Juni 2005

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

PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

nur € 3,60 inkl. 8,5 GB DVD

2 VOLL-VERSIONEN





VOLL-VERSION 1: SOLDIERS OF ANARCHY
Packende Mischung aus Action und Strategie

VOLL-VERSION 2: HELL-COPTER
Hartes Ballerspiel mit 20 packenden Missionen





GTA
GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

95% FERTIG! Die PC-Version im ausführlichen Praxis-Test
Schlägt Rockstars neues Gangster-Epos sogar Half-Life 2?

HiRes-VIDEOS
HOCHAUFLÖSENDE VIDEOS



Pariah: Alle Details im hochauflösenden Test-Video!

SPIELE-HITS 2005
Brandheiß von der E3: Quake 4 ★ Quake Wars ★ Prey
Gothic 3 ★ AoE 3 ★ UT 2007 ★ Civilization 4 ★ Spore

DEMOS

DELTA FORCE XTREME
+ STRONGHOLD 2 und 9 weitere Demos



Delta Force Xtreme: Neuauflage mit moderner Grafik!

TEST-HIGHLIGHT



Imperial Glory
Strategie-Hit mit Suchtpotenzial

TEST-HIGHLIGHT



Guild Wars
Phantastische Online-Gefechte

CyPress
VOGEL

YO!

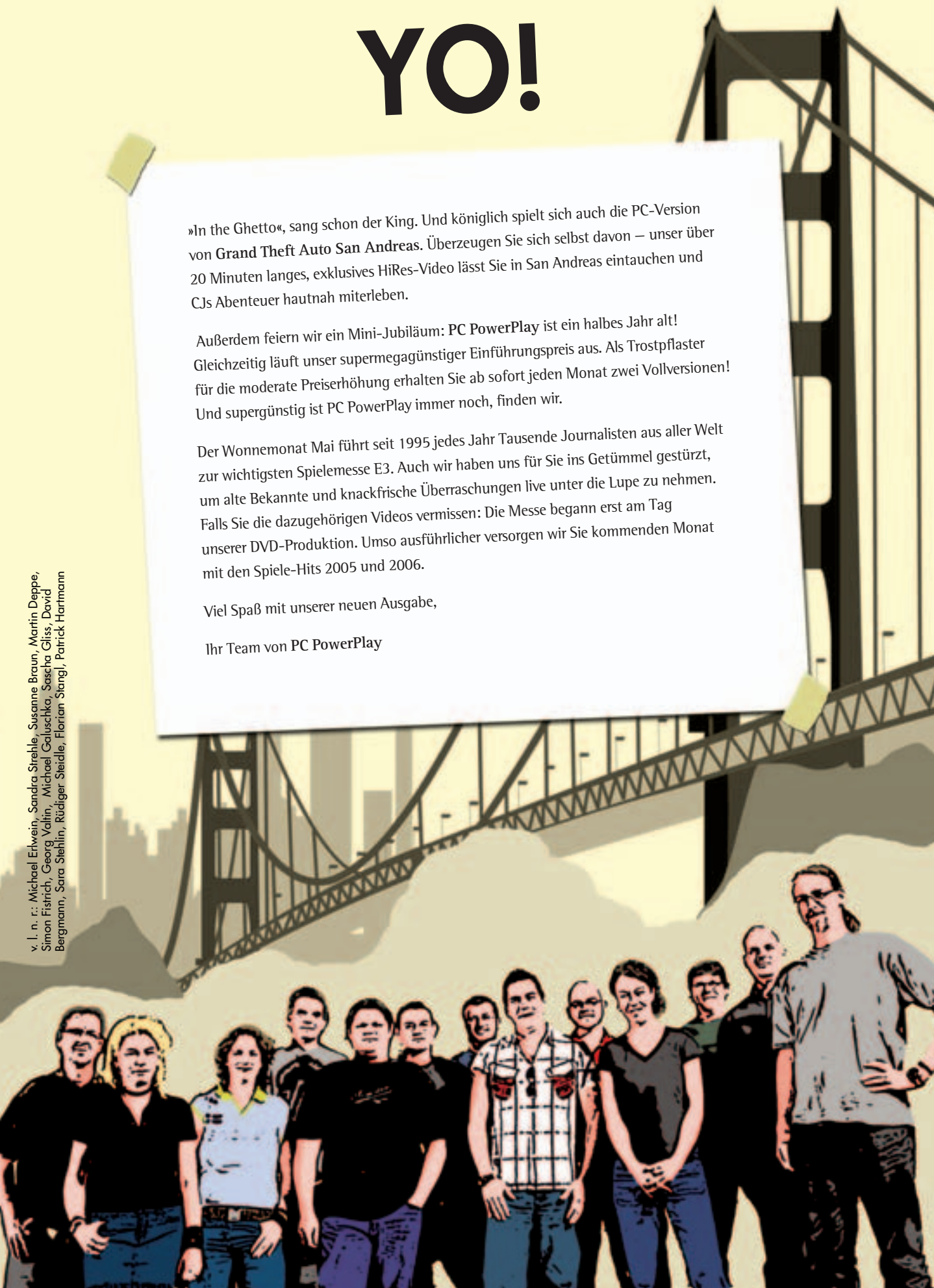
»In the Ghetto«, sang schon der King. Und königlich spielt sich auch die PC-Version von **Grand Theft Auto San Andreas**. Überzeugen Sie sich selbst davon – unser über 20 Minuten langes, exklusives HiRes-Video lässt Sie in San Andreas eintauchen und CJs Abenteuer hautnah miterleben.

Außerdem feiern wir ein Mini-Jubiläum: **PC PowerPlay** ist ein halbes Jahr alt! Gleichzeitig läuft unser supermegagünstiger Einführungspreis aus. Als Trostpflaster für die moderate Preiserhöhung erhalten Sie ab sofort jeden Monat zwei Vollversionen! Und supergünstig ist PC PowerPlay immer noch, finden wir.

Der Wonnemonat Mai führt seit 1995 jedes Jahr Tausende Journalisten aus aller Welt zur wichtigsten Spielemesse E3. Auch wir haben uns für Sie ins Getümmel gestürzt, um alte Bekannte und knackfrische Überraschungen live unter die Lupe zu nehmen. Falls Sie die dazugehörigen Videos vermissen: Die Messe begann erst am Tag unserer DVD-Produktion. Umso ausführlicher versorgen wir Sie kommenden Monat mit den Spiele-Hits 2005 und 2006.

Viel Spaß mit unserer neuen Ausgabe,

Ihr Team von **PC PowerPlay**



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



Yo man! Wir haben die so gut wie fertige PC-Version ausführlich Probe gespielt. Auf der DVD: Unser 20-minütiges Urlaubsvideo aus San Andreas.

Seite 74

TITELGESCHICHTE

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS



88 **PARIAH**

Großer Test: der neue Ego-Shooter der Unreal-Macher.



118 **GUILD WARS**

Konkurrenz für WoW? Unser Test bringt es an den Tag.

AKTUELL

18 Terminkalender

News

14 Just Cause
14 GTR: King of Ovals
16 Imperator
16 The Legend of Jack Sparrow
15 Lesercharts
16 Verkaufs-Charts

Kolumne

14 Die Konsolen kommen!

Vorschau

Titelgeschichte
74 GTA San Andreas

62 World of WarCraft: Battlegrounds
64 GT Legends
66 World Racing 2
68 Condemned
70 Rome: Barbarian Invasion
71 Panzers 2

AKTUELL

E3-Berichterstattung

20 Die größte Spielemesse der Welt

E3-News

22 Tomb Raider Legend
25 Serious Sam 2

E3-Vorschau

26 Rise & Fall
30 Operation Flashpoint 2
32 Age of Empires 3
35 Quake Wars
36 Quake 4
38 Gothic 3
40 Empire at War
41 Unreal Tournament 2007
42 Ghost Wars
44 Prey
45 Hellgate London
46 Call of Duty 2
48 King Kong
49 Civilization 4

AKTUELL

50 Spellforce 2
52 Company of Heroes
53 Oblivion
54 City of the Dead
55 Die Sims 2: Nightlife
56 Spore
58 Warfront

E3-Special

60 PlayStation 3 vs. Xbox 360

TEST

80 So testen wir
82 Teamseite
84 Hitliste

Action

88 Pariah
92 Boiling Point
94 Delta Force Xtreme
95 Mythic Blades

TEST

Strategie

98 Imperial Glory
102 1944 – Winterschlacht in den Ardennen
106 Domination v2.0.127
108 Stronghold 2 v1.1
110 Singles 2
113 Angriff auf die Westfront

Abenteuer

114 Dungeon Lords
118 Guild Wars
122 Still Life

Sport

124 SCAR

Budget

126 Budgetliste
128 DTM Race Driver 2



32 AGE OF EMPIRES 3

Echtzeit-Epos, Teil 3. Brandheiße Infos von der E3!



35 | 36 QUAKE WARS | QUAKE 4

Heftig: Die doppelte Rückkehr der Shooter-Legende.



164 RADEON X800 SPECIAL

Der mächtige Geforce-Gegner unter der Lupe.



182 AUSGESPIELT?

Warum deutsche Top-Spiele immer seltener werden.

TIPPS & TRICKS

129	1944 – Winterschlacht in den Ardennen
129	Boiling Point
129	Brothers in Arms
129	Domination
130	Freedom Force 2
130	Guild Wars
130	Hell-Copter
130	Maustrophy
130	Pariah
130	Splinter Cell 3
131	Singles 2
131	Soldiers of Anarchy
131	Swat 4
	Komplettlösung
132	Stronghold 2
	World of WarCraft: Instanzen Teil 3
142	Blackrocktiefen
148	Düsterbruch
152	Stratholme
156	Scholomance

HARDWARE

161	Chip + PCP-Testcenter
	Schwerpunkt
164	Radeon X800 XL – Der Vergleich
165	Die Karten im Einzeltest
168	Vergleichstabellen
170	Alle X800 im Überblick
	Praxis
172	Spiele-Netzwerk
	Hardware-News
162	Asus 6800 Dual GT
162	Raptor Gaming M2
162	Gainward Powerpack! Pro/ 1490 TV-DVI
163	Biostar N4SIE-A7
163	Sennheiser PC150 und PC160
163	Nvidia G70 vs. Ati R520
	Tests
177	Gamepad Madcatz PC Con
177	Maus Revoltec Lightmouse Precision

HARDWARE

177	Gamepad Genius Maxfire Minipad
181	FAQ: Sie fragen, wir antworten
178	Bestenlisten

MAGAZIN

182	Ausgespielt?
186	Schatten der Vergangenheit
189	Retro: International Karate +
190	Top Ten: Helden aus der zweiten Reihe
192	Leserbriefe

SERVICE

3	Editorial
4	Inhalt
6	DVD-Inhalt
10	HiRes-Videos
194	Im nächsten Heft
194	Impressum
195	DVD-Inlay

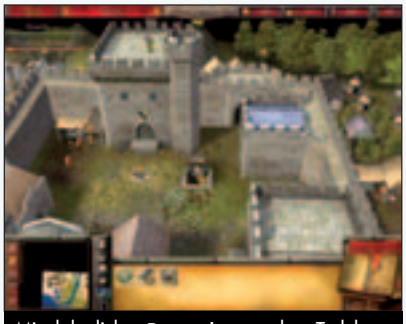
SPIELE IN DIESEM HEFT

1944 – Winterschlacht | Test | Tipps	102 | 129
Age of Conan | E3-News	22
Age of Empires 3 | E3-Vorschau	32
Angriff auf die Westfront | Test	113
Auto Assault | E3-News	24
Boiling Point | Test | Tipps	92 | 129
Brothers in Arms | Tipps	129
Call of Duty 2 | E3-Vorschau	46
City of the Dead | E3-Vorschau	54
Civilization 4 | E3-Vorschau	49
Company of Heroes | E3-Vorschau	52
Condemned | Vorschau	68
Cross Racing Championship 2005 | News	15
Delta Force Xtreme | Test	94
Die Gilde 2 | E3-News	23
Die Sims 2: Nightlife | E3-Vorschau	55
Domination v2.0.127 | Test | Tipps	106 | 129
DTM Race Driver 2 | Test	128
Dungeon Lords | Test	114
Dungeons & Dragons Online | E3-News	24
Empire at War | E3-Vorschau	40
Freedom Force 2 | Tipps	130
Gene Trooper | E3-News	24
Ghost Wars | E3-Vorschau	42
Gothic 3 | E3-Vorschau	38
GT Legends | Vorschau	64
GTA San Andreas | Vorschau	74
GTR: King of Ovals | News	14
Guild Wars | News | Test | Tipps	16 | 118 | 130
Heart of Empire – Rome | E3-News	23
Hell-Copter | Tipps	130
Hellgate London | E3-Vorschau	45
Imperator | News	16
Imperial Glory | Test	98
International Karate + | Retro	189
Just Cause | News	14
King Kong | E3-Vorschau	48
Maustrophy | Tipps	130
Mythic Blades | Test	95
Need for Speed Most Wanted | E3-News	25
Oblivion | E3-Vorschau	53
Operation Flashpoint 2 | E3-Vorschau	30
Panzer Elite Action | E3-News	24
Panzers 2 | Vorschau	71
Paraworld | E3-News	25
Pariah | Test | Tipps	88 | 130
Path of Neo | E3-News	25
Precursors | E3-News	22
Prey | E3-Vorschau	44
Prince of Persia 3 | E3-News	22
Quake 4 | E3-Vorschau	36
Quake Wars | E3-Vorschau	35
Rise & Fall | E3-Vorschau	26
Rome: Barbarian Invasion | Vorschau	70
Rush for Berlin | E3-News	23
SCAR | Test	124
Singles 2 | Test | Tipps	110 | 131
Soldiers of Anarchy | Tipps	131
Sparta | E3-News	24
Spellforce 2 | E3-Vorschau	50
Serious Sam 2 | E3-News	25
Splinter Cell 3 | Tipps	130
Spore | E3-Vorschau	56
Stalker | News	15
Stargate | E3-News	24
Still Life | Test	122
Stronghold 2 v1.1 | Test | Tipps	108 | 132
Swat 4 | Tipps	131
Tabula Rasa | E3-News	23
The Legend of Jack Sparrow | News	16
The Movies | E3-News	23
Tomb Raider Legends | E3-News	22
Total Overdose | E3-News	25
Unreal Tournament 2007 | E3-Vorschau	41
Warfront | E3-Vorschau	58
World of WarCraft | Vorschau | Tipps	62 | 142
World Racing 2 | Vorschau	66

DVD INHALT

DEMOS

STRONGHOLD 2



Mittelalterliches **Burgenbauen** ohne Tadel.

Genre	**Echtzeit-Strategie**
Minimum	**CPU mit 1,4 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**480 MB**
Sprache	**Deutsch**

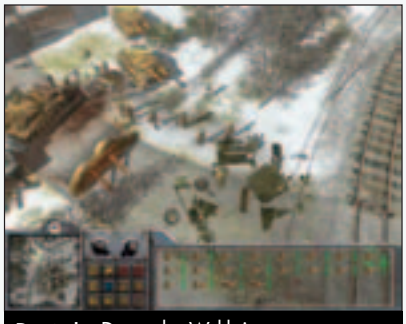
DELTA FORCE XTREME



Ego-Shooter mit **knallharter** Action.

Genre	**Ego-Shooter**
Minimum	**CPU mit 1,5 GHz, 512 MB RAM**
Umfang	**408 MB**
Sprache	**Englisch**

1944 – WINTERSCHLACHT



Deutsche Demo des Weltkriegsepos.

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

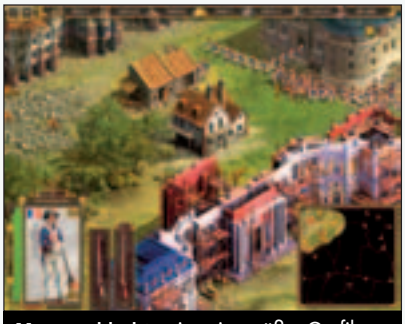
SCAR



Nicht nur für Fans der Marke **Alfa Romeo**.

Genre	**Rennspiel**
Minimum	**CPU mit 800 MHz, 256 MB RAM**
Umfang	**380 MB**
Sprache	**Englisch**

COSSACKS 2



Massenschlachten in zeitgemäßer Grafik.

Genre	**Echtzeit-Strategie**
Minimum	**CPU mit 1,5 GHz, 512 MB RAM**
Umfang	**680 MB**
Sprache	**Deutsch**

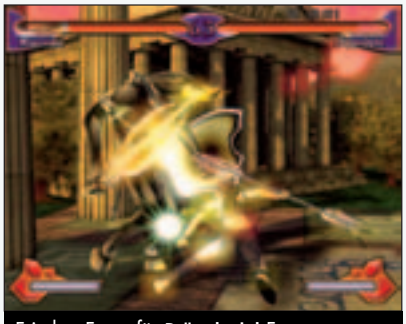
AMERICAN CIVIL WAR – GETTYSBURG



Rundenbasierter Unabhängigkeitskrieg.

Genre	**Strategie**
Minimum	**CPU mit 800 MHz, 128 MB RAM**
Umfang	**250 MB**
Sprache	**Englisch**

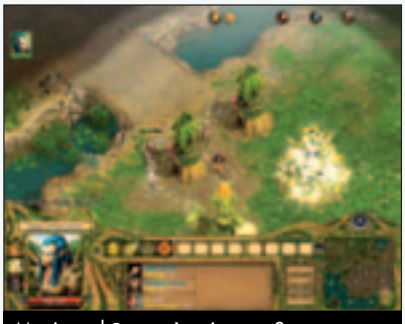
MYTHIC BLADES



Frisches Futter für **Prügelspiel**-Fans.

Genre	**Prügelspiel**
Minimum	**CPU mit 600 MHz, 64 MB RAM**
Umfang	**20 MB**
Sprache	**Englisch**

RISING KINGDOMS



Magie und **Strategie** mit guter Story.

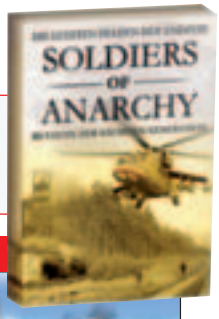
Genre	**Echtzeit-Strategie**
Minimum	**CPU mit 800 MHz, 256 MB RAM**
Umfang	**250 MB**
Sprache	**Englisch**

Weitere Demos:

- Air Strike 2
- NHL Eastside Icehockey Manager 2005
- Tribal Trouble

VOLLVERSIONEN

SOLDIERS OF ANARCHY



- realistische 3D-Welt
- 23 verschiedene Einheiten
- 1 bis 8 Spieler im Netzwerk

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN
Windows 98SE/ME/2000/XP,
Pentium 600 MHz oder vergleichbar,
128 MB RAM, 600 MByte HD, 16 MB Grafikkarte,
DirectX 8.1, DirectX 8.1 kompatible Soundkarte

VOLLVERSION 1


Im **Bunker** planen Sie den nächsten Einsatz.


Realistische 3D-Welt mit fantastischen **Effekten**.

Strategie, Taktik, Action, Rollenspiel – **Soldiers of Anarchy** mischt gekonnt vier Genres zu einem packenden Zukunftstrip! Wir schreiben das Jahr 2014. Zehn Jahre haben Sie sich mit einer kleinen Gruppe Überlebender in einem Bunker verschanzt und nur so die globale Katastrophe überleben können. Doch nun ist es an der Zeit, dass Sie Ihr Schicksal wieder in die eigenen Hände nehmen. Mit Ihrem Team suchen Sie nach den Ursachen, die zur Vernichtung fast aller Menschen auf der Erde geführt haben. Schnappen Sie sich das technische Equipment der Militäranlage, kämpfen Sie sich Ihren Weg in die Freiheit und erbeuten Sie die Waffen Ihrer Feinde.

HELL-COPTER



- 20 Missionen
- drei Helikopter-Typen
- viele Aufrüstmöglichkeiten

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN
Windows 98SE/ME/2000/XP,
Pentium 166 MHz oder vergleichbar,
16 MB RAM, 1,0 MByte HD, 64 MB Grafikkarte
DirectX 6.0, DirectX 6 kompatible Soundkarte

VOLLVERSION 2


Die **Angriffe** kommen aus allen Richtungen.


Als **Geleitschutz** für Ihre Flotte auf hoher See.

Nichts für Weicheier: Die Hölle wird losbrechen, wenn Sie in einen Ihrer bis an die Zähne bewaffneten Hubschrauber steigen und sich um die Sicherheit der freien Welt kümmern. Denn dann ist Zahltag für die bösen Mächte, die nach dem Ende des kalten Krieges weiterhin versuchen, die alleinige Herrschaft über die Welt an sich zu reißen. Doch leicht wird Ihr Weg durch die 20 abwechslungsreichen Missionen nicht. Zu Land, zu Wasser und aus der Luft droht Ihnen der Feind mit einem schier unerschöpflichen Arsenal an Waffen und Fahrzeugen. Zögern Sie keine Sekunde und kämpfen Sie in **Hell-Copter** bis zur letzten Kugel Munition!

KOMPLETTLÖSUNG

STRONGHOLD 2

Wir haben für Sie als Burgherren die Feldzüge im mittelalterlichen England bestanden und zeigen Ihnen in unserer interaktiven Komplettlösung, was Sie alles beachten müssen, um als siegreicher Lord in die Geschichte einzugehen – egal, ob Sie treu dem König folgen oder als Abtrünniger selber um die Krone kämpfen. Umfassend, detailliert und interaktiv.


Ausgangspunkt für den **Sieg**.

