversion Speed Busters. Ihr habt dort bei den Minimalen Systemvoraussetzungen geschrieben, dass das Spiel 5420 MB Festplattenspeicher benötigt. Streicht lieber die 4 weg, dann sieht es mit 520 MB schon viel besser aus.

Julian Schade

PC PowerPlay Huch, da hat sich wohl meine Sammlung privater Urlaubsfotos in den Vollversionsordner geschlichen. Anders kann ich mir diesen Fehler nicht erklären.

Michael Erlwein

Trennungsgrund

Auf Seite 191 der aktuellen Ausgabe habt ihr im Kasten rechts oben bei eurer Antwort gleich zwei Fehler auf einmal gemacht! »Ein neuer Veröffentlichungstermin sowie ein Publis-her ...« Doch »neuer« und »Veröffentlichungstermin« gehören getrennt geschrieben, und »Publisher« trennt man wie folgt ab: »Pu - bli - sher«

ice-cube

PC PowerPlay Die Erklärung für dieses Malheur ist ebenso simpel wie einleuchtend: Es liegt an unserer Layoutsoftware Quark Xpress, die auf doofen Macs (genau, die alten ohne Intel-CPU) läuft. Mit einem PC wäre das nicht passiert.

Florian Stangl

PC PowerPlay Glauben Sie dem Kollegen kein Wort, das war ganz klar menschliches Versagen.

Sandra Strehle

Oblivion-Test

Ich mag eure Zeitung wirklich sehr und habe bislang alle Ausgaben in meinem Besitz. Eigentlich schätze ich auch euer Wertungssystem, welches auf subjektiven Meinungen beruht und mir schon oft als Orientierungshilfe dienlich war. Aber was ich in eurer letzten Ausgabe im Test zu Oblivion lesen musste, insbesondere in euren Statements, verschlug mir die Sprache. Nur Herr Valtin erfasste die Qualität dieses großartigen Spiels, alle anderen, so schien mir, suchten offensichtlich auf Teufel komm raus nach Fehlern. So das Statement von Herrn Stangl, der über die Schnellreisefunktion meckerte. Wenn er sie nicht mag, dann soll er sie einfach nicht benutzen. Ich und sicher viele andere denken, schön, dass man zumindest die Möglichkeit hat, mal eben schnell von A nach B zu gelangen.

Zudem das Statement von Herrn Deppe, Zitat: »so muss sich ein Knacki fühlen ... immer wieder lässt das Spiel mich allein.« Hallo?! Die Elder-Scrolls-Reihe ist für spielerische Freiheit bekannt, es bedarf etwas Übung und auch RPG-Erfahrung, um sich in dieser immens großen Welt zu Recht zu finden, aber ich denke, genau da liegt der Reiz des Spiels. Keiner sagt mir was ich tun soll, ich darf selbstständig entscheiden, was ich als nächstes mache.

Das letzte Statement kam von Frau Braun, die Welt sei nicht aus einem Guss oder es fühle sich zumindest nicht so an, was soll man dazu sagen? Etwas Harmonischeres in einem PC-Spiel habe ich noch nie gesehen, jede Stadt hat ihr eigenes Flair, die Tageszeit- und Wetterwechsel sind einfach erste Sahne und bringen realistische Atmosphäre auf meinen Bildschirm. Ich konnte bisher mit euren Meinungen immer etwas anfangen, aber diesmal lagt ihr ziemlich daneben.

Nicole Kornatz

Den von Ihnen bemängelten Realismusfaktor kann ich so nicht akzeptieren bzw. verstehen. Wenn jemand der Meinung ist, er muss andere Leute bestehlen, so kann er nicht erwarten, dass er diese Ware überall los bekommt. Genau für diesen Fall gibt es die Diebesgilde, um geklaute Ware an den Mann, pardon, Hehler zu bringen. Ein ehrlicher und rechtschaffener Charakter wird keine Diebstähle begehen, ergo wird er nur Beute verkaufen, die er »ehrlich« (in Dungeons, Minen, Ruinen etc.) »erworben« hat.

Der nächste Punkt ist der von Ihnen bemängelte »Realismus« der Questgeber, also die NPCs, die wichtig sind. In Ihrem Testbericht steht, dass man diese erst suchen muss und dass diese nicht immer am besagten Punkt verweilen. Soweit richtig, allerdings gibt es eine Aufschaltung in der Karte. Dort wird jeder wichtige Quest-NPC farblich markiert, man kann diesen dann nicht verfehlen bzw. braucht auch nicht suchen.

Das, was in Ihrem Test leider nicht so deutlich rüberkam, ist der Schwierigkeitsgrad. Hier ein Beispiel: Man kann innerhalb von einer Stunde zum Großmeister der Arena aufsteigen und nebenbei noch 5.000 Goldstücke verdienen – sobald man eine verzauberte Waffe hat. Was spätestens nach dem ersten Obliviontor der Fall sein sollte: Man kann mit dem Fragment, was man am Ende eines jeden Oblivionabschnittes entfernen muss, Waffen, Rüstung sowie Schmuck verzaubern. Ich hab mein Katana mit dem ersten Fragment verzaubert, bei einem lautlosen Angriff (6x Waffenschaden) fällt jeder (!) Gegner sofort um, im normalen Kampf nach zwei (!) Schlägen. Damit ist z.B. jeder Arenakampf eine Farce, das Warten auf den Beginn dauert länger als der eigentliche Kampf.