PATCHES

- Armies of Exigo Patch 1.4
- Black Mirror Patch 2
- Cossacks 2 Patch 1.1
- Darwinia Patch 1.21
- Domination Sound Patch 2.0.127
- Empire Earth 2 Patch 1.05
- GTR Update 1.4
- Hearts of Iron 2 Patch 1.2
- Pariah Patch 1.01
- Sacred Underworld Version 2.21
- Schlacht um Mittelerde Patch 1.02
- Silent Hunter 3 Patch 1.3
- Splinter Cell 3 Patch 1.00 auf 1.02
- Stolen Patch 887
- Stronghold 2 Patch 1.1

MODS

- Blitzkrieg Rolling Thunder: Grey Tigers Bonus Pack
- Half-Life 2: Garry's Mod Eight
- Soldiers of Anarchy Map: Return to Base

TREIBER

- Ati Catalyst 5.4
- DirectX 9.0c
- Nvidia Nforce 71.89

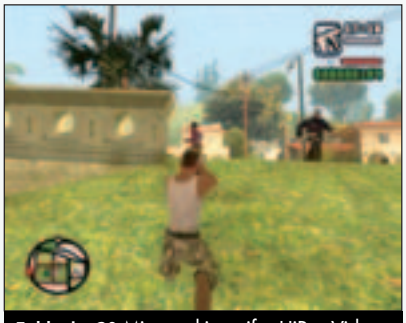
TOOLS

- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- ATI Tool 0.0.23
- Fraps 2.54
- PowerStrip 3.59
- RivaTuner 2.0
- Windows Media 9 Codec 98/ME
- Windows Media 9 Codec XP
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 9 (98/ME)
- WinZip 9.0

DVD INHALT

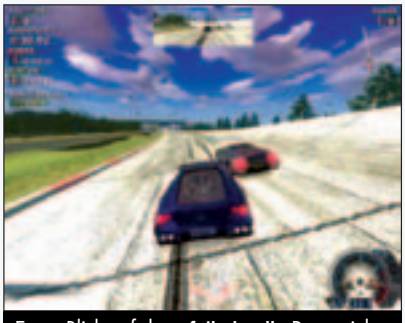
HIRES-VIDEOS

GTA SAN ANDREAS



Exklusiv: 20 Minuten kinoreifes HiRes-Video.

WORLD RACING 2



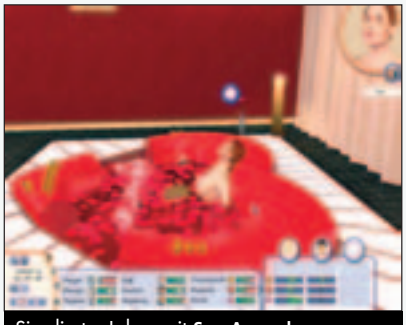
Erster Blick auf das **pfeilschnelle** Rennspiel.

DUNGEON LORDS



Test der amerikanischen Verkaufsversion.

SINGLES 2 – WILDE ZEITEN



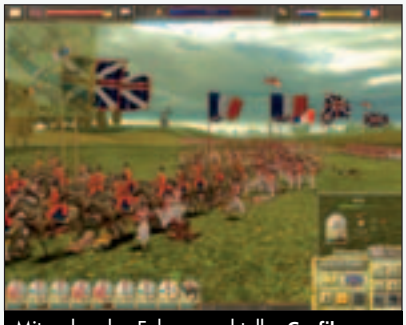
Simuliertes Leben mit **Sex-Appeal**.

DELTA FORCE XTREME



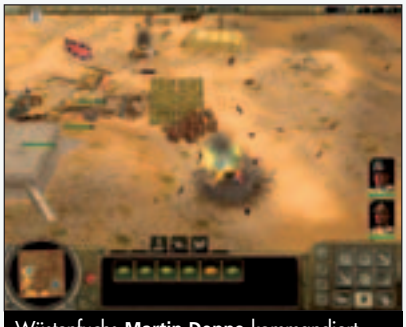
Im **Test**: Mission fehlgeschlagen oder nicht?

IMPERIAL GLORY



Mit wehenden Fahnen und toller **Grafik**.

PANZERS 2



Wüstenfuchs **Martin Deppe** kommandiert.

PARIAH



Die **Unreal-Schöpfer** mit neuem Spiel.

1944 – WINTERSCHLACHT

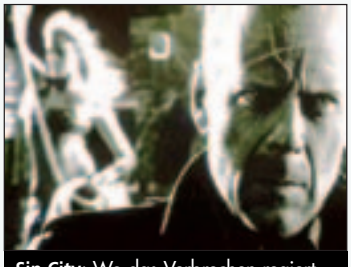


Spannende Schlachten in eisiger Kälte.

Weitere Videos:

Boiling Point	Domination	International Karate +	Still Life
Chrome Specforce	Guild Wars	Sniper Elite	

TRAILER



Sin City: Wo das Verbrechen regiert.

Film-Trailer:

- Sin City
- Sahara
- Der Herr des Hauses

Spiele-Trailer:

- Alan Wake: Teaser
- Bet on Soldier: Cinematic Trailer
- Black & White 2: Trailer
- Dark Sector: Trailer
- Dungeon Lords: Intro
- Gothic 3: Teaser
- Heart of Empire: Trailer
- Neuro Hunter: Trailer
- Paraworld: Ingame Trailer
- Tomb Raider 7: Trailer
- Tunguska: Trailer
- X3 Reunion: Trailer

EXTRAS

- Guild Wars Komplettlösungs-Teaser
- 1944 – Winterschlacht in den Ardennen | Screenshots
- Domination | Screenshots
- GT Legends | Screenshots
- GTA San Andreas | Screenshots
- Guild Wars | Screenshots
- Imperial Glory | Screenshots
- Pariah | Screenshots
- Still Life | Screenshots

HiRes-Videos

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

HERKÖMMLICHE VIDEOS

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

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



3 VORTEILE UNSERER HiRes-VIDEOS



Endlich sind Texteinblendungen oder kleine Icons in Strategiespielen lesbar! In **Panzers 2** können Sie sogar die getarnten Kettenfahrzeuge im Wüstensand problemlos erkennen.



Matschige Texturen gehören bei uns der Vergangenheit an! Dank des Videoformats Windows Media 9 sehen Sie die Spiele so, wie unsere Redakteure sie aufnehmen – hier **1944**.



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

AUF EINEN BLICK

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

AB SOFORT BEI PC POWERPLAY



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

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



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

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

NEWS

KOLUMNE



Die Super-Konsolen kommen!

Sony, Microsoft und Nintendo haben ihre Konsolen der nächsten Generation angekündigt und sich dabei die Teraflops nur so um die Ohren gehauen. Da perlt dem einen oder anderen PC-User das Wasser auf der Stirn, wenn er an seinen PC denkt, der für rund 1.000 Euro Innereien bietet, die gegen diese phantastisch anmutenden Werte wie David gegen Goliath wirken. Stehen die Konsolen-Jünger vor dem hardwaretechnischen Sieg und wird die Games-Branche uns PC-Spieler ins Schattendasein verbannen?

Keine Panik! Selbstverständlich wird ein schmackhaftes Stück vom Umsatzkuchen in die Taschen von Mario und dessen Kollegen wandern. Aber da für alle Hersteller der finanzielle Erfolg ihrer Produkte zählt, kann man sich sicher sein, dass die Zielgruppe bevorzugt bedient wird, die die größte »installierte Hardwarebasis« bietet. Mit weit über 60% aller Haushalte sind das immer noch die PCs. Und das wird so bleiben, sich sehr sicher sogar steigern und Ihnen nach wie vor jede Menge exklusive Spiele und Innovationen bieten, nach denen sich die Konsoleros die Finger lecken werden.

MICHAEL ERLWEIN

JUST CAUSE

ERSTE DETAILS ZUM ACTIONSPIEL

Eidos hat die ersten Details zum Actionspiel **Just Cause** verraten. Demnach wird der Spieler in die Rolle des CIA-Agenten Rico Rodriguez schlüpfen, der das übergeschnappte Regime eines kleinen Inselstaats stürzen soll. Sie sollen sich auf dem rund 3.000 Quadratkilometer großen Eiland nicht nur per pedes, sondern auch zu Wasser und in der Luft bewegen können. Außerdem soll es möglich sein, durch geschicktes Agieren die unterschiedlichen Parteien der Insel gegeneinander auszuspielen, um so eine Revolution anzuzetteln.
Entwickler: Avalanche Software
Termin: 2. Halbjahr 2005

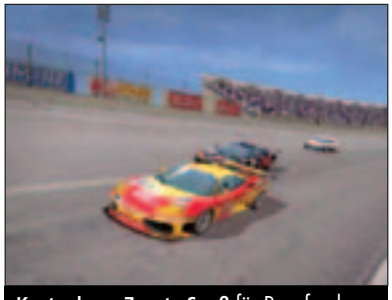


Auch auf dem **Wasser wird gekämpft**.

GTR: KING OF OVALS

KOSTENLOSES ADDON

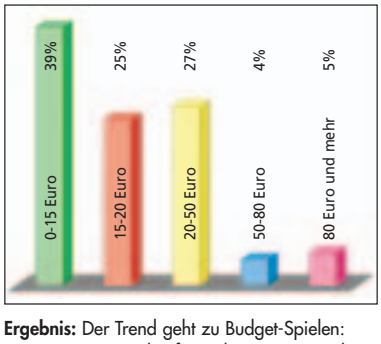
Entwickler Simbin hat endlich das schon länger angekündigte kostenlose Addon zu **GTR** freigegeben. Die Rennsimulation wird mit drei neuen Strecken aufgewertet, welche an die Rundkurse aus der amerikanischen Indycar- und Nascar-Serie angelehnt sind. Natürlich müssen Sie die Wägen im Tuning-Menü auf die neuen Strecken hin abstimmen, um ganz vorne mitfahren zu können. Das Addon wiegt verträgliche 27 MByte und kann unter folgender Internetadresse heruntergeladen werden: **www.10tacle.com/gtr-game/de/index.php?Downloads.**
Entwickler: Simbin | Termin: erhältlich



Kostenloser Zusatz-Spaß für Rennfreaks.

UMFRAGE

? Wieviel Geld geben Sie im Monat durchschnittlich für Spiele aus?



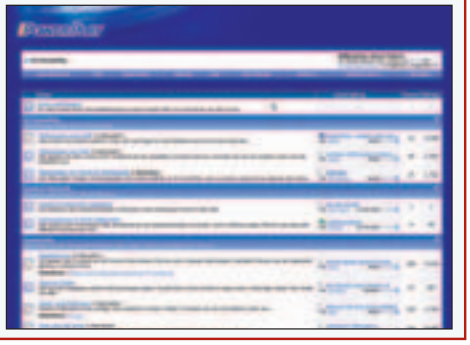
Ergebnis: Der Trend geht zu Budget-Spielen: Nur 5% kaufen sich im Monat mehr als zwei Vollpreisspiele.

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

IN EIGENER SACHE: DAS NEUE LESER-FORUM VON PC POWERPLAY

Den regelmäßigen Besuchern unserer Homepage ist es natürlich schon längst aufgefallen: das runderneuerte **PC PowerPlay**-Forum. Wir haben auf Ihre Wünsche gehört und das alte Forensystem in eine moderne und komfortable Kommunikationsplattform verwandelt, in der sich auch die Redakteure regelmäßig blicken lassen – ganz ohne Premium-Bereich.

Egal, ob Sie Kritik oder Lob an Heft, DVD oder unserer Homepage äußern wollen, oder sich einfach nur über die neusten Spiele sowie Hardware unterhalten möchten, all das können Sie in unserem Forum loswerden. Zudem finden Sie aktuelle Tipps & Tricks sowie einen Verkaufs- und Community-Bereich, in welchem Sie mit anderen Lesern über Gott und die Welt plaudern können. Abgerundet wird das Angebot durch Chats, Quizrunden und Gewinnspiele, die wir in regelmäßigen Abständen in Zusammenarbeit mit den Forenteilnehmern veranstalten. Schauen Sie doch einfach mal rein! Die Registrierung ist natürlich kostenlos und unverbindlich. Das werbefreie Forum finden Sie unter dem Punkt Community/Forum auf unserer Homepage oder direkt über **http://forum.pcpowerplay.de**.

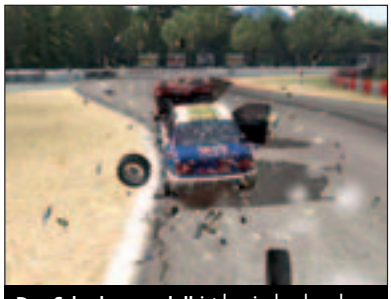


CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005

OFFROAD-SIMULATION VON TAKE 2

Take 2 übernimmt hierzulande den Vertrieb von **Cross Racing Championship 2005**. In der Rennsimulation sitzen Sie hinter dem Steuer der unterschiedlichsten Autos, angefangen von Buggys über Pickups bis hin zu waschechten Rennwagen. Deren Aussehen und Technik können Sie in einem umfangreichen Tuning-Menü individuell verändern. Entwickler Invictus verspricht rund 60 On- und Offroadstrecken, auf denen Sie mit Computergegnern um die Bestzeit ringen können. Kernstück von **Cross Racing Championship** ist der Karrieremodus, in dem Sie neue Autos und Strecken frei fahren, die dann auch in anderen Modi benutzbar sind. Abgeleistete Rennen können Sie per Replay-Funktion analysieren. Bei allem nötigen Realismus soll aber auch der Fahrspaß für Einsteiger nicht zu kurz kommen; daher haben die Entwickler dem Spiel einen gehörigen Schuss Arcade-Feeling spendiert.

Entwickler: Invictus Games | Termin: Juli 2005



Das Schadensmodell ist beeindruckend.

STALKER

VERSCHOBEN AUF 2006

Eigentlich sollten die **Stalker** bereits im letzten Jahr durch das radioaktiv verseuchte Gebiet rund um Tschernobyl schleichen. Nach mehreren Verschiebungen gab es jetzt die Hiobsbotschaft für alle Fans, die den Shooter sehnsüchtig erwarten: **Stalker** kommt erst 2006. Entwickler Oleg Yavorsky nimmt dazu Stellung: »Wir sind froh, dass THQ uns mehr Zeit für die Arbeit lässt. **Stalker** ist ein riesiges Spiel, welches das ganze Genre verändern wird. Wir wollen absolut sicher stellen, dass es erst dann erscheinen wird, wenn es unsere eigenen Erwartungen und die unserer Fans komplett erfüllen kann.«

Entwickler: GSC Game World | Termin: 2006



Erst 2006 ziehen die Stalker los.

LESER-CHARTS

1 – (1) **WORLD OF WARCRAFT**



Entwickler Blizzard
Publisher Vivendi

Mausgraue Gorillas überfallen arglose Reiter in Stranglethorn? Klingt nach einem großen Bündel Seemannsgarn, stimmt aber. Gerüchten zufolge haben die Primaten eine Ladung Rum abgefangen und sind so hackedicht, dass sie sich gerne zum Affen machen. Sowas soll es auch bei Spielern geben.

2 NEU **STRONGHOLD2**



Entwickler Firefly Publisher Take 2

Kackbraune Haufen türmen sich in der Burg, wenn die Gülleberseitigung nicht richtig funktioniert. Oder der Burgherr nach einem Gelage mit serbischem Bohneneintopf nicht schnell genug auf den Donnerbalken kommt. Das Mittelalter stinkt eben.

3 ▼ (2) **GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN**



Entwickler Piranha Bytes Publisher Jowood

Dunkelblau sind die Roben der Wassermagier, für die Sie im Gothic-2-Addon jede Menge erledigen müssen. Blau machen können Sie also vergessen, auch wenn Sie lieber blau in der gemütlichen Kneipe sitzen würden.

4 ▲ (5) **HALF-LIFE 2**



Entwickler Valve Publisher Vivendi

Schweinchenrosa war zunächst als Identifikationsfarbe für Half-Life 2 vorgesehen. Dann warf Gabe Newell eine Flasche Orangensaft um, das Ergebnis kennen wir alle. Dabei hätte pink einen idealen Kontrast zum Brecheisen gebildet.

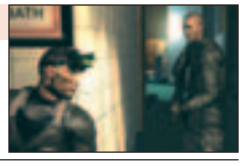
5 ▲ (7) **SCHLACHT UM MITTELERDE**



Entwickler EA Pacific Publisher Electronic Arts

Schneeweiß wehen Bart und Robe von Gandalf. Das mag zwar stylisch aussehen, hat aber den gleichen Effekt, als würde er ein Riesenschild mit der Aufschrift »Hier bin ich« hochhalten. Zum Glück können Orks nicht lesen.

6 – (6) **SPLINTER CELL 3**



Entwickler Ubisoft Publisher Ubisoft

Giftgrün leuchten die drei Lämpchen an Sam Fishers Kopf. Was als hoch entwickeltes Gadget verkauft wird, ist in Wahrheit eine umgebaute Helmlampe, die Fisher einem kolumbianischen Bergarbeiter geklaut hat – böser Sam!

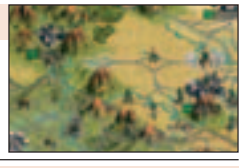
7 NEU **GUILD WARS**



Entwickler Arenanet Publisher Ncsoft

Neidgelb schaut die Konkurrenz auf die Spielerzahlen von Guild Wars. Erst World of WarCraft, jetzt der unterhaltsame PvP-Titel von Ncsoft. Einige Hersteller müssen sich wohl daran gewöhnen, von Online-Spielen düpiert zu werden.

8 ▲ (12) **CIVILIZATION 3**



Entwickler Firaxis Publisher Atari

Blutrot spritzen die Pixel, wenn sich die prähistorischen Truppen im Rundenstrategie-Klassiker die Köpfe einschlagen. Der Rest ist grün-braun, Erbseneintopf mit Wursteinlage. Das wird sich auch im auf der E3 vorgestellten vierten Teil nicht ändern.

9 ▼ (4) **WARCRAFT 3: FROZEN THRONE**



Entwickler Blizzard Publisher Vivendi

Quietschbunt war es in Azeroth, bevor die Untoten der Geißel und die Dämonen der Brennenden Legion über die Landstriche hergefallen sind. Inzwischen ist das einst so farbenfrohe Gebiet ein Stillleben in dezenten Grautönen.

10 ▼ (3) **SILENT HUNTER 3**



Entwickler Ubisoft Publisher Ubisoft

Pechschwarz ist es tief unter der Wasseroberfläche. Kein Wunder, dass U-Boote keine Fenster haben. Man würde ja eh nichts sehen, und falls doch ein Lebewesen mit Bioluminiszenz vorbeikommt, erschrecken arglose Matrosen nur.

Präsentiert von OnlineWelten das MMOG Portal

GUILD WARS: ERSTE DEUTSCHE LIGA STARTET IM JUNI



Ab Mittwoch, 1. Juni 2005, können sich Gilden und Clans aus ganz Europa für die erste deutsche **Guild Wars**-Liga anmelden. Die Saison soll wenige Wochen später starten. **Guild Wars** bietet dank seines einmaligen PvP-Systems eine hervorragende Grundlage für spannende Kräftemessen zwischen Gilden. Über 200.000 Spieler haben sich bereits in der ersten Woche für **Guild Wars** registriert, und die Community wächst weiter. **OnlineWelten.com** und **PC PowerPlay** übernehmen die Schirmherrschaft der Liga, die Organisation erfolgt durch die offizielle **Guild Wars**-Fanseite **www.Guild-Wars.info**. Hier die Antworten auf die wichtigsten Fragen:

Was genau ist die DGWL?

Die Deutsche **Guild Wars** Liga entspricht dem organisierten Spielbetrieb anderer Titel im Bereich eSports. Gilden und Clans können sich gegenseitig herausfordern, die Ergebnisse werden in einer Rangliste zusammengefasst.

Nach welchem Prinzip wird die Liga stattfinden?

Über eine Saisondauer von sechs Monaten werden die Matches unter den einzelnen Clans ausgetragen. Durch das Ranglistensystem haben auch später einsteigende Gruppen noch eine gute Chance, genügend Punkte zu sammeln, um in die Premium-Liga aufzusteigen. Nach einer Spieldauer von insgesamt fünf Monaten bilden die fünf erstplatzierten Clans der Vorrunde eine Premium-Liga. Hier kämpfen sie über vier Wochen um die ersten Plätze.

Wie sehen die Regeln im Detail aus?

Jeder kann Jeden herausfordern. Die Clans vereinbaren einen gemeinsamen Termin und sammeln so Punkte. Details finden Sie unter **http://gw.onlinewelten.com/ladder/regeln.php**.

Wird es Preise geben?

Ja, die ersten drei Clans jeder Saison gewinnen hochwertige Preise.

Wer kann alles an der DGWL teilnehmen?

Jeder Clan mit mindestens zwei Spielern kann teilnehmen. Das Mindestalter wurde auf 12 Jahre festgelegt.

Wo genau muss ich mich anmelden?

Auf der offiziellen Fanseite **www.Guild-Wars.info** befindet sich das Anmeldeformular und weitere Informationen.

IMPERATOR AUCH IN EUROPA

Imperator ist ein in ferner Zukunft angesiedeltes Science-Fiction-Online-Rollenspiel, in dem sich der Untergang des römischen Reichs nie ereignet hat. Kleine Änderungen an Wendepunkten der römischen Historie geben der Weltgeschichte einen völlig neuen Verlauf. Im Spiel werden das römische Reich und die ganze Galaxis durch eine unbekannte neue Gefahr bedroht. **Imperator** bietet ein leicht verständliches Missionssystem, futuristische Waffen und multiple Berufswege für die erstellten Charaktere. **Dark Age of Camelot**-Entwickler Mythic Entertainment möchte das Online-Spiel zeitgleich in Amerika und Europa starten. Zu diesem Zweck wollen die Entwickler eine eigene Abteilung in Europa errichten, damit die europäischen **Imperator**-Spieler bestmöglich betreut werden können.
Entwickler: Mythic Entertainment
Termin: 4. Quartal 2005


Römische Krieger **mit Sci-Fi-Waffen.**

VERKAUFS-CHARTS



1	▲	(3)	WORLD OF WARCRAFT
2	NEU	(–)	STRONGHOLD 2
3	▲	(10)	SPLINTER CELL 3
4	NEU	(–)	GUILD WARS
5	NEU	(–)	COSSACKS 2
6	▼	(4)	DIE SIMS 2
7	–	(7)	HALF-LIFE 2
8	▼	(2)	SILENT HUNTER 3
9	NEU	(–)	SWAT 4
10	NEU	(–)	EMPIRE EARTH 2

Verkaufscharts April 2005 von Media Control

THE LEGEND OF JACK SPARROW

ROLLENSPIEL ZUM KINOFILM FLUCH DER KARIBIK

Parallel zum zweiten Kino-Abenteuer von Jerry Bruckheimers **Fluch der Karibik** will Bethesda Softworks ein Action-Adventure mit dem Titel **The Legend of Jack Sparrow** veröffentlichen. In zahlreichen Levels müssen Sie dem typischen Tagewerk eines Freibeuters nachgehen: Brandschatzen, Seeschlachten überstehen und das Herz der örtlichen Gouverneurs-Tochter gewinnen. Handlungstechnisch soll sich **The Legend of Jack Sparrow** am ersten Kinofilm orientieren, es ist also mehr als wahrscheinlich, dass Sie auf bekannte Charaktere und das legendäre Piratenschiff Black Pearl stoßen werden.
Entwickler: Bethesda Softworks | **Termin: 2006**

KURZ UND KNACKIG

Fear: Release erst im Herbst

Der Releasetermin von Fear hat sich vom Sommer auf den Herbst 2005 verschoben. Der Horror-Shooter wird von Monolith entwickelt, auf deren Konto Klassiker wie der Shooter No One Lives Forever 2 gehen.

Juiced erst im Juni

Das hervorragende Rennspiel ist um ein paar Wochen nach hinten verschoben worden. Nach dem derzeitigen Stand der Dinge erscheint Juiced am 17. Juni.

187 Ride or Die: Nicht für PC

187 Ride or Die wird nicht für den PC erscheinen. Der Action-/Rennspielmix bleibt daher den Konsolenbesitzern vorbehalten.

Playboy the Mansion: Addon angekündigt

Wer das erste Playboy-Spiel schon durch hat, darf bald erneut in ein Alter Ego von Hugh Hefner schlüpfen: Das von Ubisoft angekündigte Party Pack erweitert die Bikinisimulation um frische Playmates, Stars und schlüpfrige Partys.

Ragnarok Online: Jubiläum

Bereits seit einem Jahr läuft das Online-Rollenspiel im Manga-Style in Europa. Mehr als 400.000 Spieler begeben sich regelmäßig in die Fantasy-Welt. Erweiterungen sind geplant.

Mythic sichert sich Warhammer-Rechte

Mythic Entertainment haben sich die Exklusiv-Rechte an Online-Rollenspielen im Warhammer-Universum gesichert. Das erste Projekt soll 2007 fertig sein und über eine enorm große Spielwelt verfügen.

TERMIN-KALENDER


Neu: Peter Jacksons King Kong


Verschoben: Vivisector


Neu: Spellforce 2


Neu: Civilization 4

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	AGE OF EMPIRES 3	Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	ANNO 1701	Aufbauspiel	Related Designs	Ende 2006	noch nicht möglich
	BATTLEFIELD 2	Taktik-Shooter	Digital Illusions	23. Juni 2005	sehr gut
	BATTLESTATION MIDWAY	Actionspiel	Mithis	Sommer 2005	noch nicht möglich
	BLITZKRIEG 2	Echtzeit-Taktik	Nival	September 2005	sehr gut
	CALL OF DUTY 2	Ego-Shooter	Infinity Ward	Herbst 2005	noch nicht möglich
NEU!	CITY OF THE DEAD	Ego-Shooter	Hip Games	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
NEU!	CIVILIZATION 4	Strategiespiel	Firaxis	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	COMMANDOS STRIKE FORCE	Taktik-Shooter	Pyro Studios	2. Quartal 2005	noch nicht möglich
NEU!	COMPANY OF HEROES	Echtzeit-Strategie	Relic	2006	noch nicht möglich
NEU!	CONDEMNED	Action-Adventure	Monolith	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	DER PATE	Actionspiel	Electronic Arts	Herbst 2005	noch nicht möglich
NEU!	DIE SIMS 2 – NIGHTLIFE	Simulations-Addon	Maxis	August 2005	noch nicht möglich
	DTM RACE DRIVER 3	Rennspiel	Codemasters	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	noch nicht möglich
	DUNGEON SIEGE 2	Action-Rollenspiel	Gas Powered Games	3. Quartal 2005	sehr gut
	ELDER SCROLLS 4 – OBLIVION	Rollenspiel	Bethesda Softworks	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	FEAR	Ego-Shooter	Monolith	3. Quartal 2005	noch nicht möglich
NEU!	GHOST WARS	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	Sommer 2006	noch nicht möglich
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	2006	noch nicht möglich
NEU!	GT LEGENDS	Rennspiel	Simbin	Oktober 2005	hervorragend
	GTA SAN ANDREAS	Actionspiel	Rockstar Games	10. Juni 2005	hervorragend
NEU!	HELLGATE LONDON	Rollenspiel	Flagship	3. Quartal 2006	noch nicht möglich
	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	Runden-Strategie	Nival	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
NEU!	HITMAN 4	Actionspiel	IO Interactive	Herbst 2005	noch nicht möglich
NEU!	KING KONG	Actionspiel	Ubisoft	Dezember 2005	noch nicht möglich
	MOTOGP 3	Rennspiel	Climax	2. September 2005	noch nicht möglich
	NEED FOR SPEED MOST WANTED	Rennspiel	EA Canada	2. Halbjahr 2005	noch nicht möglich
NEU!	NEVERWINTER NIGHTS 2	Rollenspiel	Obsidian	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	4. Quartal 2006	noch nicht möglich
	PANZERS 2	Echtzeit-Taktik	Stormregion	25. Juli 2005	hervorragend

PREVIEW-REGELN

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

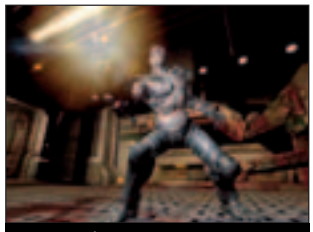
Angespielt | Angesehen/Präsentation | NEU! Neuzugang | Erscheint in den nächsten zwei Monaten

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


Neu: Die Sims 2 – Nightlife


Neu: Prey


Verschoben: Gothic 3


Neu: Quake 4

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
NEU!	PREY	Ego-Shooter	Human Head	1.Quartal 2006	noch nicht möglich
	QUAKE 4	Ego-Shooter	Raven Software	Winter 2005	noch nicht möglich
NEU!	QUAKE WARS	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	2006	noch nicht möglich
	R-FACTOR	Rennsimulation	Image Space Inc.	Mitte 2005	hervorragend
NEU!	RISE AND FALL	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel Studios	Winter 2005	noch nicht möglich
	ROME: BARBARIAN INVASION	Strategiespiel-Addon	Creative Assembly	Herbst 2005	noch nicht möglich
	SERIOUS SAM 2	Ego-Shooter	Croteam	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
NEU!	SPELLFORCE 2	Rollenspiel	Jowood	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
NEU!	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	2007	noch nicht möglich
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	3. Quartal 2005	noch nicht möglich
	STAR WARS: EMPIRE AT WAR	Echtzeit-Strategie	Pteroglyph Games	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	SUDDEN STRIKE 3	Echtzeit-Strategie	Fireglow	noch nicht bekannt	noch nicht möglich
	THE MOVIES	Wirtschafts-Simulation	Lionhead	Herbst 2005	noch nicht möglich
	TOMB RAIDER 7	Action-Adventure	Crystal Dynamics	noch nicht bekannt	noch nicht möglich
NEU!	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	2006	noch nicht möglich
	VIVISECTOR	Ego-Shooter	Action Forms	2. Quartal 2005	gut
	WAR LEADERS – WORLD WAR 2	Strategiespiel	Action Forms	3. Quartal 2005	sehr gut
NEU!	WAR FRONT	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	2006	noch nicht möglich
NEU!	WOW: BATTLEGROUNDS	Rollenspiel-Addon	Blizzard	noch nicht bekannt	noch nicht möglich

WORAUF DIE REDAKTEURE AM MEISTEN WARTEN


Martin Deppe
Call of Duty 2 wird ein Popcornkino-Spiel. Und ich mag Popcorn, Kino – und Spiele. Obwohl ich keine Weltkriegs-Shooter mehr sehen kann, dürfte es mich noch mal packen.


Florian Stangl
Quake Wars? UT 2007? Operation Flashpoint 2? Ich kann mich nicht entscheiden. Und nächsten Monat kommt schon **Battlefield 2**. Woher nehm' ich nur die Zeit für die Spiele?


Rüdiger Steidle
Jetzt, da ich **Fear** nun erstmals selbst gespielt habe, freue ich mich auf den Titel. Anders als bei **Doom 3** bringt Monoliths Gruselshooter meine Nackenhaare zum Kräuseln.


Georg Valtin
Dungeons & Dragons Online steht nach den auf der E3 gezeigten Trailern ganz oben auf meiner Wunschliste. Die Spielwelt und das Kampfsystem sind einfach genial!


David Bergmann
Monolith hat mich bis jetzt nie enttäuscht und deshalb bin ich mir sicher, dass man sich ab dem Winter im Horror-Spiel **Condemned** so richtig schön gruseln kann.


Michael Galuschka
Ich freu mich schon darauf, dass **R-Factor** bald erscheint. Fahrphysik, Grafik und KI waren schon in der Präsentation viel versprechend. Das Spiel kann **GTR**-Konkurrent werden.


Sascha Gliss
Als alter Westernfan warte ich ungeduldig auf **Desperados 2**. Ich hoffe allerdings sehr, dass sich trotz der neuen »Action-Perspektive« nicht zu viel geändert hat.


Patrick Hartmann
Ich warte momentan darauf, dass Blizzard endlich ankündigt, woran sie bestimmt im stillen Kämmerlein arbeiten. Ob es am Ende **Diablo 3** oder **StarCraft 2** wird, ist mir schnurz.


Simon Fistrich
Als Activision **Quake Wars** ankündigte, bin ich vor Freude fast vom Stuhl geplumpst. Enemy Territory im **Quake**-Universum! Da wärme ich schon mal den Raketenwerfer vor.


Susanne Braun
In der Haut eines untoten Schurken Menschen plätten – das wäre was! Deswegen warte ich auf **World of WarCraft: Battlegrounds** und hoffe, sie werden kein Reinfall.



E3 – DIE GRÖSSTE SPIELEMESSE DER WELT

Über 70.000 Fachbesucher tummelten sich dieses Jahr auf der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles. Wir waren für Sie mit dabei und berichten über **die spannendsten Spiele, die 2005 bis 2007 erscheinen**.

Rund 15 Millionen Menschen wohnen im Großraum Los Angeles. Und alle sind auf der E3! Jedenfalls kommt es uns so vor, als wir am 18. Mai pünktlich um 10 Uhr die Hallen stürmen. Zum Glück kennen wir seit Jahren einen kleinen Nebeneingang ...

Glaubt man Sony und Microsoft, stehen diesmal nur PlayStation 3 und Xbox 360 im Rampenlicht. Doch weit gefehlt – Hunderte PC Spiele präsentieren sich auf der Messe. Die spannendsten, neusten und interessantesten stellen wir Ihnen auf den nächsten 40 Seiten vor.

Überraschung!

Auch in Zeiten des Internets und gut informierter Magazine gibt es sie: Spiele, die sogar gestandene Redakteure beim ersten Antesten noch zu Fanboys werden lassen. Etwa **Company of Heroes**, **Ghost Wars** und **Spellforce 2**, die Kollege Steidles Augen leuchten lassen. Oder **Operation Flashpoint 2**, **Civilization 4** und **Heroes of Might & Magic 5**, von Martin Deppe heiß erwartet.

Während vor allem EA Sports fast ausschließlich auf buntlaute Trailer setzt, die beeindruckend aussehen, aber wenig übers Spiel verraten, gibt es zum Glück viele Entwickler, die sich Zeit nehmen. Uns in Ruhe spielen lassen. Unsere Fragen detailliert beantworten. Und ihre eigenen, Terminpläne schwenkenden PR-Leute gefliessentlich ignorieren.

Schnittige Schnittstelle

Ein positiver Trend: Die Features der DirectX9-Schnittstelle werden immer mehr genutzt, in den nächsten Jahren erwarten uns echte Grafikkracher. Klar, ein erstklassiges Spiel muss nicht nur gut aussehen, trotzdem spielt das Auge immer mit.

Und: So beeindruckend die technischen Daten der neuen Konsolen auch sein mögen: Beim Erscheinen (Xbox 360 voraussichtlich Ende des Jahres, PlayStation 3 in einem guten Jahr) wird die PC-Technik sie schon wieder eingeholt haben ...

Martin Deppe



Frühstück mit Lord British: **Richard Garriott** (Ultima).



Achtung! Eine der **acht kranken Schwestern** ist gar keine. Aber wer bloß? Tipp: Achten Sie auf die Beinkleider ...

PEINLICHE E3-REKORDE

Was einem auf der E3 alles widerfahren kann, zeigt unsere Top 5 der Peinlichkeiten.

Platz 1: die unsicherste Security
Ausweiskontrolle an den Eingängen, Sicherheitsleute durchstöbern sorgfältig die mitgebrachten Taschen. Wir fühlen uns sicher. Und ignorieren geflissentlich, dass links und rechts die Türen offen stehen und jeder Zweite unbehelligt hindurchmarschiert. Unter anderem ein bewaffneter Soldaten-Trupp, der für **America's Army** wirbt.

Platz 2: das dunkelste Pressezentrum
Ohne Strom geht in Amerika nix. Auch nicht im Pressezentrum, vormittags am ersten Messetag. Ein **Stromausfall** legt die gesamte Computeranlage flach, Journalisten müssen zweieinhalb Stunden auf die Akkreditierung warten. In der kalifornischen Sonne. Gut, dass wir uns schon zwei Tage zuvor registriert haben.

Platz 3: der blödeste E3-Job
Im **Pac Man**-Kostüm für Atari-Klassiker werben, das hat was. Für fünf Minuten. Aber drei Tage lang? Vermutlich hat man die schwitzenden Schauspielschüler in der gelben Grinsekugel mit einer »legendären Hauptrolle« geködert. Zweitblödester E3-Job: **Fahnenschwenker** für angeblich supergünstige Parkplätze.

Platz 4: das zynischste Rahmenprogramm
Kommt mal wieder von **America's Army**. Interessierte Besucher können sich im Häuserkampf üben, in Kevlarwesten durch Gebäude-Attrappen rennen und aufeinander feuern. Hoffentlich kriegt das ZDF nichts davon mit, sonst können wir uns wieder über kompetente Berichterstattung von **Frontal 21** freuen.

Platz 5: das meiste Silikon
Marketing ist so einfach: Spieler sind männlich. Männer stehen auf Frauen. Bevorzugt auf Frauen, die wenig an, aber viel dran haben. Ist also nicht schlimm, wenn ich ein uninteressantes Produkt präsentiere. Merkt ja eh keiner. Vor allem die Japaner nicht, die eigentlich die **PlayStation 3** knipsen wollten. Und jetzt selber posieren, in den armen Damen-Armen.



Landeten auf Platz 5 unserer **peinlichsten E3-Rekorde**: diese Damen werben für das völlig unwichtige Online-Spiel Ryl.



Das hat Stil: Rockstar Games präsentierte GTA und Co. in acht **Luxusbussen**.

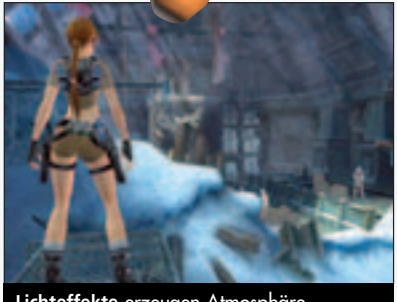
MESSE-NEWS

TOMB RAIDER LEGEND



Laras Vorturnen am Eidos-Stand geriet auf der E3 zur Gala-Show. Denn Hobby-Höhlenforscher müssen die Archäologin nicht mehr pixelgenau durch die Levels lotsen. Und weil die Dame mitdenkt – sie krallt sich beispielsweise automatisch an Vorsprüngen fest, wenn sie abzustürzen droht. So gehen die akrobatischen Kunststückchen viel leichter von der Hand. Ebenfalls neu im **Tomb Raider**-Universum: Eine Physik-Engine, die die Entwickler für zahlreiche Rätsel einsetzen, ähnlich wie bei **Half-Life 2**. So schwingt Lara an ihrem frisch erworbenen Fanghaken gegen eine Säule. Die stürzt um und setzt ein Wasserrad in Gang, das die Forscherin weiter befördert. Die Leveldesigner kehren zurück zu den Wurzeln der Serie. Im mittlerweile siebten Teil wird Madame Croft hauptsächlich alte Grabstätten, Tempelanlagen und Festungen heimsuchen, in Szene gesetzt von einer – zumindest in der auf der Messe gezeigten Konsolenversion – eindrucksvollen Grafik-Engine, die vor allem Lichtspiele meisterlich beherrscht.

Entwickler: Crystal Dynamics – Termin: 4. Quartal 2005



Lichteffekte erzeugen Atmosphäre.



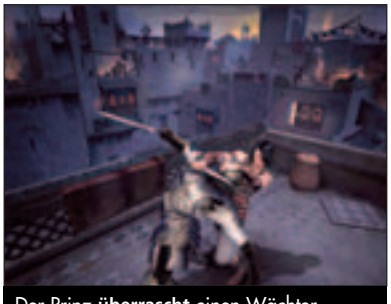
Statue: Klettern oder irgendwo drücken?

PRINCE OF PERSIA 3

DER BÖSE ZWILLING

Ob nun Teil 7 (alte Zählung) oder Teil 3: Hauptsache, der Prinz ist wieder da. Und diesmal hat er seinen Quasi-Bruder mitgebracht. Durchs Einsammeln von Feuersymbolen verwandelt sich der Perserfürst in sein böses Alter Ego, Wasser löscht den brennenden Hass wieder. Die beiden Persönlichkeiten des Prinzen unterscheiden sich nicht nur äußerlich, sondern auch in ihren Fähigkeiten. So tauscht die dunkle Variante den bekannten Säbel gegen eine mit Rasiermessern gespickte Würgekette, wie geschaffen für den Zweikampf. Die helle Seite punktet dafür mit akrobatischen Fähigkeiten. Gefallen hat uns die Inszenierung im Film-Stil, etwa die Verfolgungsjagden auf Pferdekarren. Weniger schön fanden wir die unpassend bluttriefenden Duelle.

Entwickler: Ubisoft
Termin: November 2005



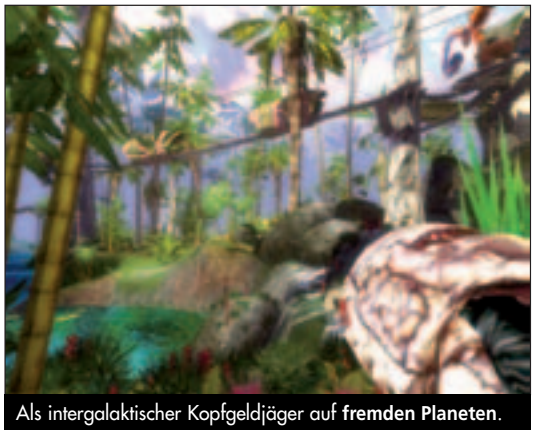
Der Prinz **überrascht** einen Wächter.

PRECURSORS

RIESIGE SPIELWELT UND VÖLLIGE HANDLUNGSFREIHEIT

Böse Zungen mögen anführen, **Boiling Point** sei angesichts der Bugs noch gar nicht fertig. Die Entwickler arbeiten trotzdem bereits am Quasi-Nachfolger. **Precursors** heißt der und führt die Mischung aus Shooter und Rollenspiel im Weltall fort. Als Händler oder Kopfgeldjäger liefert sich der Spieler auf Planeten actiongeladene Feuergefechte mit Laserkanonen und anderen futuristischen Schießeisen oder klettert in Kampfroboter. **Wing Commander**-Fans dürfen außerdem auf klassische Weltraum-Dogfights hoffen. Die größten Schiffe sollen unglaubliche zehn Quadratkilometer groß werden, voll begehbar sein und Schauplatz von Infanterieduellen werden.

Entwickler: Deep Shadows
Termin: 2007



Als intergalaktischer Kopfgeldjäger auf **fremden Planeten**.

AGE OF CONAN

DER GOUVERNATOR SPIELT KEINE ROLLE

Arnold »Conan« Schwarzenegger erlebten wir nur in einem peinlichen TV-Spot, auf der Messe selbst gab's besseres: das Online-Rollenspiel **Age of Conan**. Angesiedelt im düsteren Hyboria, 10.000 Jahre vor unserer Zeit, gefüllt mit Dinosauriern, beherrscht von Ex-Atlantisbewohnern.

Entwickler: Funcom | Termin: Ende 2005

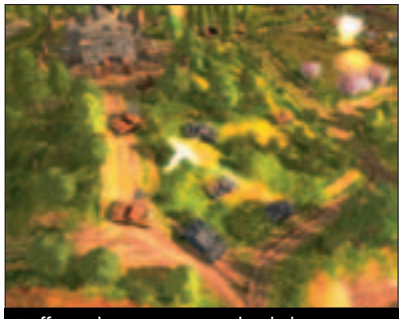


Hottehüh auf haarigen **Mammuts**.

RUSH FOR BERLIN
DAS ECHTE PANZERS 2?

Stormregion hat neben **Panzers 2** ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel in der Mache. In 3D. Mit Panzern. Im Zweiten Weltkrieg. Russen und Westalliierte wollen in **Rush for Berlin** schleunigst die deutsche Hauptstadt einnehmen; Sie spielen alle drei Parteien. Statt Realismus steht der Spaß im Vordergrund. Zum Beispiel Gegner-Verarschen mit Holzpanzern. Erst ein guter Späher kann den Bluff aufdecken. Noch spannender fanden wir allerdings den Spezialbefehl-Button »Wodka« bei der russischen Infanterie. Doch die Funktion war noch nicht eingebaut ...

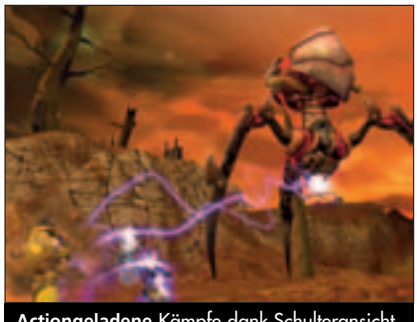
Entwickler: Stormregion | Termin 4. Q. 2005



Treffen sich zwei **Panzer** – beide kaputt.