Henryk Flies

Bin nun seit geraumer Zeit Abonnement der PC PowerPlay, und mit Ihrem Redaktionskonzept, dem kritischen Schreibstil und den ausgewogenen Tests sehr zufrieden. So habe ich mir dann auch gleich nach der April-Ausgabe und dem Testbericht von Oblivion das Spiel gekauft und fleißig losgespielt. Möchte mich Herr Valtin anschließen und eine fette 90er-Wertung vergeben, denn ein Spiel, in dem die Atmosphäre so dicht und gleichzeitig (!) die spielerische Freiheit so groß ist, weckt in mir Erinnerungen an die gute alte Ultima-Reihe.

Zu den aufgeführten Kritikpunkten von Martin Deppe möchte ich mich aber noch äußern. Klar, es mag manchen Knacki, äh... Rollenspieler sehr verwirren, wenn keine goldenen Ausrufezeichen über den NPCs schweben und man so die Questgeber nicht schon aus 50 Meter Entfernung sieht. Auch dass man alle Quests gleich schaffen kann, ohne sich erst wochenlang hochzuleveln, scheint wohl nicht der heutigen »Norm« zu entsprechen, wenn man Herrn Deppe Glauben schenken mag. Aber mal unter uns, was genau ist denn so toll daran, wenn einen das Spiel dazu »zwingt«, erst Hunderte von Monster zu erschlagen, damit man endlich Level 50 erreicht und so die Hauptquest schaffen kann?

Holger Leichtweiß

PC PowerPlay **Unser Wertungssystem basiert auf objektiven Tests – also so, wie wir das Spiel persönlich empfunden haben. Und MICH hat Oblivion schlicht zu oft allein gelassen, daher meine Aussage. Wenn SIE gerne durch eine riesige Welt stöbern – gerne! Das ist ja das schöne an Spielen: Jeder empfindet sie anders.**

Zu den goldenen Fragezeichen über Questgebern: Hier wäre mir eine optionale Einstellung am liebsten – dann wären WoW-Verwöhnte genauso glücklich wie beinharte Rollenspieler.

Martin Deppe

PC PowerPlay **Die Schnellreisefunktion gilt ja auch für Orte, die ich noch nicht kenne und die Hauptquest-relevant sind. Da Oblivion mich nicht warnt, dass ich mit Riesenschritten durch die Hauptquest eile, kann es passieren, dass ich viel zu schnell durch bin, ohne es zu wollen. Das wird noch schlimmer durch das Anpassen der Gegner an den Level des Spielers. Etwas Feintuning hätte hier geholfen.**

Florian Stangl

Darkstar One

Ich weiß zwar nicht, ob ich hier an der richtigen Beschwerdestelle bin, aber das Spiel Darkstar One, welches im Vorschaubereich zu sehen ist, ist ja praktisch eine 1:1-Kopie zu Freelancer. Sämtliche Spielinhalte sehen dem verblüffend ähnlich, angefangen bei den Weltraumschlachten, über die Kaufmenüs bis hin zur Sequenz, die das Wechseln der Galaxien darstellt (Tunnelähnliches Gebilde) ... Gilt so etwas nicht als Stehlen geistigem Eigentums oder so etwas in der Art?

Ich finde, an so einem Beispiel sieht man wieder die Einfallslosigkeit vieler Entwickler, es wird eine bereits verwendete Spielidee benutzt und einfach eine neue Grafik-Engine verwendet ... Ich möchte diese Gelegenheit nutzen, um mal einen Appell an die Spieleindustrie zu richten: Warum müssen es immer die neuesten Grafiken sein? HDR, Shader Model 3.0 (nächstes Jahr dann 4.0) – sicher sieht das dann alles toll aus, aber bei einem Großteil der Spiele handelt es sich um Kopien von schon mal gespielten ... Neue Ideen wären nicht schlecht, Mischungen der Genres oder vielleicht ja mal was ganz Neues ... Interessant, abwechslungsreich und vor allem Spaß sollten die Spiele machen. Ganz zu schweigen davon, dass man einen Rechner braucht, der mindestens 2.000 Euro kostet, um diese neuen Spiele flüssig zu spielen.

Tim Baumeister

PC PowerPlay **Sie haben Recht: Wirklich neue Spielideen suchen auch wir Monat für Monat mit der Lupe. Innovative Konzepte lassen sich aber nur schwer verkaufen und bewerben, daher gehen viele Entwickler lieber auf Nummer Sicher. Andererseits: Viele Weltraum-Freunde wünschen sich einen starken Freelancer-Nachfolger. Warum nicht Altbewährtes perfektionieren?**

Simon Fistrich

Scheinheiligkeit

Mein Schreiben bezieht sich auf den scheinheiligen Artikel über das Spiel Marc Ecko's Getting Up, aber zuvor möchten wir betonen, dass wir diese Zeitschrift, trotz des Zusammenwürfelns von Redakteuren anderer Magazine, für durchaus innovativ halten. Man merkt, dass die Schreiber insgesamt offener als zu früheren Zeiten ihre Artikel verfassen (nicht so von oben vorgegeben).

Aber was den Artikel zu oben genanntem Spiel angeht, können wir nur folgendes sagen: »Werden Sie mal nicht grantig, Herr Stanglnator, weil bei solch verlogenen und scheinheiligen Artikeln, wie dem von Sascha Gliss und Ihrem Wertungsstatement, tun wir das schon.«

Ehrlich gesagt kennen wir das Spiel nicht einmal, aber darum geht es auch nicht. Wir würden eine objektive Kritik gegen ein dumpfsinniges Spiel mit mittelmäßiger Technik auch anstandslos annehmen, aber hier geht es darum, dass Herr Gliss und Herr Stangl ihre Argumentation schwerpunktmäßig darauf legen, dass Gewalt gehyped und Schläge in die Weichteile heroisiert werden. Keine Frage, nicht schön, aber wie können Redakteure, die Spiele wie GTA San Andreas hochstilisieren und mit Bestnoten versehen, »Arschloch-mäßiges« Verhalten in einem Spiel verurteilen?