TABULA RASA
RICHARD GARRIOTTS ONLINE-ROLLENSPIEL

Tabula Rasa hat nichts mit tabulosem Rasen zu tun. Ist ja auch kein Rennspiel. Nein, **Tabula Rasa** heißt soviel wie »reinen Tisch machen«. Bei einem Frühstück für ausgesuchte Journalisten erzählte uns »Lord British« (**Ultima, Ultima Online**), dass der ausgefallene Titel des Online-Rollenspiels durchaus mit seinem leicht beleidigten Weggang von Publisher Electronic Arts zu tun haben könnte ...



Actiongeladene Kämpfe dank Schulteransicht.

Seit letztem Jahr hat Garriott sein Werk kräftig überarbeitet – wir vermuten, dass er ziemlich neidisch auf **World of WarCraft** war. Doch das Redesign hat sich gelohnt, **Tabula Rasa** sieht nicht nur sehr gut aus, sondern hat viele spannende Ideen. So können Sie das Spiel wie einen Shooter in der Schulterperspektive steuern und auf die futuristischen Gegner feuern. Ihre Taten sollen sich stark auswirken – wenn Sie etwa eine Militärbasis einnehmen, ist diese künftig für alle Spieler Ihrer Fraktion nutzbar.

Entwickler: Destination Games
Termin: noch offen

THE MOVIES

Eine von Peter Molyneux' Lieblingsbeschäftigungen scheint zu sein, neue Bedienungsmöglichkeiten auszuloten. Siehe **Black & White**, das erste Spiel mit Mausgesten. Die Steuerung, die sich der Vater der Götterspiele für die Filmstudiosimulation **The Movies** ausgedacht hat, ist so einfach wie genial: Statt sich genreüblich mit trockenen Menüs herumzuschlagen, werden Freizeit-Regisseure ihre Stars mit strenger Hand managen.

Im Wortsinn: Das Spiel macht eine Art Götterhand zur Steuerzentrale, ähnlich wie in **Black & White**. Wollen Sie ein Drehbuch erarbeiten lassen, schnappen Sie sich mit der Maushand einfach einen Autoren und setzen ihn ins Schreibbüro. Je nach gewünschtem Genre in ein anderes Zimmer: Horror, Romantik, Komödie, Action, Science-Fiction. Eine übergewichtige Schauspielerin schleppen Sie ins Fitness-Studio, Regisseure mit Alkoholproblem landen in der Entziehungsklinik. Ein »richtiges« Menü ist nur am Rand zu sehen, Detailinformationen blendet das Programm bei Bedarf per Tooltip-Effekt ein. Bei der Präsentation funktionierte das blendend.

Entwickler: Lionhead
Termin: Oktober 2005



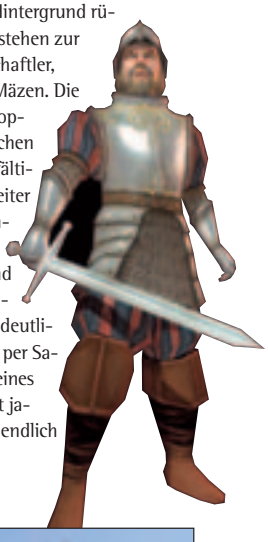
Filme dürfen Sie selbst schneiden und vertonen.



In diesem Raum werden **Drehbücher** verfasst.

DIE GILDE 2
LEBEN IM MITTELALTER

Im zweiten Teil der **Gilde** soll der Wirtschafts-Part zu Gunsten einer detaillierteren Lebenssimulation etwas in den Hintergrund rücken. Fünf Laufbahnen stehen zur Wahl: Händler, Wissenschaftler, Kämpfer, Künstler und Mäzen. Die Spielfiguren lassen sich optisch den eigenen Wünschen anpassen und dank vielfältigem Charaktersystem weiter ausbauen. Die Grafik-Engine des Vorgängers wurde stark erweitert und stellt nun die Auswirkungen der Spieleraktionen deutlicher dar. Wenn Sie etwa per Sabotageakt das Quartier eines Konkurrenten in die Luft jagen, sehen Sie das auch endlich in der Spielwelt.



Entwickler: 4 Head
Termin: Sommer 2006



Beschauliche **Mittelalter-Idylle** im Dorf.

HEART OF EMPIRE – ROME
CAESAR IN 3D

Im Aufbauspiel **Heart of Empire – Rome** errichten Sie die göttliche Stadt in Eigenregie. 14 Missionen lang kümmern Sie sich um Luxusgüter, Brot und Spiele, bekämpfen Hungersnöte, Seuchen und Brände. Wenn Sie das nicht hinkriegen, drohen Aufstände. Rund 100 verschiedene Gebäude können Sie errichten. Allerdings fanden wir es reichlich schwierig, die Bauten zu unterscheiden – die sehen sich zu ähnlich. Schön: Sie können Wagenrennen und Gladiatorenkämpfe organisieren, um das Volk bei Laune zu halten.

Entwickler: Deep Red
Termin: 3. Quartal 2005



Manche **Gebäude** sehen sich zu ähnlich.

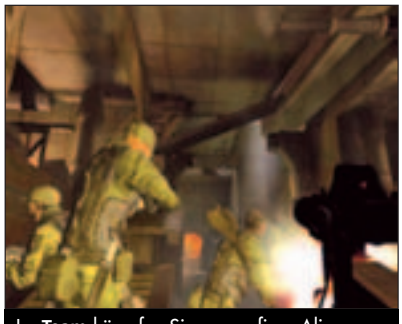
AUTO ASSAULT ONLINE-DUELLE AUF VIER RÄDERN

Ein Online-Rollenspiel, in das man am liebsten gleich einsteigen mag: **Auto Assault** ist schön bunt, simpel zu steuern und bietet viele Tuningteile für Ihre Autos. Allerdings geht's im Gegensatz zu den üblichen Verschönerungen weniger um Spoiler, Neon-Unterbeleuchtung und peinliche Aufkleber. Sondern um dicke Geschütze, dicke Panzerung und dicke Raketenwerfer.
Mit Arena-Kämpfen, Missionen und Teilehandel füllen Sie Ihr virtuelles Konto, kaufen neue Karren und stellen sich einen Fuhrpark für jede Gelegenheit zusammen. So sollen Sie in einer der Missionen eine stark bewachte feindliche Basis vernichten: Entweder nehmen Sie dafür ein kampfstarkes Vehikel und ballern sich durch – oder ein flottes Fahrzeug mit Tarnkappen-Gimmick und Laserpointer, zum Ziel-Markieren und Artillerie-Anfordern. Dank Havok-Engine hoppeln die Kampfkisten realistisch durch die Landschaft.
Entwickler: Netdevil
Termin: 2. Halbjahr 2005


In den **Kämpfen** zwischen den Autos geht es heiß her.

STARGATE
TEAM-SHOOTER ZUR SERIE

Jowoods Lizenzspiel zur Fernsehserie **Stargate** wird ein waschechter Team-Shooter. Sie kommandieren das SG-1 in verschiedenen Rollen, darunter Colonel Jack O'Neill und Teal'c, die von den Originalsprechern synchronisiert werden. Jeder Charakter hat eigene Fähigkeiten: Teal'c etwa spielt seine Stärken im Nahkampf aus. Allerdings haben die Soldaten ihren TV-Pendants eines voraus: einen Tarngürtel, der ihnen das unbemerkte Vorrücken erlaubt.
Entwickler: Jowood | Termin: Winter 2005


Im **Team** kämpfen Sie gegen fiese Aliens.

GENE TROOPERS
SUPERHELD WIDER WILLEN

Held Bridger wird von Aliens entführt und zum Sklavenkrieger mit Superkräften umgeformt. Doch er entkommt und kämpft fortan gegen seine Häscher. Er kann durch Wände sehen, Raketentreffer wegstecken und die Zeit verlangsamen. Die bonbonbunte Optik und die coolen Waffen machen aber Lust auf mehr.
Entwickler: Cauldron
Termin: Herbst 2005


Bumm, da schlägt die **Rakete** ein.

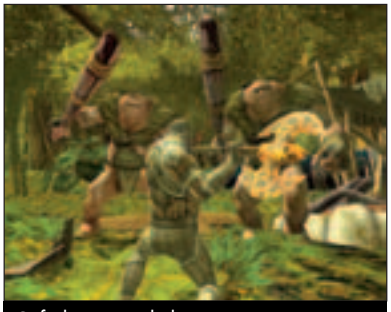
SPARTA
KLASSISCHE ECHTZEIT-STRATEGIE

Sparta rückt das legendäre Griechenvolk in den Mittelpunkt eines Echtzeit-Strategiespiels klassischer Bauart. Beim Messetermin wussten vor allem die liebevollen Arbeiter-Animationen zu überzeugen. Spielerisch gibt sich **Sparta** traditionell, bietet aber auch Neuheiten wie eine Physik-Engine und ein interessantes Beutesystem.
Entwickler: Word Forge
Termin: Winter 2006


Liebevoll animierte **Arbeiter** in Sparta.

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE
KÄMPFEN UND RÄTSELN

Wer es satt hat, sich bei Internet-Rollenspielen wie **World of Warcraft** die Hacken wund zu laufen, wird **Dungeons & Dragons Online** schätzen lernen: Hier teleportieren Sie sich aus der riesigen Zentralstadt Stormreach direkt zu den Quest-Locations. Dort gibt es Erfahrungspunkte ausschließlich für erfüllte Aufgaben, nicht wie anderswo für niedergemetzelte Gegnerhorden. Hack&Slay-Liebhaber dürften mit dem actionbetonten Kampfsystem ebenso auf ihre Kosten kommen wie Rätselfreunde.
Entwickler: Turbine Entertainment
Termin: Winter 2005


Gefechte gegen bekannte **D&D-Monster**.

PANZER ELITE ACTION
SPEKTAKEL STATT REALISMUS

Panzer Elite Action bot beim Anspielen genau das: Action, und zwar reichlich. Die Steuerung der Tanks geht flott von der Hand, nur das Zielen erfordert wegen der ballistischen Flugbahnen der Geschosse etwas Übung. Auf mehr Realismus haben die Entwickler zugunsten der Hollywood-Inszenierung verzichtet: So knicken Bäume um, Granaten sprengen Trichter in die Landschaft, Gebäude fallen wie Kartenhäuser zusammen. Insgesamt 18 Missionen in drei Kampagnen (Deutsche, Sowjets und Amerikaner) stehen an. Eine davon konnten wie ausprobieren: spaßig, aber mit eingeschränkter Bewegungsfreiheit, weil stark geskriptet.
Entwickler: Zootfly
Termin: Winter 2005


Die Protagonisten des Spiels: **Panzer.**

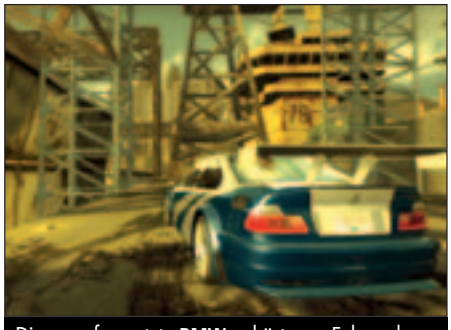
NEED FOR SPEED MOST WANTED

ENDLICH WIEDER HEISSE VERFOLGUNGJAGDEN MIT DER POLIZEI

»Wo sind die Polizei-Verfolgungsjagden?«, war der häufigste Kritikpunkt an der **NfS Underground**-Reihe. Bitteschön: In **Need for Speed Most Wanted** sind Sie nicht nur gegen Straßenrennen-Gangs im Einsatz, sondern liefern sich auch mit den Gesetzeshütern nervenaufreibende Bleifuß-Duelle.

Most Wanted will die **Underground**-Titel mit beliebten Aspekten älterer **Need for Speeds** kombinieren. So weicht die Großstadt-Glitzerwelt einer deutlich dreckiger und düsterer gewordenen Umgebung, in der auch die altbekannten Industrieareale ihre Wiederkehr feiern. Spielerisch fährt man auf bewährten Pfaden; zu den wenigen Neuerungen gehören Physik-Spielereien (beispielsweise LKW, die ihre Ladung verlieren) und eine »3D-Fahrbahn« mit Bodenwellen und Schlaglöchern.

Entwickler: EA Canada
Termin: November 2005



Dieser aufgemotzte **BMW** gehört zum Fuhrpark.

SERIOUS SAM 2

BALLERORGIE NACH BEKANNTEM SCHEMA

Angesichts der quietschbunten Wahnsinnsballerei von **Serious Sam 2** scheint die Frage berechtigt, was die Entwickler eigentlich so alles zum Frühstück rauchen. Da galoppieren Rinderskelette auf den Spieler zu, gefolgt von Einrad fahrenden fetten Clowns und Buckelhexen, die auf den Rücken von Riesen kreischend in die Schlacht reiten. Nicht weniger abgedreht sind die Waffen. Wie wäre es etwa mit einer Sägeblattkanone oder einem dressierten Papagei, der im Stuka-Stil Bomben auf die Feinde wirft? Fans des ersten Teils bekommen also genau, was sie wollen.

Entwickler: Croteam | Termin: Winter 2005



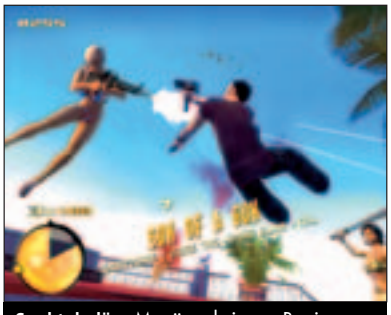
Dauerfeuer auf **Hexen** und andere Fieslinge.

TOTAL OVERDOSE

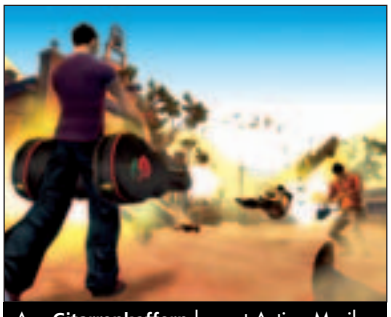
ACTION-FEUERWERK IN MEXICO

Würde **Max Payne** Urlaub in Mexiko machen, das Erlebnis sähe wohl in etwa so aus wie **Total Overdose.** Der Shooter kombiniert Dauerfeuer-Action in Verfolgerperspektive mit einem unverbrauchten Szenario und einem Bonuspunktesystem, das die coolsten Abschüsse mit Kamerafahrten, Zeitlupen und witzigen Kommentaren in Szene setzt. Je mehr zu Bruch geht, desto besser.

Entwickler: Deadline Games
Termin: Winter 2005



Spektakuläre Manöver bringen Boni.



Aus **Gitarrenkoffern** kommt Action-Musik.

PATH OF NEO

ACTION WIE IN DEN FILMEN

Ob es Shiny schafft, die **Matrix**-Fans nach dem mäßigen **Enter the Matrix** mit **Path of Neo** wieder zu versöhnen? Zumindest auf ein alternatives Ende dürfen sich Science-Fiction-Freunde freuen, das sich die Wachowskis extra ausgedacht haben. Bis dahin stehen allerdings unzählige Prügeleien und Schießereien an, darunter die bekanntesten Szenen aus den drei Filmen, etwa die Befreiungsaktion von Morpheus. Die Kämpfe sollen sich diesmal anspruchsvoller spielen, was wir nur bedingt nachvollziehen konnten.

Entwickler: Shiny | Termin: 2006



Neo sucht noch nach dem echten Kick.

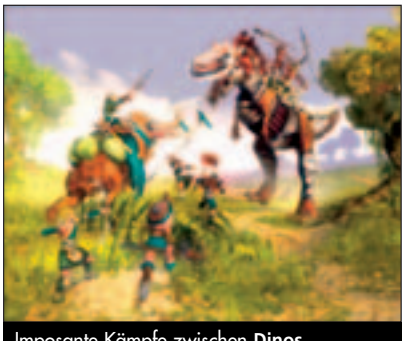
PARAWORLD

ECHTZEIT-STRATEGIE MIT KÄMPFENDEN DINOS



Erstmals konnten wir auf der E3 einen gründlichen Blick auf das Interface des Dino-Strategiespiels **Paraworld** erhaschen. Das wirkt anfangs reichlich überfrachtet und kompliziert, entpuppt sich aber bei näherer Betrachtung als schnelle Steuerungszentrale, über die jede Einheit und alle wichtigen Aktionen binnen ein, zwei Mausklicks zu erreichen sind. Insgesamt macht Paraworld einen fast fertigen Eindruck. Die Programmierer aus Berlin wollen das runde halbe Jahr bis zur Veröffentlichung aber noch voll ins Feintuning und Balancing investieren. Prima!

Entwickler: SEK | Termin: Frühjahr 2006



Imposante Kämpfe zwischen **Dinos.**



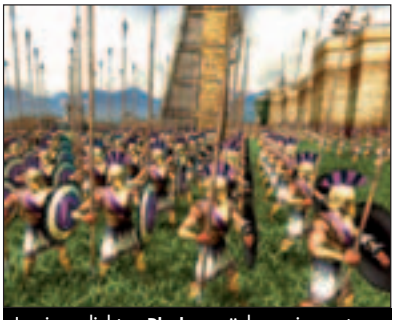
Urzeit-Landschaften in edler 3D-Grafik.



Ave Caesar! Held Julius können Sie wie in einem Actionspiel **kurzzeitig direkt steuern**, sobald Ihre Truppen genug Gegner eliminiert haben. Caesars Spezialfähigkeit: Artillerieunterstützung.



Ägyptische Infanteristen, Kamelreiter und Wurfmaschinen **gehen in Formation**.



In einer dichten **Phalanx** rücken wir samt Belagerungsturm auf die Feindfestung zu.

RISE & FALL

Brachiale Sturmangriffe auf mächtige Festungsanlagen. Seeschlachten zwischen riesigen Galeeren. Und wir wüten mittendrin **als Held mit Bogen und Schwert durch die Feindreihen**. Das alles in einem Spiel. Und noch viel mehr …

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Stainless Steel Studios
Termin	Winter 2005

Morgens um neun, also quasi mitten in der Nacht, ist für Redakteure keine gute Zeit. Da hilft auch kein Kaffee. Schon gar nicht der dünne amerikanische. Noch müde vom nächtlichen Artikelklopfen und genervt von der verstauten Autofahrt quer durch den Berufsverkehr von Los Angeles, sinken wir in schwarze Kunstledersofas. Bereit für die Präsentation des Echtzeit-Strategiespiels **Rise & Fall**. Obwohl uns gerade eher nach Fall zumute ist.

Sekunden später sind wir hellwach. Weil uns auf dem Großbildschirm ein Schlachten-Epos entgegendonnert, das mit aktuellen Hollywood-Produktionen konkurriert. Und weil Chefentwickler Rick Goodman (**Age of Empires**, **Empire Earth**) seinem Nachnamen alle Ehre macht: Der quietschfidele Herr ist ein exzellenter Präsentator. Weist ununterbrochen auf Details im Schlachtgetümmel hin. Und erzählt uns nebenbei die halbe Militärgeschichte Roms, Ägyptens, Griechenlands und Persiens.

Katapulte als Wurfgeschoss

Belagerungstürme, Katapulte und Ballisten kennen Strategen nicht erst seit **Stronghold**. Aber haben Sie schon mal von der »Klaue des Archimedes« gehört? Die können Sie in **Rise & Fall** nämlich als Abwehr gegen feindliche Belagerungsgeräte einsetzen: Ein simpler Kran auf Ihren Festungsmauern, mit dem Sie sich



Hoch detailliert: Schauen Sie sich mal die Obelisken samt Hieroglyphen an …



Im flachen Wasser sind die tödlichen **Schiffs-Rammsporne** zu sehen.



Feurige Geschosse **fegen die Verteidiger von den Mauern** (oben Mitte), während unsere Türme vor rollen und den Sturmangriff einleiten.

unvorsichtig nah herankommende Rammböcke und Wurfmaschinen angeln, emporziehen – und mit Schmackes auf die Angreifer fallen lassen. Maschine kaputt, Angreifer auch.

Aber auch ohne solche »Wunderwaffen« sind die Angriffe gegen Festungen packend. Da zischen Feuertöpfe weit über Mauern, schlagen in dahinter liegende Bauten ein und entfachen Brände. Belagerungstürme schaufeln Nahkämpfer auf die Zinnen und dezimieren Bogenschützen, die wiederum mit Brandpfeilen die Holztürme traktieren. Die 3D-Schlachten können Sie bis auf Augenhöhe der Kämpfer heranzoomen.

Rammelnde Schiffe

Als ob die Belagerungen nicht schon eindrucksvoll genug sind, erleben wir kurz darauf eine Seeschlacht. Galeeren duellieren sich mit montierten, drehbaren Katapulten und Ballisten. Die Schiffe sind riesig und detailliert dargestellt, inklusive emsig paddelnden Ruderern – in zwei übereinander liegenden Reihen auf den Biremen, dreireihig bei den Trieren (bevor Sie uns einen Beschwerdebrief schreiben: »Triremen« hießen die Dreireiher nur bei den Römern, wir haben extra in unserer Asterix-Sammlung recherchiert).

Im Schiffs-Nahkampf schließlich gibt's zwei Taktiken: rammen und versenken – oder entern. Für die erste haben die Holzpötte einen eisernen Rammsporn, der spektakulär längsseits in den Gegner splittert. Für die zweite Taktik werfen Seesoldaten Seile mit Enterhaken aus und ziehen das Feindboot heran. Größere Kriegsschiffe haben sogar spezielle, ausklappbare Enterbrücken, um schneller herüberzustürmen.



Jeder Ruderer zählt: Fällt einer aus, wird die Galeere langsamer.



Getümmel in der Arena – wir vermuten, dass das der **Skirmish-Modus** ist.



Kriegselefanten sind eine der persischen Wunderwaffen.



Ein Kavallerie-Ausfall unserer **leichten Reiterei.**

Die persische Bismarck

Kurz darauf erleben wir das größte Schiff der Echtzeit-Strategie: das Flaggschiff der Perser. Bewaffnet mit gleich vier Katapulten, auf erhöhten Gefechtstürmen, je zwei an Steuer- und Backbord. Das Riesending macht Kleinholz aus der griechischen Marine, Bogenschützen erledigen die über Bord gegangenen Seeleute. Rick Goodman kommentiert das nasse Geschehen trocken: »Wenn Du sie nicht rechtzeitig erwischst, schwimmen Sie an Land, und Dein Gegner setzt sie aufs nächste Schiff«.