Ehrlich gesagt ist es den meisten von uns sogar lieber in die Eier getreten zu bekommen und den Geldbeutel zu verlieren, als von einem coolen Farbigen einen »Headshot« zu kriegen.

Aziz Onuk und »Lesergemeinschaft«

PC PowerPlay **Ohne dass Sie das Spiel kennen, ist es natürlich schwer, unseren Standpunkt nachzuvollziehen. Die Unterschiede zwischen Getting Up und GTA sind aber offensichtlich: Das eine ist höchstrealistisch – Graffitisprayen und Andere abziehen ist bei Jugendlichen leider populär genug, dem muss nicht noch durch ein Spiel ein Denkmal gesetzt werden. GTA ist dagegen stark übertrieben, und – zweiter großer Unterschied – wesentlich vielseitiger, was Missionen und Möglichkeiten angeht.**

Florian Stangl

Rassismus

Ich schreibe Euch im Bezug auf den San-Andreas-Test, aber auch auf den Pate-Test im aktuellen Heft. Was mir schon bei GTA SA aufgefallen ist: Ihr habt als Negativpunkt angegeben, dass das Szenario polarisiert. Zum Teil haben die Redis auch gesagt, dass sie das Ghetto-Flair und den Ebonics-Slang nervig und lächerlich finden – und wenn man die Foren der Spielemagazine liest, seid ihr damit nicht allein. Was mir jetzt komisch vorkommt: Wieso sollte CJs Welt fragwürdiger sein als die Mafiawelt eines GTA 3, Vice City oder Der Pate? Wieso sollte der Ghettoslang von San Andreas lächerlicher sein als die Machosprüche in Liberty Citys Mafia oder die psychopathischen Anwandlungen eines Tommy Vercetti? Kann es daran liegen, dass CJ schwarz ist?

Ich begreife, dass jeder seine eigene Meinung zu den verschiedenen Szenarien hat, aber wieso sollte ein San Andreas polarisieren, die Mär von der »ehrenwerten Gesellschaft« oder der Scarface-Verschnitt Vercetti nicht? Ich kann mir als einzigen Grund wirklich nur vorstellen, dass einige (wahrscheinlich eher unbewusst) sich eher mit einem weißen Massenmörder identifizieren können als mit einem schwarzen Gangbanger. Der Erstere hat sicher nicht mehr Stil – es ist nur einfach ein anderer Stil.

Auch wenn es vielleicht jetzt so tönt, meine ich das alles nicht als Beschuldigung oder Angriff, sondern eher als Denkanstoss. Und es würde mich sehr interessieren, was Ihr dazu meint.

Matt Kimmich

PC PowerPlay **Ähnliche Antwort wie zu Getting Up: Es ist für uns spannender, eine Rolle zu übernehmen, die wir in echt nicht innehaben. Überspitzt formuliert: In Hiphop-Klamotten rumrennen und Leute anpöbeln fiele uns leichter, als für die Mafia als Auftragskiller zu arbeiten. Es hat also überhaupt nichts mit der Hautfarbe oder Nationalität zu tun, die ist uns schnurz. Sie haben Recht, es ist außerdem eine Frage des Stils und ob man diesen mag. Wir lassen diese persönlichen Vorlieben in unsere Wertungen einfließen, weil ja auch unsere Käufer unterschiedliche Geschmäcker haben und sich so leichter wiederfinden.**

Florian Stangl

Vitalsign

Was ihr euch da bei Vitalsign geleistet habt, ist eine bodenlose Frechheit!!! Ich fang mal an: Es ist ein MMOFPS (wofür braucht man da Bots? Völlig sinnlos.). MMOFPS kosten nun mal Geld, damit kann man sich abfinden und 5 Euro sind nun wirklich nicht zu viel. Unnötiges Punktesystem? Wenn man sich mehr als eine Stunde damit befasst, ist es so simpel wie Nudeln kochen. Wer stellt bei Spielen wie Battlefield 2 oder Counter-Strike die Grafik auf high? Niemand, der Ahnung davon hat!!! Die Lachanfälle für Grafik und Sound, wofür? Sound ist Standard, und Grafik ist für einen E-Sportler so wichtig wie seine Sockenfarbe. Dass es Lags gibt, kann ich nicht bestreiten, aber wenn man in ein Game geht, wo sechs Leute drin sind und der Host hat DSL 1000, dann sollte man sich nicht wundern. Die Wertung 22 ist so was von falsch, dass ich ... Den Spielspaß würde ich mit CS gleichsetzten. Die Community, ca. 5.000 Leute, sehen das wohl genauso. Deswegen würde ich mich freuen, wenn ihr euch das Spiel und den E-Sports-Effekt erneut anguckt.

Manfred Monkau

PC PowerPlay **Auch wenn wir Ihnen gerne den Gefallen tun würden, aber die Kollegen knurren schon ganz böse, wenn ich mich ihren PCs mit der Vitalsign-CD in der Hand nähere ... daher muss der Nachtest wohl ausfallen.**

Sascha Gliss

So erreichen Sie uns

Redaktion

für Leserbriefe oder bei Fragen zum Heft (bitte keine Anfragen zu Ihrem Abo)

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
redaktion@pcpowerplay.de

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird. Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