Denn jeder Ruderer wird einzeln berechnet. Fällt einer aus, wird seine Galeere entsprechend langsamer. Das gilt auch für den Sklaven-Animateur an Deck, der mit seiner Trommel das Rudertempo angibt.

Alexander der Große ... Scharfschütze

Jede der vier Nationen hat zwei Helden auf ihrer Seite. Darunter Caesar und Cleopatra, Alexander der Große, Ramses und Achilles (Sie wissen schon, der mit der Sehne). Die Recken scheuchen Sie nicht einfach übers Schlachtfeld wie in vergleichbaren Spielen. Wenn Sie mit Ihren Truppen genug »Ehrenpunkte« gesammelt haben (gibt's für erledigte Gegner), können Sie Ihren Helden kurzzeitig wie in einem Actionspiel per Maus und WASD-Tasten in der Schulterperspektive steuern, während Ihre gemeinen Soldaten weiterkämpfen.

Alle Helden haben eigene Spezialtricks drauf. Caesar etwa kann Artillerieunterstützung anfordern – wenn er ein Ziel markiert, nehmen es Julius' rückwärtige Katapulte besonders zielgenau unter Beschuss. Alexander der Große hingegen ist ein hervorragender Scharfschütze: Per Tastendruck wechseln Sie in eine Sniper-Ansicht samt Fadenkreuz, und er holt zielsicher persische Schützen von ihren Wachtürmen.

Zehn auf einen Schuss

Damit nicht genug: Helden gewinnen mit jedem erledigten Gegner Erfahrung. Pro Levelaufstieg bauen sie ihre Spezialfähigkeit aus; Alexander etwa bekommt jeweils einen Simultanschuss hinzu – mit Level zehn schießt er also zehn Gegner gleichzeitig aus den Sandalen. Falls sie dumm genug sind, ihm ordentlich formiert nebeneinander entgegenzukommen ...

Martin Deppe

GEWALTIGE SEESCHLACHTEN

Schiffe gibt's in drei Grundausführungen: Handelsschiffe, Kriegsschiffe und Transporter. Alle drei Typen sind wiederum in verschiedenen Ausführungen erhältlich. Die beeindruckendste ist das **persische Flaggschiff** mit seinen vier Katapulttürmen, die Sie einzeln steuern können.

Ohne große Flotte nützt Ihnen die stärkste Armee wenig. Bis Sie etwa von Rom nach Kairo marschieren, vergehen Monate. Und nur eine Flotte ermöglicht **überraschende Invasionen** – da freuen wir uns besonders auf die Multiplayer-Überfälle!



Die einfache Galeere vorne hat keine Chance gegen das gegnerische **Katapultfeuer**.



Wahnsinn: Drei (!) **Seesoldaten** »stürmen« per Enterbrücke die feindliche Bireme.



Wüstenschiffe bilden das Rückgrat der ägyptischen Armee und sind billig zu rekrutieren. Streitwagen sind hingegen teuer, aber schneller und mit zwei Kriegern besetzt – einer lenkt, der andere kämpft mit Fernwaffe.

OPERATION FLASHPOINT 2

Ein kleiner Raum auf der E3, unscheinbar und leicht zu übersehen. Doch hinter der verschlossenen Tür **tobt der Krieg**. Wir toben mit.



Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Bohemia Interactive
Termin	4. Quartal 2006

Ewig lang war's ruhig um **Operation Flashpoint 2**. Doch Entwickler Bohemia Interactive war alles andere als untätig. Auf der E3 zeigen uns die Prager gleich zwei Spiele: Neben einer Version des **Flashpoint**-Nachfolgers auch **Armed Assault** (siehe Kasten), eine Neuauflage von Teil 1. Da die Namensrechte an **Operation Flashpoint** noch schweben, läuft Teil 2 offiziell unter dem Arbeitstitel »New Generation PC Game«.

Pausenloser Kampf

Eine der Stärken des Vorgängers war das gemeinsame, gruppenweise Vorgehen mit den Kameraden – vor allem im kooperativen Multiplayer-Modus. Das weiß natürlich auch Bohemia und baut diesen Part aus. **Operation Flashpoint 2** soll wesentlich dynamischer werden. Statt Mission nach Mission abzuspulen, werden Sie in einen hin- und hertobenden Kampf geworfen. Da die neuen Landschaften noch größer geplant sind als die Spielwelt des Vorgängers, sind Planung und Koordination das A und O zum Sieg.

Im Detail sieht das dann so aus: Neben Missionen, die Sie wie bei Rollenspiel-Quests zum Beispiel von Vorgesetzten bekommen, können Sie auch auf eigene Faust über den Feind herfallen. Erlaubt ist alles, was ihm schadet: Konvois abfangen, Vorposten attackieren, überraschende Luftangriffe, Sabotageakte ...

Bloß keine Kollateralschäden!

Allerdings sollten Sie erst gucken und dann schießen, denn die Zivilisten spielen eine wichtige Rolle – und haben ein verdammt gutes Gedächtnis. Ein Beispiel: In einem besetzten Dorf hat sich ein Gegnertrupp in der Kirche verschanzt, Scharfschützen nehmen uns vom Turm aus unter Feuer.

Lösung 1: Wir stürmen das Gotteshaus, unter Feuerschutz unserer eigenen Präzisionsschützen. Schießen gezielt auf die Besatzer; Pfarrer, Gläubige und Mobiliar bekommen keinen Kratzer ab. Dankbar pflegen die Dörfler unsere Wunden, einer berichtet gar von einem versteckten Feindcamp im nahe gelegenen Wald, das er vor kurzem entdeckt hat. Ein anderer hat vor zwei Stunden einen LKW-Konvoi



Im Tiefflug sausen wir über **Mannschaftszelte**, hinten entsteht eine Flugpiste.



Beachten Sie die **modellierten Details** an der Waffe.



Günstig! Dieser **herrenlose Russenpanzer** wartet auf uns. Jedes Fahrzeug ist steuerbar.



Ungünstig! Dieser **vollbesetzte Russenpanzer** lauert auf uns. Gleich knallt's ...



Zivile Einrichtungen wie Häuser und Bushaltestellen sollten Sie schonen und schützen. Unser **Spähtrupp** kann von der Bevölkerung nämlich viel erfahren. Wenn sie uns mag.

mit zwei BMP-Schützenpanzern vorbeifahren sehen, Richtung Osten.

Lösung 2: Mit Panzern zerlegen wir die Kirche aus sicherer Distanz in handliche Einzelteile. Das geht schließlich am schnellsten und schont die eigenen Soldaten. Die Dorfbewohner sehen das anders, wir kriegen weder Heftpflaster noch Informationen, die Zivilisten ignorieren uns verängstigt.

Petze!

Wenn man zu viele Zivilbauten zerstört oder Unbeteiligte verletzt, werden Letztere richtig sauer. Dann beschaffen sie sich sogar Waffen und greifen Ihre Einheiten an. Und verpetzen Ihre Positionen und Truppenbewegungen an den Feind. Denn der erscheint ihnen jetzt viel netter ...

In Multiplayer-Gefechten können bis zu 16 Spieler pro Seite teilnehmen. Bohemia will dafür sorgen, dass man jederzeit in den Kampf einsteigen kann; fehlende Menschenkämpfer werden solange von Bots ersetzt.

Dreifach hält besser

Während **Flashpoint 1** in den 80ern spielte, ist Teil 2 im Jahr 2010 angesiedelt. Die meisten Fahrzeuge und Flieger sind noch im Dienst, aber auch neue dabei. Etwa ein futuristischer Transporthubschrauber mit drei Rotoren. Laut Bohemia entsprechen alle neuen Maschinen aber echten Prototypen der Militärs. Auch die Spielwelt hat sich geändert, statt auf einer fiktiven Insel spielen Sie in europäischen und asiatischen Landschaften.

ARMED ASSAULT

Um die Wartezeit auf **Operation Flashpoint 2** zu verkürzen (und natürlich zum Geldverdienen), will Bohemia im 4. Quartal 2005 eine Neuauflage des ersten Teils veröffentlichen. **Armed Assault** ist nicht nur grafisch aufpoliert, sondern enthält neue, aktuelle Vehikel und Waffen. Dazu kommen eine weitere Insel, über 100 Quadratkilometer groß, sowie eine neue Kampagne. Wie bei Flashpoint 2 soll man auch hier bei Multiplayer-Gefechten jederzeit in eine laufende Partie einsteigen können.



Armed Assault: frisches OFP 1.

Dem fertigen Spiel soll gleich ein kompletter Editor beiliegen. Prima, denn schon beim Ur-**Flashpoint** gab es hervorragende Fan-Missionen, von kleinen Swat-Einsätzen bis hin zu groß angelegten Operationen mit Dutzenden Panzern, Fliegern und Patrouillenbooten, die locker fünf Stunden dauern konnten.

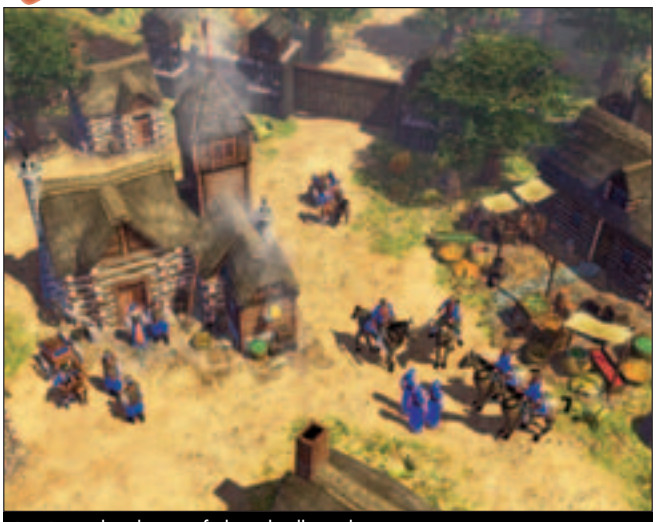
Martin Deppe



Rotoren und Ketten wirbeln verräterische **Staubwolken** auf.



Hubschrauber dienen als Taxi, Aufklärer und fliegende Kavallerie.



Die Deutschen können früher als alle anderen **Söldner anheuern.**



In Ihrer **europäischen Hauptstadt** (hier Paris) erforschen Sie Technologien.

AGE OF EMPIRES 3

Drei große Strategieserien waren **Quantensprünge im Echtzeit-Genre**: Command & Conquer, WarCraft – und Age of Empires. Mit Teil drei wollen die Ensemble Studios noch in diesem Jahr wieder an die Spitze hüpfen.

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Ensemble Studios
Termin	4. Quartal 2005

Die USA sind nicht nur das Land der unbegrenzten Möglichkeiten und Ex-Tellerwäscher-Millionäre. Sondern auch der »Schmelztiegel der Nationen«, gefüllt mit Nachfahren der Spanier, Franzosen, Engländer, Deutschen, Russen, Portugiesen, Niederländer – und (mittlerweile nur noch wenigen) Ureinwohnern.

Age of Empires 3 inszeniert von 1492 bis ins 19. Jahrhundert den Trubel, der mit Columbus' Landung ausbricht und den gesamten amerikanischen Kontinent radikal verändert. Wir haben die neuste Version des Echtzeit-Spektakels auf der E3 ausführlich begutachtet.

Schottland goes Amerika

Die Solo-Kampagne besteht aus 24 Missionen rund um die schottische Familie Black, unterteilt in drei Kapitel: Der Clan um Morgan Black hilft erst den Azteken gegen die spanischen Konquistadoren. Dann stürzen sich Opa Morgans Nachfahren mit Franzosen und Engländern in die Indianerkriege. Und schließlich helfen Morgans Ur-Ur-und-so-weiter-Enkel dem legendären General Simon Bolivar, Südamerika von den Spaniern zu befreien. Und nebenbei Bolivien zu gründen.

Da Sie die ganzen Konflikte nicht ausdiskutieren können, spielen Echtzeit-Kämpfe wieder eine wichtige Rolle: Die werden mit Pfeil und Bogen, Musketen und Säbeln, Kanonen und Mörsern ausgetragen. Beim Spielen haben uns zwei Dinge besonders gefallen: Formationen und Physik.

Kanonenkugelnkegeln

Momentan beherrschen die Soldaten vier Formationsbefehle, nämlich Reihe, Karree, Keil und »lose Aufstellung«. Da eine Gruppe nur aus rund einem Dutzend Kämpfer besteht, gehen Wechsel flott von der Hand. Und es sieht schick aus, wenn die Männer elegant animiert ihre neuen Positionen einnehmen, die vordere Schützenreihe niederkniet, damit die hintere gleichzeitig feuern kann. Nach einer Salve gehen die Soldaten in den Nahkampf über und stürmen mit Bajonett oder Säbel vor – wenn wir es wollen, ansonsten versuchen die Schützen, möglichst lange in Feuerdistanz zu bleiben. Auch schön: Wir müssen angeschlagene Gruppen nicht wie bei **Cossacks 2** mühsam wieder an der Kaserne auffüllen.



Küstenstädte sollten Sie sichern – sonst gibt's null Nachschub aus Europa.



Bug: Verteidiger schießen **durch die Palisaden** – das soll sich noch ändern.



Wer kürzer schießt, ist schneller tot: Ohne **Kanonen** nützen die Formationen nichts. Es sei denn, Sie verbessern die Reichweite Ihrer Musketen.

Stattdessen bilden zwei dezimierte Verbände automatisch einen neuen, wenn sie etwa einen halben Bildschirm voneinander entfernt sind.

Falls der Gegner mit Kanonen anrückt, empfiehlt sich hingegen eine lose Formation. Andernfalls kegeln die schwarzen Kugeln physikalisch korrekt durch Ihre Reihen. Auf hartem Boden titschen die Geschosse dabei sogar ein paar Mal auf. Als wir selber eine Küstenstadt mit Kanonen beharken, fetzen die Kugeln einzelne Teile von den Gebäuden, fliegen abgelenkt weiter und landen mit einem satten Platschen im Wasser.

Schusters Rappen, Pferdekutsche, Dampfross

Ein Muss für ein **Age of Empires**: unterschiedliche Epochen mit eigenen Technologien. Wir lassen mal das Standardbeispiel »Gebäude« weg und nehmen ein anderes, das besser zur Neuen Welt passt. Nämlich die Fortbewegungsmittel. Anfangs zerren Ihre Siedler Ressourcen (Nahrung, Gold und Holz) in Karren umher. Später folgen Ochsenwagen, dann Pferdekutschen. Im letzten Kapitel, Mitte des 19. Jahrhunderts, hält die Eisenbahn Einzug.



Unser Wagentreck wagt sich durch **Indianergebiet** – und wird überfallen.



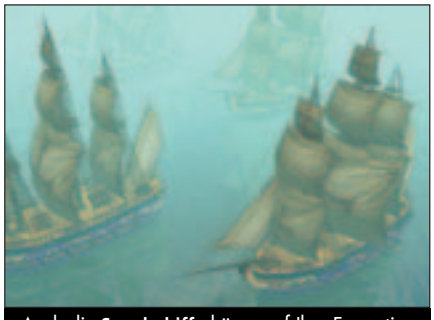
Diese **Marschkolonne** hingegen muss sich nicht vor Indianern fürchten.



Englisch-Spanisches Grillen. Während unsere Soldaten im Hintergrund arbeiten, beraten die fünf Herren sich am Lagerfeuer über die nächste Schlacht gegen den gemeinsamen Feind.



Wir treiben **Bisons** zu unseren indianischen Freunden. Das bringt Nahrung und Erfahrung!



Auch die **Segelschiffe** hören auf Ihre Formationsbefehle. Sogar im dicksten Nebel.

Die jeweiligen Wege legt das Spiel automatisch an – aus Pfaden werden Straßen und schließlich Schienenstränge. Wenn Sie mit anderen Parteien handeln, bringt jede Lieferung Erfahrungspunkte. Die bekommen Sie auch für abgebaute Ressourcen, errichtete Gebäude, erfüllte Missionsziele. Und jeden erledigten Gegner. Dabei sammeln aber nicht Ihre Truppen Erfahrung, stattdessen wandern alle Erfahrungspunkte auf Ihr Hauptstadtkonto – dazu gleich mehr.

Care-Pakete aus Europa

Jede Nation hat eine Hauptstadt im fernen Europa. Erfahrungspunkte, die Sie in Amerika kassieren, füllen ein stets eingeblendetes Kreissymbol auf. Ist der Kreis voll, können Sie eine neue Technologie oder ein Upgrade aussuchen (etwa bessere Gewehre). Und eine Lieferung über den Atlantik anfordern. Das funktioniert wie bei Sid Meiers Klassiker **Colonization**: Sie wählen zwischen Rohstoffen, Siedlern, Soldaten, Schiffen – je höher der »Hauptstadtlevel«, desto wertvoller der Nachschub. Bald nach der Bestellung trudelt das Care-Paket aus Übersee in Amerika ein.

Weil Sie die neuen Technologien nicht einfach bezahlen, sondern erst die entsprechenden Levels erreichen müssen, können Sie in einer Mission nicht den ganzen Technologiebaum abgrasen. Dadurch sollen sich auch Partien mit derselben Nation unterschiedlich spielen, vor allem im Multiplayer-Modus.

Indianisch für Dummys

Im Spielverlauf treffen Sie immer wieder auf Ureinwohner – darunter Irokesen, Azteken, Comanchen. Mit den Indianern können Sie handeln; wenn Sie dabei besonders fair sind, stellen Ihnen die Naturvölker gar Truppen zur Seite. Damit der Warentausch schön flutscht, können Sie die indianische Handelssprache lernen, per Technologie-Upgrade.

Ganz clevere Spieler lesen den Indianern jeden Wunsch von den Augen ab. Wenn die Naturburschen Sie nämlich so richtig lieb haben, können Sie ihre Einheiten und Dörfer komplett steuern, spielen also mit zwei Nationen gleichzeitig. Und: Die indianischen Kämpfer lassen sich ebenfalls upgraden, nach dem Motto »Gewehre statt Pfeil und Bogen«.

Amerikanischer Pioniergeist lohnt sich übrigens nicht nur für Hauptmissionsziele: In einem Einsatz entdeckt unser Scout einen Indianer, der vor einem Wolf auf einen Baum geflüchtet ist. Also wir ihn aus seiner misslichen Lage befreit haben, schwört uns der Apache ewige Treue – und folgt samt Tomahawk unserem Späher ...

Martin Deppe



Wir haben diese **wichtige Halbinsel** besetzt und gleich gesichert.



Clever: **Vor-Forts** decken sich gegenseitig. Doof: Wo bleiben die Kanonen?

QUAKE WARS

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler	Splash Damage
Quelle	Ingame-Trailer
Datum der Bilder	Mai 2005
Termin	2006

Martin Deppe:
»Neben Quake 4 konnten wir auf der E3 auch einen Ingame-Trailer von Quake Wars sehen. Die Multiplayer-Schlachten spielen die Invasion der Strogg-Aliens auf der Erde nach. Fünf Infanterieklassen und über 40 Vehikel sollen Sie steuern, etwa Panzer, Quad-Bikes, Helikopter, Walker und schwebende Kampfschiffe. Dazu kommen stationäre Geschütze. Quake Wars basiert auf der Engine von Doom 3. Entwickelt wird das ganze von Splash Damage, die schon Wolfenstein – Enemy Territory auf dem Kerbholz haben. Der Trailer erinnert an Battlefield 2 auf Speed, vor allem wegen der rasanten Vehikel, Raketensalven und voluminösen Explosionen. Beeindruckend fand ich die hohe Sichtweite, das hätte ich der Doom-3-Engine gar nicht zugetraut.«



Raus da, aber zackig! **Schwebende Landungsschiffe** spucken Infanteristen und Panzer an die Front.



Ein mutierter **Strogg-Infiltrator** greift aus dem Hinterhalt an. In Enemy Territory – Quake Wars können Sie auf beiden Seiten spielen.



Solche **Geschütze** sollen Sie selber aufbauen dürfen, genauso wie Radar- und Kommunikationsanlagen.



Solche **Luftabwehrkanonen** und ihre Bewacher gehören zu den Alibi-Einsatzzielen Ihres planetaren Amoklaufs.

QUAKE 4

Es bebt wieder im Shooter-Genre: Quake 4 soll **die besten Elemente aus dem Vorgänger** (Multiplayer-Modus) und dem zweiten Teil (Solo-Part) fortführen.

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Raven Software
Termin	Winter 2005

Sollten Sie **Quake 2** nicht durchgespielt haben, ist das kein Beinbruch. Zwar knüpft der neueste Teil der Shooter-Saga an die Geschehnisse des Oldies an, doch wie bei **Quake** üblich spielt die Story keine allzu große Rolle. Wichtig ist nur: Sie sind der Held, die anderen der Feind – Feuer frei! Die anderen, das sind die Strogg. Bizarre Kreaturen, halb Maschine, halb Fleisch. Manche gleichen Spinnen, andere wiederum wirken beinahe menschlich. Abgesehen vielleicht davon, dass automatische Kanonen aus ihren Armen ragen, wo eigentlich Hände sein sollten. Wie die Strogg diese grausigen Menschmaschinen schaffen, das erfahren Sie in **Quake 4** – am eigenen Leib! Oder besser: an dem Ihres Alter Ego, des Space-Marines Matthew Kane.

Ein-Mann-Armee mit Unterstützung

Anders als bei allen vorangegangenen Episoden von **Doom** und **Quake** ist Kane kein Einzelkämpfer. Er kommt als Teil des Sondereinsatzkommandos Rhino Squad zusammen mit einer riesigen Armada der Erden-Armee auf dem Planeten Stroggos an. Nun ja, zumindest sollte er. Das Landungsschiff wird im Anflug von einer Abwehrrakete der Aliens getroffen und geht mitten in der tobenden Schlacht zu Boden. Als Kane zu sich kommt, graben rechts und links Granateinschläge den fremden Planeten um, Laserblitze tasten grell über den Himmel, ein riesiges Spinnenmonster stapft mit seinen Stahlbeinen so dicht vorbei, dass die Erde bebt. Und alles, was dem Space-Marine bleibt, ist eine Pistole ... Nun ja, man kennt das.