Hardware-Redaktion

bei Fragen zur Hardware

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

DVD-Redaktion

bei defekten DVD oder Fragen zur DVD

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
dvd@pcpowerplay.de

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

Abo-Service

bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

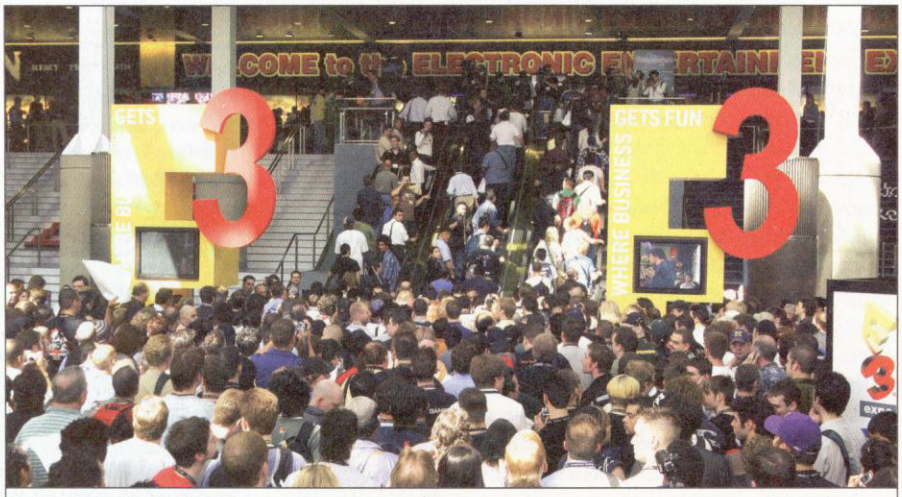
Auf dem Postweg unter:
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon:
(++49) 0931/41 70 434

Per Fax:
(++49) 0931/41 70 179

VORSCHAU 6/2006



VORSCHAU: **E3-MESSE**

Heute schon wissen, was morgen gespielt wird: Vom 10. bis 12. Mai tobt in Los Angeles die weltgrößte Fachmesse für Computerspiele – die **Electronic Entertainment Expo**, kurz E3. Wir toben mit! Mit großen Spielefront-Berichten, ausführlichen Videos und Hintergrundmaterial.



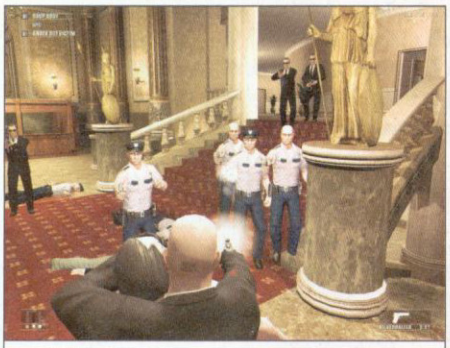
TEST: **HEROES OF MIGHT & MAGIC 5**

Jetzt aber! Nachdem Fans eine **Verschiebung** des Runden-Strategiespiels durchgesetzt haben, sollen die Helden im Mai zuschlagen.



TEST: **DARKSTAR ONE**

Nach dem eher trödeligen **X3** warten die Redaktionspiloten schon sehnsüchtig auf das Testmuster aus dem Weltraumbahnhof Gütersloh.



TEST: **HITMAN 4**

Barcode-Agent im Anmarsch! Agent 747 (oder so ähnlich) will Sam Fisher und Co. zeigen, was eine lautlose **Mörder-Harke** ist.



TEST: **THE DA VINCI CODE**

Das Spiel zum Film zum Buch **Sakrileg**: Wird das Tempelritter-Lizenz-Adventure so spannend wie seinerzeit Baphomets Fluch?

PC POWERPLAY AUSGABE 6/2006
AB DEM 31.05.2006 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 76

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**


Michael Galuschka (Redakteur)


Georg Valtin (Redakteur)


Rüdiger Steidle (Redakteur)


David Bergmann (Redakteur)


Simon Fistrich (Redakteur)


Sascha Gliss (Redakteur)


Susanne Braun (Trainee)


Michael Erlwein (DVD-Redakt


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

FREIER AUTOR: Daniel Ch. Kreiss

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENVERKAUF: Ina Mais
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 2
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2005
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Mey
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr,
sonstiges Ausland auf Anfrage
ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0
BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0
BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen in In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.
TITEL: Sandra Strehle, Sara Stehlin
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Rahmen eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gemäß § 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, eine 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/2006 – verkaufte Auflage: 113.536 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES AKTUELL · DVD VISION · DVD aktuell · play · PlayStation

ABO-SERVICE
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 01805/90 90 88 · Fax: 01805/90 90 89
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PC PowerPlay DVD – Mai 2006

VOLLVERSIONEN

Conflict Desert Storm
Das achte Weltwunder

DEMOS

Desperados 2
Emergency 4
Fifa WM 2006
Fire Department 3
Rise & Fall
Strategic Command 2
Tomb Raider Legend

HIRES-VIDEOS

Blazing Angels of WW2
Championsheep Rally
City Life
Dark Messiah of Might & Magic
Desperados 2
Die Römer
Emergency 4 vs. Fire Department 3
FIFA WM 2006
Ghost Recon – Advanced Warfighter
GTR 2
Hellgate London
Ice Age 2
Interstate 76
Oblivion (dt.)
Panzer Elite Action
PES 5 Tor des Monats
Rise & Fall
Rogue Trooper
Tony Hawk's American Wasteland
Übersoldier
War on Terror

PATCHES

Battlefield 2 Patch 1.21 auf 1.22
Blazing Angels of WW2 Patch 1.01
Call of Duty 2 Patch 1.2
Command & Conquer – Die ersten 10 Jahre Patch 1.01
Crashday Patch 1.1
Die Sims 2: Open for Business Patch 1.3.0.280
Empire at War Patch 1.03
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked Update 1.1
Schlacht um Mittelerde 2 Patch 1.02
Tomb Raider Legend Patch 1.1
Tycoon City New York Patch 1.1.05
Wintersport Pro Patch 1.03
X3 Update 1.3 auf 1.4

SCREENSHOTS

Alien Shooter 2
Blazing Angels of WW2
City Life
Dark Messiah of Might & Magic
Die Römer
Emergency 4
Fire Department 3
Ghost Recon 3
Timeshift
Übersoldier

MODS

Oblivion: Anvil Haus-Mod
Oblivion: Attack and Hide
Oblivion: Beneath the Wall Dungeon
Oblivion: Beute-Mod
Oblivion: BT-Mod
Oblivion: Cheydinhal Petshop
Oblivion: Combat Behavior-Mod
Oblivion: Dietrich-Mod
Oblivion: Dimensional Pocket
Oblivion: Elven Weapon Weight Reduction
Oblivion: Ewige Fackel
Oblivion: Feinde entdecken
Oblivion: Forgotten Tomb Dungeon
Oblivion: Gegner-Balance-Mod
Oblivion: Genderless Hairstyle
Oblivion: Golden Arrow Archer Shop
Oblivion: Imperial Haus-Mod
Oblivion: Jagd-Mod
Oblivion: Karten-Eintrag
Oblivion: Karten-Mod
Oblivion: Leichen-Mod
Oblivion: Level Slow
Oblivion: Magic Sanctum
Oblivion: Magiergilden Quest Fix
Oblivion: Mercenary Svenja
Oblivion: Mithril Armor Weight Reduction
Oblivion: Mod Conflict Detector
Oblivion: Nebel Remover
Oblivion: Neue Zauber
Oblivion: Oblivion Fixes 0.27
Oblivion: Optik-Mod
Oblivion: Oscuros Oblivion Overhaul
Oblivion: Pfeil-Mod
Oblivion: Pferde-Mod
Oblivion: Phantom Horse
Oblivion: Random Oblivion
Oblivion: Savegame-Manager
Oblivion: Texture-Mod
Oblivion: Underground Assassin
Oblivion: Vampir-Mod
Oblivion: Vergiftete Äpfel
Oblivion: Wasser-Mod
Oblivion: Weight and Hunger
Oblivion: Wertsteigerung
Oblivion: Wetter-Mod
Oblivion: White Glass
Oblivion: Zeitmaschine
Oblivion: Zielkreuz-Mod

TOOLS

Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
Adobe Acrobat 7.0
AntiVir Personal Edition Classic
Ati Tool 0.24
CPU-Z 1.33
D-Fend
DOSBox 0.65
DXTweak 2
Fraps 2.72
Powerstrip 3.63
Rivatuner 2.0
Speedfan 4.28
Windows Media 9 Codec
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9
WinZip 10.0

TREIBER

Ati Catalyst 6.3
DirectX 9.0c
Nvidia Forceware 84.21

SUDOKU SPECIAL

ChemDoku
Crazy Sudoku
Crazy Symbol Sudoku
Just Sudoku
Kakuro Meister
Pure Sudoku
Sudoku Assistenten
Sudoku Generator
Sudoku Live
Super Sudoku

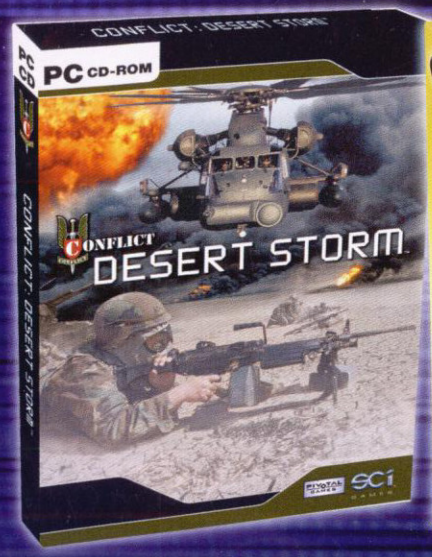
PC PowerPlay Vollversionen: Conflict Desert Storm ◆ Das achte Weltwunder Mai 2006

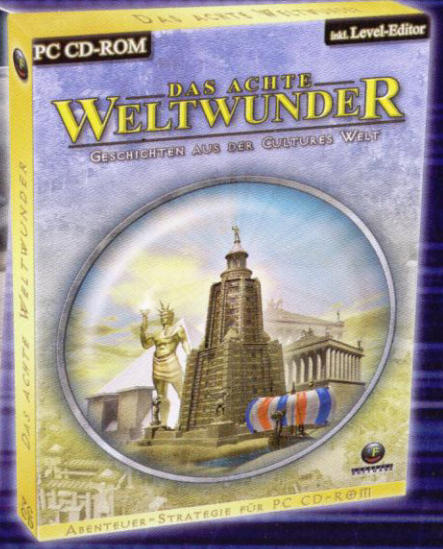
DVD

CyPress

PC PowerPlay

Mai 2006





Vollversion 1

Conflict Desert Strom

Vollversion 2

Das achte Weltwunder

TOP-Demos Desperados 2 ◆ Emergency 4 ◆ Fifa WM 2006 ◆ Fire Department 3 ◆ Rise & Fall ◆ Strategic Command 2 ◆ Tomb Raider Legend

HiRes-Videos Blazing Angels of WW2 ◆ Championsheep Rally ◆ City Life ◆ Dark Messiah of Might & Magic ◆ Desperados 2 ◆ Die Römer ◆ Emergency 4 vs. Fire Department 3 ◆ Fifa WM 2006 ◆ Ghost Recon 3 ◆ GTR 2 ◆ Hellgate London ◆ Ice Age 2 ◆ Interstate '76 ◆ Oblivion (dt.) ◆ Panzer Elite Action ◆ PES 5 Tor des Monats ◆ Rise & Fall ◆ Rogue Trooper ◆ Tony Hawk's American Wasteland ◆ Übersoldier ◆ War on Terror