Laut den Entwicklern wird Kane zwar die meiste Zeit auf eigene Faust die Alien-Festungen erkunden, rund ein Drittel der Levels aber Schulter an Schulter mit dem Rhino Squad und anderen Abteilungen im Gefecht stehen. Entsprechenden Wert legen die Jungs von Raven Software darauf, den computergesteuerten Teammitgliedern Persönlichkeit einzuhauchen. Cortez etwa, der Scharfschütze des Kommandos, entspricht dem Kriegsfilmklischee vom kaltblütigen Killer; ein Spaßvogel mit coolen Sprüchen darf ebenso wenig fehlen.

In der Schmerzwaldklinik

Allzu enge Freundschaften sollten Sie aber nicht schließen, denn schon bald gerät das Rhino Squad in einen Hinterhalt, wird gefangen genommen und in eine Soldatenfabrik der Strogg verschleppt. Aus Kanes Augen müssen Sie festgeschnallt auf einen OP-Tisch mit ansehen, wie Ihre Kameraden in Strogg-Krieger verwandelt werden. Mit Kreissägen, meterlangen Nadeln, zischenden Pressen ... Die ganze grausige Zwischensequenz zu beschreiben, sparen wir uns an dieser Stelle. Wichtig ist nur: Diese Operationen machen aus Ihnen nach und nach einen Sklaven-Soldaten. Doch kurz bevor der Kontrollchip aktiviert wird, stürmt ein Rettungskommando die Monsterbasis und holt Matthew vom Haken. Jetzt gebietet Ihr Revolverheld zwar über übermenschliche Cyborg-Kräfte, rennt schneller und springt weiter, kämpft aber wieder auf der Seite der Menschen. Das Beste: Er kann Strogg-Waffen bedienen, ihre Sprache verstehen und ihre Sicherheitssperren knacken und wird so zur Schlüsselfigur im ganzen Feldzug.

Im Battlemech ins Gefecht

Welche Knarren genau zum Einsatz kommen, wollte Raven Software noch nicht verraten. Zu sehen waren alte

Bekannte wie die Schrotflinte und der Raketenwerfer, der sich jetzt aufrüsten lässt und dann Lenkprojektile abfeuert. Auch die Lightning-Gun soll wieder mit von der Partie sein. Völlig neu in der **Quake**-Serie: Fahrzeuge. Matthew erklimmt unter anderem einen zweibeinigen Kampfroboter mit Maschinengewehr sowie Schnellfeuer-Raketengewehr und nimmt in einem Schwebepanzer Platz. Entsprechend größer werden natürlich auch die Gegner. Unter anderem tritt der Space-Marine gegen die haushohen Spinnenkreaturen an, die er in den ersten Minuten über Stroggos stapfen sah.

Ballern, bis der Arzt kommt

Zwar haben sich die Entwickler wohlklingende Einsatzziele einfallen lassen – Landezone sichern etwa, oder feindliche Flakstellungen ausschalten – im Wesentlichen geht's aber immer nur um das Eine: Ballern, bis das Schießeisen glüht. In den Demolevels waren die Gegner eher spärlich verteilt, mehr als zwei, drei gleichzeitig tummelten sich nicht auf dem Schirm. Raven verspricht aber für spätere Aufträge eindrucksvolle Feindarmeen.

Was jetzt schon zu sehen war: Skript-Sequenzen. Da entert Kane etwa ein Labor und sieht gerade noch, wie ein Monster einen verwundeten Kameraden durch die Tür zerrt, die sofort zuschnappt und nur noch grauenvolle Schreie durchlässt.

Ein andermal versorgt ein Feldarzt einen schwer angeschlagenen Soldaten. Dann wieder hat ein Ungeheuer den Sniper Cortez erwischt und will gerade seine Zähne in seinen Hals bohren, als der ihm in letzter Sekunde eine Schrotflinte in den Schlund rammt und abdrückt. Solche automatisch abgespulten Filmschnipsel bringen eine Menge Atmosphäre. Wenn in den ersten Spielminuten die Schlacht um Strogg in vollem Gange ist, fühlt man sich direkt an **Call of Duty** erinnert. Allerdings sorgen die Drehbücher auch für einen sehr linearen Ablauf à la **Half-Life 2**. Noch nicht ganz entschieden ist, inwiefern der Spieler in solche Szenen eingreifen kann und ob er etwa seinen Teamkameraden Befehle zubrüllen kann. Wahrscheinlich werden die Interaktionen eher spärlich sein, zum Beispiel das eine oder andere Medikit beim Sani abzugreifen.

Nachts sind alle Levels grau. Tagsüber auch.

Die Technik von **Quake 4** basiert auf der von **Doom 3**. Allerdings hat Raven den Programmcode in Zusammenarbeit mit id ein ganzes Stück aufgemotzt. So beschränkt das Spiel den Feldzug nicht auf dunkle Gänge, auch auf der Planetenoberfläche wird gekämpft. Die Engine schlägt sich erstaunlich gut in den Außenarealen. Sonstige revolutionäre Verbesserungen waren allerdings nicht zu entdecken. So scheinen die graubraunen Texturen der Welt das hartnäckige Gerücht über id Softwares beschränkte Farbpalette zu bestätigen. Immerhin: Der Space-Marine kann Taschenlampe und Waffe gleichzeitig verwenden und so finstere Ecken ausleuchten.



Quake 4 spart nicht mit **roten Flüssigkeiten**. Dieses Bild gehört noch zu den harmloseren Szenen.

Geheimnisvoller Multiplayer-Modus

Die Vorstellung des mit Spannung erwarteten Multiplayer-Modus sparen sich die Entwickler für die Fan-Feier Quakecon im August auf. Bislang sind also nur wenige Details bekannt. Dazu gehören: 12 bis 16 Teilnehmer gleichzeitig, sechs Spielmodi wie Deathmatch und Capture the Flag, aber kein Koop, hohe Spielgeschwindigkeit, komplett überarbeiteter **Doom 3**-Netzcode.

Rüdiger Steidle



Teamkameraden nehmen automatisch Deckung. In der E3-Demo stellten sie sich dabei aber recht doof an.



Die furchteinflössenden **Orks** sind jetzt die dominierende Spezies im Gothic-Reich. Sie bewohnen ihre eigenen Siedlungen, haben ihre eigenen Rangstrukturen und eigenen Gebräuche.



Ein **Tyrannosaurus** hat einen Hornrammer erwischt und genehmigt sich ein leckeres Festmahl.



Im Herdenverband stellen die sonst friedlichen **Hornrammer** für jeden Helden eine Gefahr dar.

GOTHIC 3

»Wenn es grün ist und nach Ork riecht, hau drauf!« Sagt zumindest eine alte Rollenspielerweisheit. Doch was, wenn das ganze Land von der grünen Pest nur so wimmelt? Es mit der ganzen Armee aufnehmen? Oder die Seiten wechseln?

Genre	Rollenspiel
Entwickler	Piranha Bytes
Termin	2006

Gothic 3 beginnt, wo Teil 2 aufgehört hat. Nach dem Sieg über die Drachenbrut sticht der namenlose Held in See, einer ungewissen, aber endlich freien Zukunft entgegen. Denkste! Als das Schiff schließlich vor Anker geht, erwarten die Crew schlechte Neuigkeiten. Das Königreich der Menschen wurde fast vollständig von den Orks überrannt. Nur hie und da regt sich noch Widerstand. Hinter der ganzen Misere steckt der uralte Konflikt der drei Götter Innos, Adanos und Beliar. Jetzt heißt es entscheiden: Soll sich der Namenlose auf die Seite seiner Brüder schlagen, sich mit Beliar und dessen stinkenden Schergen verbinden oder versuchen, als Adanos' Jünger das alte Gleichgewicht wiederherzustellen?

Riesige Spielwelt

Bevor einer der drei möglichen Abspänne über den Bildschirm flimmert, steht dem Helden eine weite Reise bevor. Im doppelten Sinne. Zum einen wird der neue Kontinent mit etwa 70 Quadratkilometern rund dreimal so groß wie die bekannte Gefängnisinsel und die Ländereien aus dem Addon **Die Nacht des Raben**. Zum anderen wollen die Entwickler satte 100 Stunden Spielspaß füllen. Keine Sorge: nicht mit Herumgelatsche. Die weiten Laufwege des zweiten Teils sollen der Vergangenheit angehören. Ob per Pferd oder mittels Portalen, steht noch nicht endgültig fest. Es wird aber definitiv eine Möglichkeit geben, schnell von A nach B zu gelangen.

Wie schon in den beiden Vorgängern wollen die Leveldesigner den neuen Kontinent komplett von Hand ausgestalten, es gibt also keine sich wiederholenden Baukastendörfer wie etwa bei **Morrowind**. Das hat den Vorteil, dass alle der rund 20 Siedlungen einzigartig sein werden. Kein Berg, kein Tal, kein Wald gleicht dem anderen; so findet man sich schnell zurecht. Die schiere Größe der Spielwelt lässt außerdem Platz für verschiedene Klimazonen. Fruchtbare Gebiete ebenso wie Wüsten, ähnlich denen im **Gothic 2**-Addon, und eine verschneite Tundra, alle mit ihrer eigenen Flora und Fauna und charakteristischen Bewohnern.

Für die Grünen oder die Weißen?

Waren die Orks früher noch tumbe Schläger, die in primitiven Zelten hausten und deren einziger Lebensinhalt das Kriegshandwerk war, zeigen sich die Grünlinge nun von ihrer zivilisierteren Seite. Sie sollen Städte und Festungen bekommen und darin verschiedenen Berufen nachgehen. Die Menschen wiederum sind am Rande der totalen Niederlage, zersplittert und zerstritten. Einige haben sich mit den neuen Herrschern arrangiert, ziehen gar Seite an Seite mit den Orks in die Schlacht. Andere fristen als Sklaven ein trostloses Dasein. Wieder andere, vor allem die Eisvölker im hohen Norden, verteidigen verbissen die letzten Zufluchten ihrer Art.

Auf welche Seite sich der Namenlose schlägt, bleibt ganz dem Spieler überlassen. Tut er sich mit den Königstreuen zusammen, wird er die Besatzer schlagen, wo er sie findet, sogar gefallene Städte zurückerobern. Stellt er sich in die Dienste der Grünhäute, sind die Rebellen sein Ziel. Ähnlich den Gilden aus alten Tagen wird es darüber hinaus innerhalb der beiden großen Parteien mehrere Fraktionen geben, die für Unterstützung manche Privilegien wie Waffen oder Ausbildungen anbieten.

Alte Freunde, neue Fraktionen

Welche Freunde Sie sich suchen, beeinflusst nicht nur den Lauf der Geschichte, sondern vor allem die Quests. Schließen Sie sich zum Beispiel den Sklavenjägern an, die für die Orks Gefangene machen, könnte einer davon etwa lauten, ein Menschendorf zu überfallen und die Einwohner zusammenzutreiben. Aufseiten der Guerrilleros müssten Sie dann genau das verhindern. Wobei es nicht nur je nach Fraktion verschiedene Aufträge, sondern für diese wiederum auch mehrere Lösungsmöglichkeiten geben soll. Dabei sind die Grenzen nicht mehr ganz so klar gezogen wie früher. Mit einigen Neutralen sollen Sie sich sowohl als Ork-Anhänger wie als Freiheitskämpfer gut stellen können, etwa Söldner anheuern, die mit Ihnen in den Kampf ziehen. Geradezu prädestiniert für diesen Job sind die alten Freunde aus den Knasttagen, allen voran Banditenfürst Diego.

Monster-Teamwork

Mit Details zur Story, Waffen und Missionen hält sich Piranha Bytes



Die Grafiker versprechen: Keine **Hütte** wird der anderen gleichen. Alles ist einzigartig.



Fotorealistischer **Tiefeneffekt**. Vergleichen Sie die Hütten mit dem Berg.



Eine ärmliche **Siedlung der Menschen** im Wald. Wie schon im Vorgänger gehen die Bewohner tagsüber ihren Berufen nach und treffen sich abends im örtlichen Wirtshaus zum Schoppen.

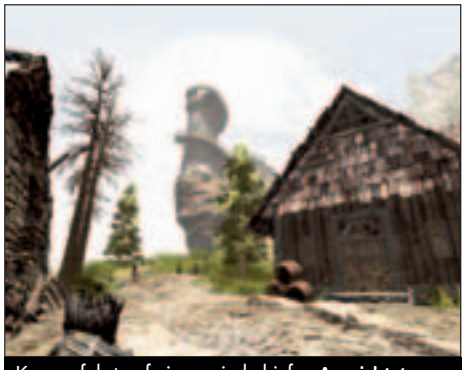
noch bedeckt. Spielen konnten wir auf der E3 nur eine sehr frühe Technikdemo. Die verspricht immerhin, dass **Gothic 3** mit kommenden Konkurrenten wie **Oblivion** durchaus mithalten kann. Zwar waren viele Effekte wie Ausleuchtung und Schatten noch nicht richtig eingebaut oder fehlten ganz. Vor allem aber die Landschaftsdarstellung konnte uns bereits überzeugen: Dichtes Gras, bis in die Blätter ausgearbeitete Bäume und natürlich geschwungene Hügel ließen uns ganz in die fremde Fantasy-Welt eintauchen. Auch die ersten Monster haben uns gefallen. Alte Bekannte wie der Crawler sind wieder mit von der Partie, neue wie der Tyrannosaurus versprechen interessante Jagdpartien. Manche der Viecher sollen übrigens zusammenarbeiten und im Rudel jagen oder sich gegenseitig schützen. So trampelt eine Herde Hornrammer ihre Gegner einfach nieder, und Wolfsrudel versuchen, ihre Beute einzukreisen.

WASDenn das?

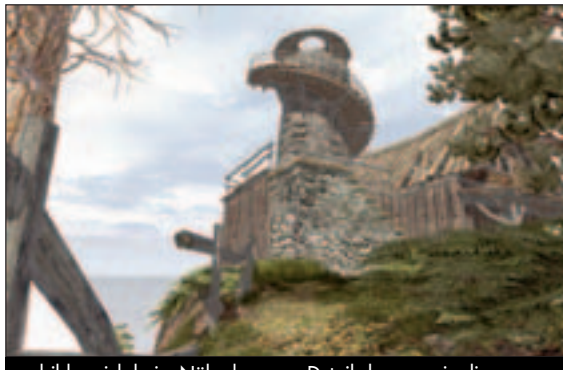
Das bewährte Charaktersystem der Vorgänger wird voraussichtlich nur leicht abgeändert. Wieder soll es verschiedene Klassen geben (bei Teil 2 waren das etwa Paladin, Mönchsnovize und Drachenjäger), die allerdings eine Ausbildung und damit die Aufnahme in eine der sechs Fraktionen erfordern. Die Steuerung will Piranha Bytes noch weiter vereinfachen. Standardmäßig sind diesmal Mausbedienung für die Kamera und klassische WASD-Tastenbelegung für die Bewegung vorgesehen. Mit der linken Maustaste holt der Held zum Schlag aus (oder führt in höheren Erfahrungsstufen einen Spezialangriff aus), mit der rechten wird geblockt oder eine Standardaktion angewählt (Türe öffnen, Dialog einleiten). Die Kämpfe sollen erneut die Mischung aus Action und Taktik treffen, die schon beim Vorgänger für Spannung gesorgt hat.

Wer sich für den dritten Part allerdings einen Mehrspielermodus erhofft hat, wird enttäuscht. **Gothic 3** konzentriert sich voll auf die Solo-Story. Die wird dafür umfangreicher und – wie schon bei den vorangegangenen Teilen – dank der Mod-Möglichkeiten von der Fangemeinde bestimmt schnell erweitert werden.

Rüdiger Steidle



Kamerafahrt auf einen windschiefen **Aussichtsturm** der Rebellen. Von fern eine verwaschene Struktur ...



... bilden sich beim Näherkommen Details heraus wie die unregelmäßig geformten **Feldsteine** der Schutzmauern.



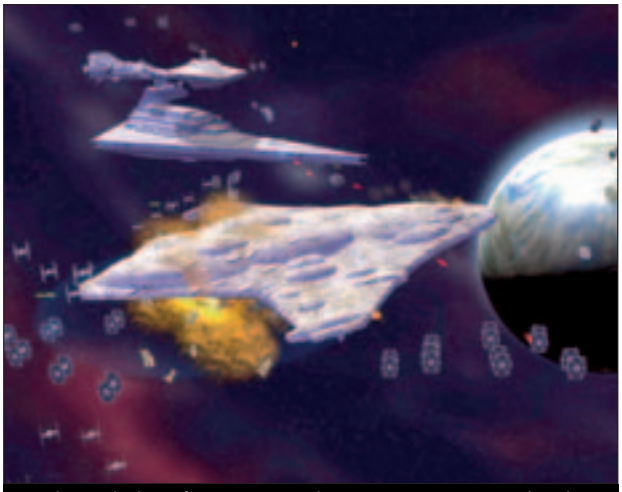
Aus nächster Nähe zeigen sich die krummen Balken an Treppe und **Geländer** und die schicken Schatten.



Eine **Scavanger-Mutter** und ihr Junges beäugen misstrauisch den Eindringling. Beachten sie den detaillierten Federschmuck!



Mix aus neu und alt: Beachten Sie den **TIE Fighter mit Raupen** (Mitte).



Vor den Bodenkämpfen müssen Sie die **orbitalen Verteidiger** knacken.



Jedi-Klassentreffen: Obi-Wan trifft auf seinen Ex-Schüler Lord Vader.



Eingewickelt: Wie im Filmvorbild knacken wir **AT-ATs** per Stolperseil.

STAR WARS **EMPIRE AT WAR**

Endlich ein gescheites Strategiespiel im Star-Wars-Universum! Nach dem sternenstaubtrockenem Rebellion (1998) und dem biederen Galactic Battlegrounds (2002) machte Empire at War auf der E3 **einen mächtig guten Eindruck auf uns**.

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Pteroglyph Games
Termin	4. Quartal 2005

Seien wir doch mal ehrlich: Die alten **Star Wars**-Filme mit Fönfrisuren, Schneckenzöpfchen-Prinzessin Leia im Goldbikini und dem künftigen Indiana Jones waren viel cooler als die neuen Episoden – trotz Natalie Portman. Mit vielen der guten alten Hauptfiguren gibt es bald ein Wiedersehen. Denn die haben eine wichtige Rolle im Echtzeit-Strategiespiel **Empire at War**, angesiedelt zur Zeit von **Episode 4**. Das setzt Ihnen nicht stur Mission nach Mission vor, sondern lässt Sie weitestgehend selbst entscheiden, welchen Planeten Sie wann, womit und wie angreifen.

Galaktische S-Bahn

Auf einer Sternenkarte mit rund 40 Planeten (wie Dagobah, Naboo, Coruscant und Rebellenmond Yavin 4) verschieben Sie Ihre Kriegs- und Transportschiffe, um die Zielwelten anzugreifen. Hört sich trocken an, sieht aber dank Hologramm-Look schick aus. Die Raumer haben beim Anflug stark unterschiedliche Geschwindigkeiten drauf, am langsamsten ist natürlich – ein Todesstern.

Um einen Planeten übernehmen zu können, müssen Sie erst die Verteidiger im Orbit knacken. Das können Sie sich ungefähr wie die Schlacht über Endor in **Rückkehr der Jedi-Ritter** vorstellen: Mon-Calamari-Kreuzer treffen auf Sternenzerstörer, X-Wings auf TIE Fighter, A-Wings auf TIE Bomber und so weiter. Besonders schwer zu knacken sind Verteidigungs-Plattformen – die fliegen erst auseinander, wenn mehrere Schwachstellen geknackt sind, etwa Geschützbatterien. Die Schiffe steuern Sie wie in einem Echtzeit-Strategiespiel. Und wenn Ihnen das zu anstrengend ist, schauen Sie sich das Spektakel einfach nur an oder begleiten einen beliebigen Raumer durch die kinoreife Schlacht, die währenddessen automatisch tobt.

Der Falke ist gelandet

Wenn oben alles erledigt ist, geht's am Boden weiter. Hier prallen AT-ATs, harpunenbewehrte Snowspeeder (Sie wissen schon, wegen der AT-ATs), Panzer im Look von TIE Fightern, zweibeinige AT-STs und eben die Helden aufeinander. So lassen wir mit Schnauflord Vader in David Copperfield-Manier Bodenfahrzeuge der Rebellen wehrlos schweben, damit unsere Einheiten sie besser belasern können.

Gelegentlich müssen Sie auch vorgefertigte Missionen bestreiten. Zum Beispiel einen Generator ausschalten, der den Energieschild einer aufmüpfigen Rebellenbasis speist. Wie das geht, wissen wir ja aus **Das Imperium schlägt zurück**. Die alten Filme waren halt nicht nur besser, sondern auch lehrreicher ...

Martin Deppe



GHOST WARS

Eines haben Echtzeit-Kommandeur und echte Generäle gemeinsam: Beide dirigieren die Schlacht vom sicheren Schreibtisch aus. Bei Ghost Wars kämpfen Freizeit-Strategen erstmals **Schulter an Schulter mit ihren Schützlingen**.

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Digital Reality
Termin	Sommer 2006

In den Straßen von Havanna fliegen die Fetzen: Ein Panzer rattert auf die Kreuzung, kommt mit quietschenden Ketten und wippender Kanone zum stehen. Feuer! Eine Blechhütte löst sich mit einer gewaltigen Stichflamme in ihre Einzelteile auf und reißt drei unglückliche Fußsoldaten mit sich. Solche Szenen sind Echtzeit-Strategen bislang nur in der Vogelperspektive gewohnt. Nicht so in **Ghost Wars**: Hier können Hobby-Generäle jederzeit selbst in die Uniform eines Soldaten oder ins Cockpit eines Hubschraubers schlüpfen und wie im Ego-Shooter kämpfen.