VOLLVERSIONEN

Conflict Desert Storm
Das achte Weltwunder

DEMOS

Desperados 2
Emergency 4
Fifa WM 2006
Fire Department 3
Rise & Fall
Strategic Command 2
Tomb Raider Legend

HIRES-VIDEOS

Blazing Angels of WW2
Championsheep Rally
City Life
Dark Messiah of Might & Magic
Desperados 2
Die Römer
Emergency 4 vs. Fire Department 3
FIFA WM 2006
Ghost Recon – Advanced Warfighter
GTR 2
Hellgate London
Ice Age 2
Interstate 76
Oblivion (dt.)
Panzer Elite Action
PES 5 Tor des Monats
Rise & Fall
Rogue Trooper
Tony Hawk's American Wasteland
Übersoldier
War on Terror

PATCHES

Battlefield 2 Patch 1.21 auf 1.22
Blazing Angels of WW2 Patch 1.01
Call of Duty 2 Patch 1.2
Command & Conquer – Die ersten 10 Jahre Patch 1.01
Crashday Patch 1.1
Die Sims 2: Open for Business Patch 1.3.0.280
Empire at War Patch 1.03
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked Update 1.1
Schlacht um Mittelerde 2 Patch 1.02
Tomb Raider Legend Patch 1.1
Tycoon City New York Patch 1.1.05
Wintersport Pro Patch 1.03
X3 Update 1.3 auf 1.4

SCREENSHOTS

Alien Shooter 2
Blazing Angels of WW2
City Life
Dark Messiah of Might & Magic
Die Römer
Emergency 4
Fire Department 3
Ghost Recon 3
Timeshift
Übersoldier

OBLIVON-MOD-SPECIAL

48 Oblivion-Mods

TOOLS

Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
Adobe Acrobat 7.0
AntiVir Personal Edition Classic
Ati Tool 0.24
CPU-Z 1.33
D-Fend
DOSBox 0.65
DXTweak 2
Fraps 2.72
Powerstrip 3.63
Rivatuner 2.0
Speedfan 4.28
Windows Media 9 Codec
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9
WinZip 10.0

TREIBER

Ati Catalyst 6.3
DirectX 9.0c
Nvidia Forceware 84.21

SUDOKU SPECIAL

ChemDoku
Crazy Sudoku
Crazy Symbol Sudoku
Just Sudoku
Kakuro Meister
Pure Sudoku
Sudoku Assistenten
Sudoku Generator
Sudoku Live
Super Sudoku