Cuba Libre

Verglichen mit der Menge an spielerischen Neuerungen scheint das Szenario von **Ghost Wars** eher hausbacken. Wieder einmal bedrohen fiese Terroristen den Weltfrieden. Diesmal zur Abwechslung von Kuba aus, wo sie nach dem Dahinscheiden des alten Fidel im Jahre 2008 ein Schreckensregime errichtet haben und die Vereinigten Staaten mit Raketen ins Visier nehmen. Die lassen sich so etwas natürlich nicht bieten und schicken das Sondereinsatzkommando SOG zum Aufräumen auf die Insel.

Vom Strategen zum Shooter

Die meiste Zeit über werden Sie **Ghost Wars** wie ein gewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel steuern. Oder besser: Wie ein Taktikspiel, denn es gibt weder Basisbau, noch Ressourcengewinnung, noch Truppenproduktion. Sie dirigieren Ihre Einheiten ganz klassisch mit Bewegungsbefehlen und Angriffsordern. Kleiner Unterschied: Die Kämpfer haben ihren eigenen Kopf, werfen sich etwa automatisch in den Staub, wenn rundum Granaten einschlagen, suchen selbstständig Deckung und weichen auch mal zurück, wenn die Lage aussichtslos erscheint. Wenn es die Situation erfordert, können Sie die gewohnte Generalsansicht jederzeit gegen die eines beliebigen Soldaten eintauschen. Dann hasten Sie mit Ihrem Alter Ego wie in einem Shooter übers Schlachtfeld und krümmen höchstpersönlich den Finger am Abzug!

Mensch schlägt Maschine

Die so kontrollierte Einheit genießt einige Vorteile, steckt mehr Treffer ein und teilt härter aus als alle anderen. Und natürlich kämpft sie besser als der Rest. Schließlich kann es keine noch so clevere KI mit der Gerissenheit sowie Fingerfertigkeit eines menschlichen Spielers aufnehmen. Ein computergesteuerter Scharfschütze braucht für gewöhnlich zwei Treffer, um einen Gegner in die digitalen



Kein Haus gleicht dem anderen, jedes Viertel ist **einzigartig** aufgebaut.



High-Tech gegen Altmetall: T-55 (unten) gegen Abrams (rechts oben).



Kampfflugzeuge wie dieses **Warzenschwein** fliegen automatisch zugewiesene Ziele an, Helikopter lassen sich dagegen direkt steuern.



Fußsoldaten steuern Sie im Shooter-Modus in der Egoperspektive, Fahrzeuge und Hubschrauber dagegen über eine **Verfolgerkamera**.



Der Ghost War in vollem Gange: Achten Sie auf die **hochauflösenden Texturen** an der Kirche rechts im Bild und auf die Details wie Laternen.



Die Szene links einige Sekunden später: Jetzt wird der Echtzeit-Offizier zum **Panzerkommandanten** und feuert selbst auf Angreifer.

Jagdgründe zu befördern. Blickt ein menschliches Auge durchs Fadenkreuz, reicht auch einer – etwas Zielwasser vorausgesetzt. Trotzdem sollte man sich solche Aktionen für Notfälle oder entscheidende Brennpunkte aufsparen. Denn die anderen Einheiten sind währenddessen natürlich auf sich selbst gestellt. Im Shooter-Modus lassen sich nur rudimentäre Befehle ausgeben, etwa KI-Kameraden zur Unterstützung herbeirufen.

Schönheitskönigin

So brillant die Idee auch sein mag, bei den meisten Genrekollegen würde sie nicht funktionieren. Schon weil die es grafisch einfach nicht mit der Shooter-Konkurrenz aufnehmen können. Wer will schon wirklich durch die eckige **Command & Conquer**-Welt joggen? Einem **Doom 3** stiehlt zwar auch **Ghost Wars** nicht die Schau, wohl aber den meisten Verwandten aus dem Strategielager. So lebensechte Bewegungen, so ausgearbeitete Gebäude, so natürliche Landschaften und realistische Fahrzeuge gibt's höchstens noch in **Spellforce 2** (Seite 50) und **Company of Heroes** (Seite 52) zu sehen. Kein Haus gleicht dem anderen, in den Städten gibt's unzählige Details zu entdecken: Dort in der Gasse türmen sich ausrangierte Kühlschränke, da drüben lehnt eine Harley am Gartenzaun, ein Holzgerüst rankt sich um den Kirchenturm.

Dynamischer Tageszeitenwechsel, Wettereffekte und nicht zuletzt die Havok-Physik-Engine tragen ihren Teil zum überragenden Gesamteindruck bei. Wenn Artilleriegranaten einschlagen, gibt's eben nicht nur ein optisches Feuerwerk. Da fliegen Steine, Bretter durch die Gegend, werden Soldaten durcheinander gewirbelt, die ganze Spielwelt wackelt. Wie gut **Ghost Wars** aussieht, wird in den Zwischensequenzen deutlich. Die wirken wie vorgerendert, werden aber durch Spielgrafik erzeugt.

Veteranen gegen Rekruten

Der Ego-Shooter-Part ist sicher der herausragendste Einfall der Entwickler, aber bei weitem nicht der einzige. So haben die Ungarn von Digital Realitiy das Erfahrungssystem von **Afrika Korps vs. Desert Rats** noch weiter verfeinert. Ihre Truppen erwerben sich nach und nach Spezialfähigkeiten. Gut ausgebildete Panzermänner fassen etwa Ziele besonders schnell auf und brauchen zum Nachladen nur wenige Sekunden. Ihre fähigsten Kämpfer dürfen Sie von Mission zu Mission übernehmen, andere vor der Schlacht zur Unterstützung auswählen und sogar eigenhändig bewaffnen.

Multiplayer à la Battlefield

Über die Einsätze selbst decken die Macher noch den Mantel der Liebe und des Schweigens. Verraten wollen sie nur so viel: Jeder Level soll Sie vor mehrere Aufgaben stellen. Manche davon Pflicht, andere freiwilliger Art. Letztere versprechen diverse Vergünstigungen, beispielsweise Bonuseinheiten zur Unterstützung in folgenden Szenarios. Statt auf Skriptsequenzen und enge Storygrenzen, wie derzeit in Mode, setzen die Entwickler auf Handlungsfreiheit. Wie Sie die Ziele angehen, bleibt also weitgehend Ihnen überlassen. Spannung soll **Ghost Wars** vor allem aus den kniffligen, puzzle-artigen Scharmützeln selbst ziehen. Dafür sollen auch die realistisch angehauchten, gut ausbalancierten Einheiten sorgen. So kann ein veralteter T-55-Panzer einem amerikanischen Abrams-Tank im Frontalduell kaum etwas anhaben. Von hinten ist der Ausgang weit weniger sicher – im Spiel zumindest.

Ebenfalls wenig bekannt ist über die vier weiteren Kampfgebiete, die es neben Kuba geben wird. Treten den Amerikanern etwa noch andere Gegner als die Terroristen gegenüber? Bereits jetzt lässt Digital Reality auf einen außergewöhnlichen Multiplayer-Modus hoffen. Dort sollen nämlich in Team-Matches Echtzeit-Generäle mehrere Shooter-Spieler dirigieren, beinahe wie in **Battlefield 2**. Alles in allem war **Ghost Wars** eine der größten Überraschungen der E3 und verspricht eines der interessantesten Strategiespiele 2006 zu werden.

Rüdiger Steidle



Tommy läuft über einen der **Gravitationspfade** und sieht die Welt kopfüber. Die Perspektive erinnert hier an **Alien vs. Predator**-Missionen.



Killer-Kindergarten: Diese **Grundschüler** sind von einem bösen Geist besessen. Hoffenentlich hat Tommy seinen Exorzismuskoffer dabei.

PREY

Von den Toten auferstanden nimmt **der seit den 90er-Jahren angekündigte Ego-Shooter endlich konkrete Formen an.** Auf der E3 zeigte Human Head am Ati-Stand erstmals eine brandneue Version des düsteren SciFi-Horror-Spektakels.

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Human Head
Termin	1. Quartal 2006

Der Titel **Prey** kommt Ihnen irgendwie bekannt vor? Dann haben Sie ein wirklich gutes Gedächtnis, denn kaum ein anderes Spiel wurde so oft angekündigt und wieder abgesagt. Inzwischen zeichnen die Macher von Human Head (**Rune**, **Dead Man's Hand**) für die Entwicklung (auf Basis der **Doom 3**-Engine) verantwortlich und **Prey** soll definitiv im nächsten Jahr im Laden stehen.

Was vom Spiel auf der Messe zu sehen war, lässt auf einen innovativen Shooter mit hohem Gruselfaktor hoffen. Tommy, unser Alter Ego und seines Zeichens Cherokee-Indianer, wird zusammen mit Familie und Freunden von blutrünstigen Aliens entführt, und muss sich mit allerlei abgedrehtem Kriegsgerät seiner roten Haut erwehren. Neben quasi-lebendigen Waffen wie etwa einer Space-Krabbe, der unser Held die Beine ausreißt und als Granate durch die Gegend schleudert, machen vor allem die spirituellen Sequenzen aus der Demo Appetit auf mehr. So kann Tommy, nach altem Schamanenbrauch, seinen weltlichen Körper verlassen, als Geist durch Wände gehen und Bereiche in den Levels besuchen, die er als Mensch nicht erreichen könnte.

Dancing on the ceiling

Aber auch ohne Hilfe aus der Geisterwelt erschienen die am Ati-Stand gezeigten Spielareale schon ungewöhnlich genug. In einigen Abschnitten ändern sich nämlich die Gesetze der Schwerkraft, und Tommy kann – ganz ähnlich wie die Aliens aus **Alien vs. Predator** – auf den Wänden oder der Decke entlanglaufen. Analog scheinen die Gravitationspfade zu funktionieren, die kreuz und quer durch die Level führen und an denen unser Held quasi »festklebt«, während er sie begeht. Ganz egal wie diese Wege sich durch die Spielwelt winden, wir folgen ihnen, als trügen wir magnetische Schuhe. Das sieht anfangs ziemlich verwirrend aus, könnte aber gerade in (Multiplayer-)Gefechten für äußerst spektakuläre Spiel- und Kampfszenen sorgen.

Re-Animator

Das vielleicht ungewöhnlichste Feature in **Prey** ist allerdings die Art und Weise, auf die Tommy das Zeitliche segnet. Stecken wir zuviel Schaden ein, wird nicht etwa nur eine schnöde Todesanimation abgespielt. Stattdessen steuern wir unseren Helden fortan als Geist und müssen andere rastlose Seelen abmurksen. Das geht solange, bis Tommy genügend Energie hat, um in seiner irdischen Hülle wiedergeboren zu werden.

Sascha Gliss



Die blassgraue Farbe zeigt, dass Tommy jetzt als **Geist** unterwegs ist. Da er durch Wände gehen kann, erreicht er spezielle Level-Abschnitte.



Die **Granatwerfer-Krabbe**: Schießen wir mit dieser Waffe, reißt Tommy dem Tier ein Bein aus und schleudert es auf den Gegner.



Der Hellgate-Held kann im John-Woo-Stil **zwei Waffen** gleichzeitig tragen. Und abfeuern.



Waffen lassen sich mit Erweiterungen ausbauen. Wie wäre es mit einem **Blitzwerfer**?



Rund die Hälfte der Abenteuer werden sie **oberirdisch** erleben, die andere Hälfte unter Tage. Tief in Londons U-Bahn-Schächten und Katakomben. Gelegentlich treffen Sie dort auf KI-Abenteurer.

HELLGATE LONDON

In London ist die Hölle los. Nein, die Queen hat nicht plötzlich ihre Liebe zu Punkrock entdeckt – Dämonen suchen die Britenmetropole heim. Rollenspieler mit Hang zu Shooter-Duellen sollen die Straßen säubern.

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Flagship Studios
Termin	»when it's done«

Dass Rollenspiele heutzutage nicht mehr aus pixeligen Statistikbildschirmen bestehen müssen, hat schon **Vampire Bloodlines** gezeigt. Auch **Hellgate London** gleicht auf den ersten Blick eher einem Ego-Shooter als klassischen RPGs wie **Ultima**. Nicht nur dank der Ego-Perspektive, sondern auch durch das Endzeit-Szenario, das London in etwa 30 Jahren von Höllenkreaturen überrannt sieht. Und doch steckt unter der Hochglanzoberfläche ein waschechtes Action-Rollenspiel im Stil von **Diablo**. Die Verwandtschaft zu Blizzards Monstermetzelspiel ist dabei kein Zufall. Die Entwickler von den Flagship Studios rekrutieren sich aus ehemaligen Blizzard-Mitarbeitern, darunter die Schaefer-Brüder und **Diablo**-Designer Erich und Max sowie Ex-Blizzard-Frontmann Bill Roper.

Spielspaßfaktor Zufall

Neben der Shooter-Perspektive soll die hohe Wiederspielbarkeit das herausragende Feature von **Hellgate** werden. Sämtliche Levels – Londons Strassen, U-Bahn-Tunnel und Abwasserkanäle – werden jedes Mal neu generiert, ebenso Gegner, Quests, Items und sogar die Waffen. »Kein Spieler wird zwei Mal das gleiche Abenteuer erleben«, verspricht Erich Schaefer. Beispiel: Die rund 100 Waffenmodelle – Schrotflinten, Schwerter und futuristische Schießprügel wie Lasergewehre – werden bei jeder Partie modifiziert. Das Katana bekommt eine größere Reichweite, die Maschinenpistole verschießt jetzt rote Säurekugeln, und so weiter. Die Modelle lassen sich zusätzlich erweitern; der Raketenwerfer etwa mit zielsuchenden Projektilen. Schließlich gibt's noch eine ganze Reihe abgedrehter Unique-Knarren, von denen der Hauptheld auch zwei gleichzeig führen darf. Beispielsweise ein Granatwerfer, der winzige schwarze Löcher verfeuert, die Feinde einfach einsaugen und verschlucken. Oder das surrende Heuschrecken-Gewehr, das Tausende gefräßiger Insekten in Richtung Gegner ausspuckt.

Hacken und Schlachten

Die Vielzahl an Waffen lässt es bereits erahnen: **Hellgate London** wird ein Hack&Slay-Rollenspiel der klassischen Bauart, in dem es hauptsächlich ums Monstermetzeln und Charakter-Hochleveln geht. Ihr Alter Ego wird einer bislang nicht endgültig festgelegten Zahl von Charakterklassen angehören, darunter moderne Templerritter ebenso wie Exorzisten. Fünf oder sechs Haupteigenschaften wie Willenskraft oder Ausdauer werden sich direkt auf Fähigkeiten wie Laufgeschwindigkeit und Treffsicherheit auswirken. Apropos Treffsicherheit: Trotz der Shooter-Anleihen müssen Sie kein Maus-Akrobat sein. »Wir machen ein Rollenspiel, keinen **Counter-Strike**-Konkurrenten. Pixelgenaues Zielen ist vollkommen unnötig. Es genügt, die Waffe ungefähr auf den Gegner zu richten. Die Kugeln finden dann schon ihr Opfer«, verspricht Schaefer. »Je höher der entsprechende Charakterwert ist, desto sicherer trifft man ins Schwarze.«

Dämonen-Duell

Mit jedem Levelaufstieg verdient sich der Dämonenjäger Sonderfähigkeiten, die entfernt an manche Zauberspüche aus **Diablo** erinnern. Der Spruch »Challenge« etwa fordert einen Höllengeist zum Duell auf Leben und Tod. Nützlich vor allem für Nahkämpfer, die mit ihren Schwertern, Äxten oder Cricketschlägern (!) sonst nicht an fliegende Feinde herankommen. Ob diese Spells auch im Mehrspielermodus funktionieren werden, ist noch nicht entschieden. Fest steht bislang nur, dass in den Multiplayer-Matches Teams mit- und gegeneinander antreten sollen und das Programm ähnlich wie **World of WarCraft** Instanzen für Dungeon-Raids und PvP-Schlachten schafft. Coop-Abenteuern steht nichts im Wege.

Rüdiger Steidle



Diese **88er-Batterie** war das Ziel des Demo-Einsatzes auf der E3.



Weiche Schatten und **Lichteffekte** erzeugen stimmungsvolle Bilder.

CALL OF DUTY 2

Stellen Sie sich vor: Es ist Krieg – und keiner geht hin. Schöner Gedanke? Und jetzt, bitte: Infinity Ward spielt Krieg – und keiner spielt mit. Das wäre schade, denn die Macher von Call of Duty entfachen **ein wahres Action-Feuerwerk.**

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Infinity Ward
Termin	Herbst 2005

Bevor Sie weiter lesen: Haben Sie **Call of Duty** gemocht? Falls nein, blättern Sie weiter, denn der zweite Teil knüpft nahtlos an den ersten an. Andernfalls dürfen Sie sich freuen: Die ersten auf der Spielemesse E3 gezeigten Szenen versprechen kompromisslose Baller-Action mit einem noch intensiveren Mittendrin-Gefühl, als es der hochklassige Vorgänger zu erzeugen vermochte.

Achtung, Fliegerangriff!

Der Lastwagen schaukelt und bockt, als er über die Wüstenpiste rast. Die Männer darauf klammern sich fest, kneifen die Augen zu. Ob des aufgewirbelten Sandes wegen oder weil keiner die Angst zeigen will – wer weiß? Einer sucht blinzelnd den tief blauen Himmel ab, hält inne: »Fliegerangriff!« Da heult auch schon im Tiefflug ein Stuka über die Dünen. Direkt dahinter taucht ein britischer Spitfire-Jäger ab, dreht eine Rolle, spuckt zwei Salven Feuer auf den deutschen Bomber. Der geht in Flammen auf und zerschellt mit einem ohrenbetäubenden Knall im Sand.

Der Startschuss für eine dramatische Luftschlacht, die im selben Moment über den verängstigten Soldaten auf ihrem LKW entbrennt. Messerschmitts durchpflügen den Himmel, immer und immer wieder stürzen sich Stukas mit Furcht einflößendem Sirenenjaulen auf den britischen Konvoi, verfolgt von Abfangjägern der Royal Air Force. Neben dem Lastwagen lassen Bomben zwei gewaltige Sandfontänen in den Himmel steigen, ein Panzer bleibt getroffen liegen, ein qualmendes Wrack. Genauso plötzlich, wie die Schlacht angefangen hat, ist sie vorbei. Und die nächste beginnt: »Absitzen!«, brüllt der Offizier. »Fertig zum Angriff!«

Action wie im Kino

Genau wie beim Vorgänger haben die Leveldesigner von Infinity Ward auch bei **Call of Duty 2** wieder unzählige Skript-Sequenzen eingebaut, die wie Filme ablaufen und dem Spieler das Gefühl vermitteln, nur ein kleines Rädchen in dieser riesigen Kriegsmaschine zu sein. Wenn etwa am D-Day die Amerikaner am Omaha Beach landen, steuern Dutzende Boote die Dünen an, stürmen Horden von GIs den Strand, während Bomber über die Köpfe hinweg brausen, Artilleriegeschosse von Schlachtschiffen vor der Küste die Luft zerreißen und die Verteidiger aus allen Rohren feuern. Anders als in **Medal of Honor** steht eine Ranger-Spezialeinheit im Mittelpunkt, die unter schwerstem Beschuss die Steilküste erklimmt.

Der neue, selbst entwickelte Grafik-Treibsatz zaubert deutlich mehr Objekte auf den Schirm als die alte **Quake 3**-Engine. Das bedeutet: Mehr Gegner, mehr Kameraden, mehr Panzer, mehr Flugzeuge, mehr Explosionen – einfach mehr Action, vorangetrieben vom gewohnt bombastischen Orchester-Soundtrack und ohrenbe-



Ihre Gegner nutzen Autowracks, Kisten und Pferdekarren als **Deckung**.



Mit einer Ranger-Einheit erklettern Sie die **Steilküste** bei Omaha Beach.



Wenn sich die Tore der **Landungsboote** öffnen, hilft nur noch rennen.



Ihre Teamkameraden preschen **geduckt** vorwärts und pressen sich an Wände.

täubenden Soundeffekten. Das böse Bellen deutscher Maschinengewehre, dumpfe Detonationen, die Schreie von Freud und Feind. Hier zahlt sich die sündteure Surround-Anlage wirklich einmal richtig aus.

Köpfe runter!

Noch halb geblendet vom Effektfeuerwerk, entdecken wir beim Angriff auf die von Rommels Afrikakorps besetzte Hafenstadt auch die ersten spielerischen Verbesserungen. Als uns ein deutsches MG-Nest unter Feuer nimmt, ziehen unsere vom Computer gelenkten Kameraden tatsächlich die Rüben ein, stolzieren nicht wie früher erhobenen Hauptes ins Verderben. Einer wirft sogar eine Granate über die Sandsäcke, hinter denen wir uns verschanzen, doch die landet zu kurz und rollt zurück. Ein blinkendes Symbol direkt überm Fadenkreuz warnt uns vor der drohenden Gefahr, so dass wir uns rechtzeitig zur Seite werfen und dem Splitterregen entkommen können. Nebenbei entdecken wir so eine kleine Seitengasse, die uns am Sperrfeuer vorbei in den Rücken der deutschen Verteidiger führt. Laut Infinity Ward bauen die Leveldesigner für die meisten Spielsituationen mehrere Lösungswege. Ganz so fest wie der erste Teil soll das Sequel den Spieler nicht mehr an der Hand nehmen.

Gegner am Fließband

Auch wenn sich die Pappkameraden cleverer als früher anstellen und etwa selbständig Maschinengewehre erobern und bedienen, wird aus **Call of Duty 2** noch lange kein Taktik-Shooter, der die grauen Zellen wirklich fordert. Allein schon, weil Sie Ihren Jungs keine Befehle erteilen dürfen. Aber auch, weil die Gegner noch immer auf Klosterschulenniveau kämpfen. »Die Masse macht's!«, lautet anscheinend die Devise der Entwickler, und so stellen sich dem Spieler Hunderte von Polygonsoldaten in den Weg. Immerhin: Als der Tommy-Trupp ein hübsch ausgestattetes Lehmhaus stürmt, verschanzen sich die Deutschen im Innern hinter Tischen und Kisten und lassen sich erst mit einer Stielhandgranate zum Willkommensgruß überreden.