PowerPlay Vollversionen: CONFLICT DESERT STORM ◆ DAS ACHTE WELTWUNDER MAI 2006

DVD

CyPress

PowerPlay

Mai 2006

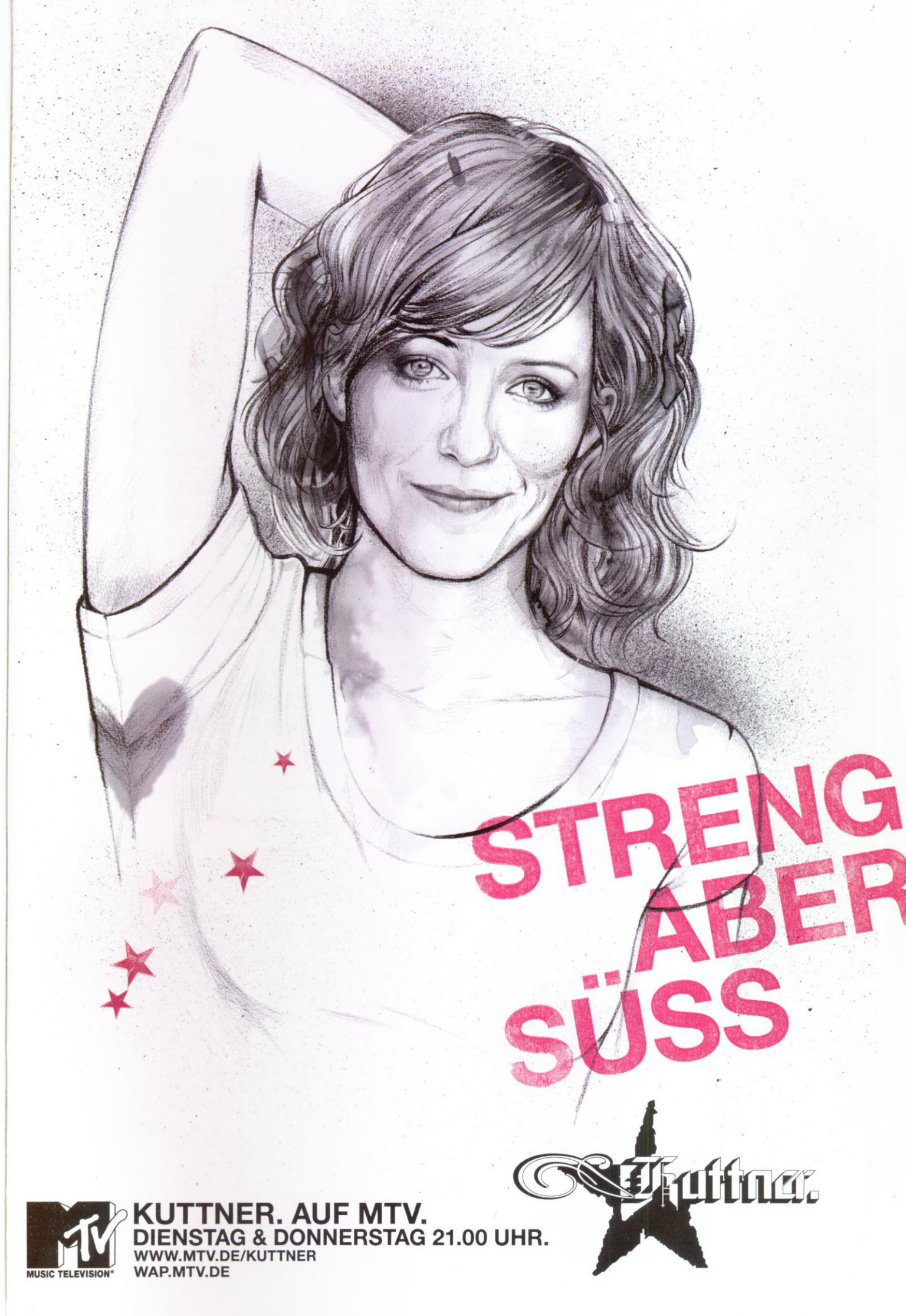


VOLLVERSION 1

CONFLICT DESERT STORM

VOLLVERSION 2

DAS ACHTE WELTWUNDER


STRENG
ABER
SÜSS
Kuttner.
MTV
MUSIC TELEVISION
KUTTNER. AUF MTV.
DIENSTAG & DONNERSTAG 21.00 UHR.
WWW.MTV.DE/KUTTNER
WAP.MTV.DE

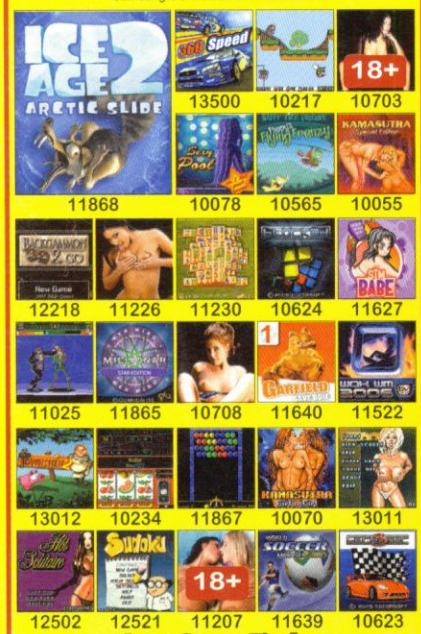
Topaktuelle Klingeltöne & Videos!

auch gratis, viel mehr unter wap.klingelton.com

Garantiert kein ABO!

Java Games

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay, SE K700, Motorola V3, Samsung SGH-D500 und viele mehr



13500 10217 10703 11868 10078 10565 10055
12218 11226 11230 10624 11627
11025 11865 10708 11640 11522
13012 10234 11867 10070 13011
12502 12521 11207 11639 10623

Java Game-Finder

Spiele für Dein Handy findest Du mit dem JAVA FINDER.

Sende eine SMS mit „FIND JAVA" an: **81081**

Realsounds

für alle Handys mit WAV, MMF, AMR oder MP3

120235 Leck mich am Arsch
120629 Big City Life (Mattafix)
120625 Dieser Weg (Xavier Naidoo)
120560 Magagascar: I like to move it
120676 Ding (Seeed)
120000 Dein Handy klingelt, Du Stinker!
120659 Love Generation (Bob Sinclair)
120624 Hung up (Madonna)
120656 Augenblick (Bushido)
120018 Altes Telefon
120038 Polizeisirene
120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)
121076 Du kannst mich...
121074 Fussball WM: Wir werden Weltmeister!
121073 Du bist ein Arschloch
120654 Brücke an Kirk, es kommt eine Nachricht
120014 Frau Orgasmus
120666 EKG - Es geht zu Ende
120668 Ferrari F50 beschleunigt
120672 Ducati - 998F02 - Start
120677 Rette mich (Tokio Hotel)
120678 Just be good to me (Karmah)
120679 Fussball ist unser Leben (Brings)
121010 Phonecall from Jamaica
121075 Fussball WM: Anruf für Deutschland
121079 Fussball WM: SMS Reporter

Soundclip-Finder

Zugriff auf über 1000 Geräusche!

SENDE: „FIND SOUND" an **81081**

Videos



151114 151544 151407 151433
151483 151506 151634 151652
153021 153036

Mehr heisse Videos?

150000 - 151655

So einfach wird bestellt:

Bestellen per Anruf

(1) Produkt auswählen
(2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
(3) Versand erfolgt SOFORT auf Dein Handy

0900 55 22025 14
€ 1,99/min, pro Bestellung max. 2 Min., max. € 3,98 a.d.dt.Festnetz

0901 400 410 14 € 4,-/Anruf

0901 579 975 CHF 4,23/min

900 77 900 € 1,14/min

Bestellen per SMS

Sende eine SMS mit dem Text:

GEPC BESTELLNUMMER an

81081 € 1,99/SMS

0930 822 400 € 2,-/SMS

9123 für Erotik: **69569** CHF 3,-/SMS

7788 € 1,50/SMS

Für Realtones sende:
REAL GEPC BESTELLNUMMER

Für Mono-Töne sende:
MONO GEPC BESTELLNUMMER HANDYMODELL

Jedes Produkt nur 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98).
VD2-Lst. 0,24 EUR, zzgl. T-Mobile TPL. Kein Abo!
AT: 2 x 2,00 EUR (EUR 4,00), zzgl. ev. anf. WAP-Gebühren

Bestellen per Wap

Hol Dir Deinen Gratis-Klingelton unter:

wap.klingelton.com

Sende eine SMS mit „WAP HANDYMODELL" an +43 699 115 14271 und du bekommst die WAP-Einstellungen.

Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay



101058 105750 106044 105352 102587
104415 107108 107048 105716 107073
107107 105743 107092 105722 107130
100137 101170 105749 107193 107106
102562 107128 105342 107127 105726
107126 105747 107039

NOKIA-TRANSPARENT
LÖSCHLOGO
für freie Sicht aufs Nokia-Farbdisplay.

130015

Top aktuelle Klingeltöne — poly, real & mono

33112 Crazy
33110 Natures Law
33100 Temperature
33096 I Still Burn
32869 Love Generation
34134 No No Never
34038 Because Of You
34080 Just be good to me
34116 Ich Bin Ich
33054 I belong to you
34122 Beep
33065 Happy Birthday
33072 Stupid Girls
32919 Rette mich
33093 Wo bist du mein Sonnenlicht
34095 Check on it
33095 Gott Schenk Ihr Flügel
34137 Virus
33085 So Sick
33090 Secrets Of Love
34110 Pump It
34040 Run it
34142 Bounce
28893 Big City Life
33101 Welcome to detroit
33087 Uh Mamma
33103 Suffer well
33055 1001 Arabian nights
34121 Slowly
33076 Uh la la la
22204 A dios le pido
34109 Freunde bleiben
34135 Where Does The Love Go
33043 Nasty girl
34140 Ich Liebe Dich
32917 Come back to me baby
28925 Like You
28990 You Raise Me Up
34141 Pinocchio In Moskau
32990 When Im Gone

28955 My Humps
30891 La Gasolina
30301 Mama Ana Ahabak
31953 Mein Block
24294 Die Eine 2005
32166 Perfekte Welle
32890 Just Because Of You
32772 Jump, Jump
30695 Geile Zeit
32819 Push the button
28650 Candy Shop
28468 Boulevard of broken dreams
32908 Endgegner
28940 Foxtrot
32693 NDW 2005
27951 Yeah!
34036 First day of my life
28919 We be burning
32805 Durch den Monsun
30887 La Camisa Negra
32933 Sie liegt in meinen Armen
28826 Dont cha
28428 1,2 step
30866 Du erinnerst mich an Liebe
28953 Tripping
32813 Love to be loved by you
32930 Window Shopper
28817 When September ends
28802 Youre beautiful
32705 Dubi Dam Dam
32884 Stick with you
32590 From Zero to hero
28783 Just a lil bit
28715 Lonely
30897 Ghetto Gospel
30716 The Sound of San Francisco
34069 Gangsta Rap
28450 Numb (Encore)
32742 All 4 one
32534 Mama ist stolz

Bestellhinweis:
Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert.
Für Realtones sende: REAL GEPC Bestellnummer
Für monophone Töne sende: MONO GEPC Bestellnummer Handymodell

Kino und TV Hits — poly, real & mono

20331 Das Lied vom Tod
20261 Mission Impossible
20598 Rocky, Eye of the tiger
20078 Axel F., Beverly Hills Cop
20340 Das Boot
20318 Simpsons
25064 Miss Marple
31352 King of Queens
20203 Halloween
23144 Probiers mal mit Gemütlichkeit
25137 Dirty Dancing (Time of my life)
20260 A-Team
20157 Der rosarote Panther
21808 Harry Potter
20218 James Bond
22956 Werner Beinhart
32310 Fluch der Karibik
23003 Braveheart
21209 Starwars
32736 Madagascar: I Like to Move It
25962 Spongebob Squarepants
24180 Herr der Ringe
32442 O. C. - California
20924 Der Pate
21654 Final fantasy VIII - Eyes on me
31791 Final Fantasy X - Melodies of life
32894 Final Fantasy XII - Real Emotion
32833 Zelda Nintendo Theme
32860 Zelda: Bolero of Fire
32861 Zelda: Ocarina of Time

32701 Crazy Axel F
22684 Komm wir fahren nach A..
25462 Du hast mich 1000 mal belogen
26558 Ice Ice Baby
25482 Eisgekühlter Bommerlunder
22818 Viva Colonia
20228 Ruf Teddybär 1-4
31427 Need for Speed Underground
21854 UEFA Champions League
20204 Schalke 04 (blau und weiss)
25422 FC Bayern: Stern des Südens
24150 Dortmund: Heja BVB
31349 Marschmusik: Preussens Gloria
26605 8 mile
30723 Zwergenmarsch
31197 Furious (Fast and Furious)
20636 The Final Countdown
22288 We will rock you
20072 Smoke on the water
20054 Thunderstruck
30772 Tweety das Küken
21724 Nationalhymne DDR
20643 Nationalhymne Deutschland
24306 Metal Gear Solid 2
25313 Martinshorn (Tatü-Tata)
25258 Altes Telefon
23041 Hells Bells
23786 Sonar: Echolot von Schiffen
20409 Nothing else matters
24038 Highway to Hell

SMS Chat

Einsam? Flirtwillige Singles warten auf Dich!

Sende „FLIRT" an

82233 € 1,99/SMS
0930 400 200 VD2-Lst. 0,12 €, zzgl. T-Mobile Transportleistung
69569 € 1,-/SMS
CHF 2,-/SMS



Für polyphone Klingeltöne, Soundclips, Realtones, Java Games, farbige Betreiberlogos, Animationen und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein, weiters fallen WAP-Gebühren Ihres Mobilfunkproviders für den Download an. Minderjährige Besteller benötigen die Einwilligung des Erziehungsberechtigten. Eventuelle Irrtümer und Druckfehler behalten wir uns vor. Alle Angaben sind ohne Gewähr.
Hilfe: support@klingelton.com, Anbieterinfo: 0800-100-2068