Eigentlich ist damit die Mission gewonnen. Die 88er-Kanonen im Hafen schweigen, in der Garnison regt sich keine Maus mehr. Doch dummerweise klafft im Walkie-Talkie ein Einschussloch – wie soll das Oberkommando nun vom Sieg erfahren? Indem kurzerhand ein deutsches Funkgerät requiriert wird – obwohl seine Besitzer es mit Gewehren und Kugeln verteidigen. Als Belohnung röhren dann britische Jagdbomber über die Hafenstadt und versenken den deutschen Versorgungskonvoi an den Docks. Wieder eine dieser spektakulären Skript-Sequenzen.

Alliierte Zusammenarbeit

Die meisten Einsätze sollen laut Infinity Ward genau wie die beschriebene Eroberung mehrere Aufgaben verknüpfen. Mal stecken die Entwickler den Spieler in die Defensive, mal ist er allein unterwegs, mal Teil eines Großangriffs. Genau wie früher stehen eine britische (mit zwei Hauptdarstellern), eine amerikanische und eine russische Kampagne (je ein Protagonist) auf dem Programm, wobei Sie nun nach abgeschlossenem Training frei wählen, welche Sie wann in Angriff nehmen möchten. Die Missionen folgen grob historischen Schlachten (wobei Stalingrad das einzig recycelte Thema sein wird, alle anderen Szenarien sind neu), sind aber untereinander nicht verknüpft. Dafür soll die Spielzeit eine ganze Ecke höher liegen als beim allzu kurzen ersten Teil. Wie hoch, wollen die Macher allerdings noch nicht Preis geben, genauso wenig wie Details zum erweiterten Mehrspielermodus.

Dafür gibt's Neuigkeiten zu den Waffen. Das Arsenal soll diesmal neben den üblichen Verdächtigen wie dem Karabiner 98 auch Exoten wie das halbautomatische G-43 oder das russische Gegenstück SVT-40 enthalten, Letzteres in der Scharfschützenvariante. Die soll übrigens weniger übermächtig sein als gewohnt, da der Schütze für sichere Treffer erst einmal die Luft anhalten und exakt zielen muss. Das sollte hoffentlich auch die Über-Sniper in Multiplayer-Matches etwas zurechtstutzen.

Rüdiger Steidle



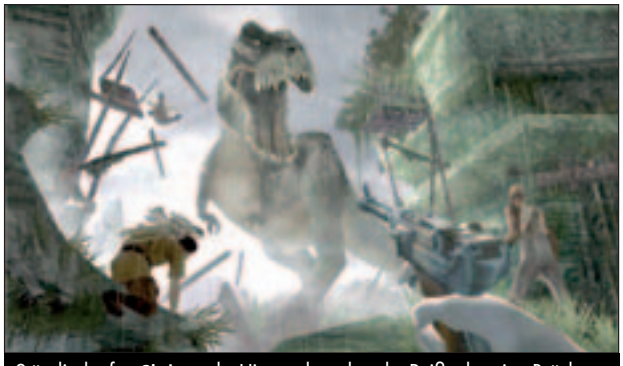
Die Schlacht um **Stalingrad** erlebte man bereits im ersten Teil.

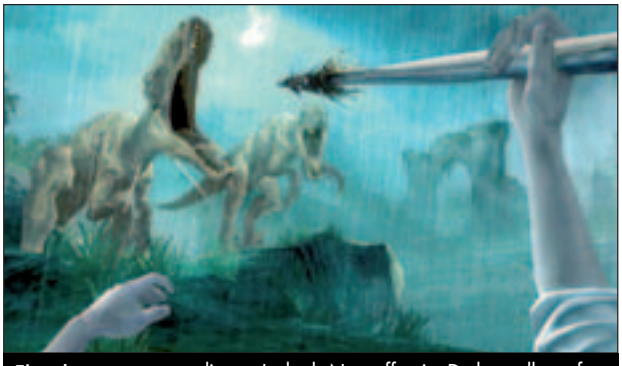


Bei Großangriffen kommen **Nebelgranaten** zum Einsatz.


Ein seltsamer **Riesenwurm** rettet die Abenteurer vor dem Dino.


Mit der Pistole ist gegen einen fetten **T-Rex** fast nichts auszurichten.


Ständig laufen **Skripts** ab. Hier zerlegt der alte Reißzahn eine Brücke.


Eingeborenenspeere dienen Jack als Notwaffen im Dschungelkampf.

KING KONG

Ubisoft zeigte nur kurze Ausschnitte der Kinoumsetzung. Aber die hatten es in sich: **So nah am Film war noch kein PC-Spiel!**

Genre	Actionspiel
Entwickler	Ubisoft
Termin	Oktober 2005

Drinnen Gorillas, draußen Gorillas: Wer in das hermetisch abgeschirmte Mini-Kino auf Ubisofts Messestand vordringen wollte, musste sich erst an breitschultrigen Sicherheitsleuten vorbei schieben. Die beäugten während der Vorführung argwöhnisch jede Bewegung der Berichterstatter: »Hände immer schön oben halten!« Bild- oder Tonaufzeichnungen hatte Ubisofts Partner Universal Pictures strengstens untersagt. Schließlich gewährte das offizielle Spiel zum kommenden Kinokracher **King Kong** Einblicke in noch streng geheime Filmszenen.

Menschenopfer

Die Eröffnungssequenz des Spiels kennen Cineasten aus dem Kinoklassiker von 1933. Eine Opferstätte im regennassen Dschungel. Inmitten eines Kreises aus brennenden Fackeln, Tierknochen und Menschenschädeln windet sich eine gefesselte Frau. Aus dem undurchdringlichen Dickicht dahinter dröhnt unheimliches Brüllen, krachende Schritte lassen den Boden erzittern. Zwischen den Bäumen taucht ein gigantischer Gorilla auf, höher als zwei Häuser. Er hält inne, schnauft, wittert, bemerkt sein kreischendes Opfer. Wie Spielzeug hebt er die Frau empor, schließt sie in seine riesige Faust und verschwindet mit ihr im Dschungel. Drei verdreckte Gestalten beobachten ungläubig die Entführung – Forscher, die eine waghalsige Expedition unternommen haben, um just diesen Affen zu finden.

Monster aus dem Dschungel

Was dann folgt, zeigt, dass Peter Jackson (**Herr der Ringe**) mit **King Kong** keine bloße Neuauflage abdreht, sondern dem Grusel-Oldie seinen eigenen Stempel aufdrückt. Die drei Forscher nehmen die Verfolgung auf, ständig attackiert von den Eingeborenen, die dem Affen dieses Opfer dargebracht haben. In der Rolle von Jack Driscoll hastet der Spieler seinen beiden computergesteuerten Gefährten hinterher, duckt sich hinter Felsen, sprintet über Lichtungen, weicht den brennenden Speeren der Buschmänner aus. Plötzlich bricht ein Furcht einflößender Dinosaurier aus dem Dschungel und schneidet dem Trio den Weg ab. Jack zieht seine Luger, feuert verzweifelt auf das fauchende Ungetüm, doch das schnappt sich den Kameramann der Gruppe am Bein und will ihn mit sich ziehen. Kurzerhand hebt Jack eines der lodernden Wurfgeschosse der Eingeborenen auf und schleudert es auf den Angreifer. Der weicht geblendet zurück, lässt sein Opfer los. Die drei Abenteurer nutzen die Gelegenheit und verstecken sich in einer Höhle, wo sie beobachten, wie der Jagdsaurier selbst zum Gejagten wird. Ein gigantischer Tausendfüssler wühlt sich aus dem Boden, windet sich um den Dino und erwürgt ihn.

Spiel auf Schienen?

Das Spieldrehbuch, an dem Jackson höchstselbst mitwirkt, lässt dem Spieler keine Atempause. Da wird das Trio von einem ausgewachsenen T-Rex angefallen, den nicht einmal Jacks Maschinengewehr stoppen kann. Die Forscher rudern auf einem notdürftig zusammengeflickten Floss über Stromschnellen, verfolgt von kreischenden Flugsauriern. Es geht durchs neblig dampfende Dickicht, über schmale Bergpfade, vorbei an uralten Tempelruinen und geheimnisvollen Siedlungen, ein Drehort beeindruckender als der andere. Immer wieder spult das Programm dramatische, filmähnliche Sequenzen ab. Eine zweite Forschergruppe stürzt von einer morschen Hängebrücke in die Tiefe, der Riesenaffe im Zweikampf mit einem Dino ... Selbst **Half-Life 2** war nicht so durchgestylt. Ob das bedeutet, dass der Spieler wie auf Schienen durch die Levels geführt und seiner Aktionsfreiheit beraubt wird, lässt sich zum derzeitigen Zeitpunkt noch nicht sagen. Da für die Entwicklung aber Michel Ancel (**Beyond Good & Evil**, **Rayman**, **Prince of Persia**) verantwortlich zeichnet, darf man auf sauberes Spieldesign hoffen.

Im Fell des Affen

Im späteren Spielverlauf wechselt man aus Jacks Schuhen ins Fellkostüm von King Kong. Während sich Jacks Abenteuer wie ein Ego-Shooter spielt, lenkt man den Gorilla wie in einem Action-Adventure und Prügelspiel. Das Riesenviech zerlegt mit einem Schlag Felsbrocken, ringt mit Dinosauriern und trampelt Schneisen ins Dickicht. In solchen Sequenzen wechselt auch oft die Kamera, zeigt etwa King Kongs Geliebte Jane im Vordergrund, während man im Hintergrund mit einem T-Rex kämpft.

Rüdiger Steidle


In der ungefähr mittleren **Zoomstufe** ist das Spiel am übersichtlichsten.


Die schön animierten **Kämpfe** laufen wieder hintereinander ab.


Die Szene von links oben, diesmal **näher rangezoomt**.


Die **gelben Linien** an der Nordküste markieren unseren Machtbereich.

CIVILIZATION 4

Sensation beim neuen Civilization: Die Grafik hinkt jetzt nicht mehr zehn Jahre hinterher, sondern nur noch fünf! Und ist viel animierter. Aber die Optik war für Civilisten ja noch nie entscheidend, denn **wahre Schönheit kommt von Innen.**

Genre	Strategiespiel
Entwickler	Firaxis
Termin	4. Quartal 2005

Keine Strategie-Reihe hat das Adjektiv »episch« so für sich gepachtet wie **Civilization**. Schließlich umfasst jeder der Freizeit-Serienkiller mehrere Tausend Jahre Menschheitsgeschichte, vom Keulenschwinger zum Langstreckenraketenwerfer. Auf der E3 haben wir uns hinter verschlossenen Türen den vierten Wurf des rundenbasierten Klassikers angeschaut.

Die erste Änderung springt sofort ins Auge: Die Weltkarte ist keine Karte mehr, sondern ein rotierender Globus. Erst ein Klick auf ein Gebiet zoomt stufenlos auf die alte Iso-Perspektive. Die wiederum ist nun wesentlich bunter (für ein **Civilization**) und hübsch animiert (für ein **Civilization**). Weltwunder wie der Koloss von Rhodos sind direkt auf der Strategiekarte zu sehen, Großstädte unterscheiden sich deutlich von mickrigen Dörfchen. Hübsch animiert auch die Rohstofffelder samt Ausbauten: Über Steinbrüchen rotieren hölzerne Kräne, Schafe futtern Gras, und in Minen gondeln Loren hin und her.

Gucken statt rechnen

Überhaupt soll **Civilization** weniger zahlenlastig werden. Beispiel Gefechte: Hier repräsentiert die Zahl der Kämpfer in einer Armee gleichzeitig ihre Hitpoints – fünf Bogenschützen sind also fünf Hitpoints. Das simple Kampfsystem selbst ist grundsätzlich geblieben; nach wie vor prügeln zwei Einheiten so lange aufeinander ein, bis eine umfällt.

Dafür lassen sich Truppen jetzt upgraden. Mit jedem Levelaufstieg wählen Sie aus insgesamt 41 Boni. Die gelten fortan für die beförderte Einheit. So kann ein Reitertrupp mit dem Bonus »Rückzug« aus Kämpfen fliehen, wenn er zuviel auf den Deckel bekommt.

Oh mein Gott!

Noch ein paar Neuerungen: Als Staatenlenker wählen Sie nicht nur wie bisher die Regierungsform (von Anarchie bis Demokratie), sondern auch zwischen sieben Religionen. Die beeinflussen Zufriedenheit sowie Steuereinnahmen und bringen Propheten hervor. Propheten wiederum schalten Gratis-Technologien frei oder erhöhen die Produktivität einer Stadt, sobald Sie die Gottesmänner dort ansiedeln. Das gleiche gilt für Künstler, Wissenschaftler, Ingenieure und Wirtschaftskapitäne.

Civilization 4 soll mit einem Multiplayer-Modus erscheinen (Netzwerk, Hot Seat, Play by Mail). Auf unsere Frage, wie Firaxis das alte Balancing-Problem lösen will (ein Spieler startet auf einem kargen Inselchen, der andere auf einem rohstoffreichen Kontinent), hatten die Entwickler zwar noch keine Antwort parat, versprachen aber eine Lösung.

Martin Deppe



In Zwischensequenzen und mit der Schulteransicht für den Rollenspielmodus kommt die **Grafikpracht** erst richtig zur Geltung.



Flugeinheiten sollen eine größere Rolle als im Vorgänger spielen. Das eröffnet vor allem im Mehrspielermodus taktische Möglichkeiten.

SPELLFORCE 2

Kompakter und doch komplexer, schneller und doch taktischer – was Phenomic mit Spellforce 2 vorhat, klingt beinahe paradox. Aber auch verdammt spannend. Wir haben uns die neueste Version angesehen.

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Phenomic
Termin	Winter 2005

Spellforce 1 sind einige Verdienste anzurechnen. Die erfolgreiche Verknüpfung von Strategie und Rollenspiel etwa, die innovative »Click & Fight«-Steuerung und nicht zuletzt der Beweis, dass deutsche Produktionen den US-Kollegen technisch nicht nachstehen. Ganz so revolutionäre Neuerungen wird Teil 2 wohl nicht bringen, dafür aber das Spielsystem des Vorgängers noch weiter verfeinern.

Die Grundlagen sind die gleichen: **Spellforce**-Spieler schaffen sich einen Charakter mit typischen Rollenspielattributen und erleben mit diesem zahlreiche Abenteuer und Quests, bauen auf der anderen Seite aber auch Echtzeit-Basen auf und führen Fantasy-Armeen ins Gefecht.

Temporeich dank Teleporter

»Dass die Kampagne knapper ausfällt als die alte, bedeutet nicht weniger Spielspaß, im Gegenteil. Wir wollen die Spielinhalte verdichten und den Leerlauf des Vorgängers vermeiden«, hofft Produzent Martin Löhlein. Im Klartext heißt das beispielsweise, dass die ellenlangen Laufwege aus Teil 1 der Vergangenheit angehören sollen. Per Teleporter kann man nun jederzeit von jedem beliebigen Punkt der Spielwelt zum nächsten Portal springen. Auch den Aufbaupart wollen die Entwickler entschlacken. Früher dauerte es schon mal eine halbe Stunde, bis der Wirtschaftskreislauf so richtig in Gang kam. »Jetzt sollten erfahrene



Alle drei Völker können **Titanen** herbeirufen, übermächtige Phantasiegestalten von gigantischen Ausmaßen, wie diesen Paladin der Menschen, der es allein mit einer kleinen Armee aufnimmt.



Ihr Alter Ego wird auf seiner Reise gelegentlich von verschiedenen **Helden** begleitet.



Formationen spielen im Spellforce-Reich keine Rolle. Sehen aber schick aus.



In Spellforce 2 sehen die Einheiten nicht nur verteufelt gut aus. Dank zahlreicher **Animationen** wirken auch die Kämpfe sehr dynamisch.



Ein Klassiker: Wie es sich für ein Fantasy-Szenario gehört, stutzen wir auch in Spellforce 2 so mancher **Spinne** die haarigen Beinchen.

Spieler in fünf Minuten die wichtigsten Grundgebäude errichtet und eine schlagkräftige Truppe mit 50 bis 60 Mann ausgebildet haben«, sagt Löhlein. Das soll vor allem den langatmigen Mehrspielermodus aufwerten.

Entscheidungen im Talentebaum

Charakterklassen gehören ebenfalls der Vergangenheit an. Stattdessen startet der Spieler mit einem unbeleckten Helden und muss sich bei jedem Levelaufstieg neu entscheiden, in welche Richtung er sich orientieren will. »Die beiden Hauptwege sind Magier und Kämpfer«, erklärt Löhlein, »aber der Fähigkeitenbaum ist so weit verästelt, dass alle möglichen Kombinationen denkbar sind.« Rund 100 Talente und Eigenschaften gibt es insgesamt, stärkere Panzerung ebenso wie durchschlagende Fernangriffe, rund ein Drittel wird der Hauptdarsteller am Ende auf sich vereinigen. Story-Nebencharaktere wie im **Spellforce**-Addon **Breath of Winter** bringen weitere Kräfte ins Spiel.

Langohren und Bartträger

Einen ähnlichen Weg verfolgen die Macher von Phenomic beim Aufbaupart. Jeweils drei Nationen haben sich im Fantasy-Reich Eo zu drei Fraktionen zusammengeschlossen. Anders als beim Vorgänger hat der Spieler nun wirklich die Wahl, mit welchem Volk er sich verbrüderm will. Im Bund haben sich etwa Menschen, Zwerge und Elfen vereinigt. Erstere verfügen über Flugeinheiten, Ritter und fleißige Arbeiter. Letztere punkten bei Fernkampftruppen wie Bogenschützen, aber auch Zauberern und Heilern. Das alte Zwergenvolk schließlich setzt auf riesige Belagerungsmaschinen und besonders zähe Kämpfer. Allerdings muss man sich entscheiden, ob man sich auf einen Entwicklungsweg spezialisieren will oder einer Mischung den Vorzug gibt. »Für alle Ausbaustufen bei allen drei Völkern reichen die Ressourcen normalerweise nicht aus«, erklärt Produzent Löhlein. Im letzten Akt der drei Kampagnen (für jede Fraktion eine) wird man aber alle entsprechenden Einheiten und Gebäude gesehen haben.

Schönstes Spiel der E3

Die Grafikprogrammierer wollen das Unmögliche schaffen: **Spellforce 2** soll noch besser aussehen als der noch immer vorzeigbare Vorgänger, dabei aber schneller laufen. »Wer Spellforce 1 flüssig spielen konnte, soll das auch beim zweiten Part können«, verspricht Löhlein. »Wenn auch nicht in der höchsten Qualitätsstufe.« Die E3-Demo lässt hoffen, dass die Pläne gelingen könnten. Mit Gimmicks wie spiegelnden Rüstungen, Umgebungslicht und weichen Schatten gehört **Spellforce 2** zu den mit Abstand schönsten Spielen der E3. Und die Performance ging absolut in Ordung.

Rüdiger Steidle



Eines der grafischen Highlights ist die atmosphärische **Ausleuchtung** der Spielwelt.



Neben klassischen Echtzeit-Gefechten gibt's in der Kampagne viele **Helden-Duelle**.



So groß und furchteinflössend der **Troll-Smasher** mit seiner Riesenkeule auch sein mag, im Kampf gegen den edlen Greifenreiter der Menschen vermag er nicht viel auszurichten.


Wie praktisch: Die halbe Kompanie kann gleich **liegen bleiben**.


Trotz der vielen Details stellt die Engine **Dutzende Einheiten** flüssig dar.


Wenn das Grzimek wüßte: Deutsche **Tiger** jagen am liebsten im Rudel.


Schäden sind nicht vorberechnet. So lässt sich selbst **Deckung** schaffen.

COMPANY OF HEROES

Auch wenn die Grafik manchen Shooter in den Schatten stellt: Relic (Homeworld, Dawn of War) bleibt Freizeitgenerälen treu. Die Heldenkompanie erlebt ein **Taktik-Epos mit Hollywood-Qualitäten.**

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Relic
Termin	2006

Kaum zu glauben, aber so sensationell die Screenshots auch sein mögen, in Bewegung sieht **Company of Heroes** noch weit eindrucksvoller aus. Nicht genug damit, dass an den Modellen eines amerikanischen GIs Patronengurte baumeln, Colts in den Hüftholstern stecken und am Rucksack Essgeschirr, Zeltplanen und Werkzeuge angebracht sind. Sobald der Startschuss zur Echtzeit-Schlacht fällt, werfen Bäume Schatten auf seine Uniform, spiegelt sich Mündungsfeuer in den Gläsern seiner Schutzbrille, verzieht sich sein individuelles Gesicht zur Furcht einflössenden Grimasse. Sein Mund brüllt lippensynchron Befehle, aus vollem Lauf wirft sich der Soldat zu Boden, schliddert auf dem Bauch hinter einer Gartenmauer in Deckung, schnellt dann hoch, schleudert eine Granate und zieht den Kopf wieder ein.

Helden mit Hirn

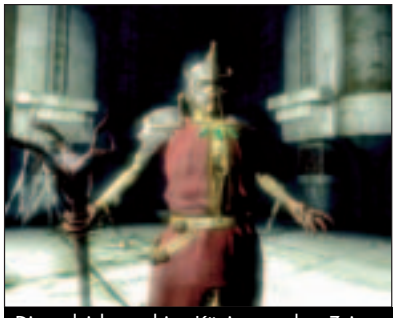
Für all das müssen Sie keine einzige Order geben. Sie sagen Ihren Jungs lediglich, wo's lang geht, den Rest erledigen die von allein. Wenn Sie etwa einen Trupp Infanteristen in ein Dorf schicken, bleiben die selbständig im Schutz der Häuser, halten nach Feinden Ausschau, verteilen sich, wenn sie eine Straße überqueren. Sobald sie unter Feuer geraten, hasten sie zur nächsten Deckung, suchen sich eine Feuerposition und das beste Ziel aus, geben auch mal Boden Preis, wenn die feindliche Übermacht erdrückend ist.

Weil **Company of Heroes** auf die neueste Generation der Havok-Physik-Engine baut, weisen fast alle Objekte in der Spiellandschaft realistische Eigenschaften wie Masse und Dichte auf. Was beispielsweise dafür sorgt, dass Panzer zur Seite rutschen, wenn sie aus voller Fahrt um eine Kurve biegen. Oder dafür, dass ein Haus, das von einer 500-Pfund-Bombe erwischt wird, spektakulär auseinander bricht, und Ziegel, Balken und Glassplitter in eine alle Richtungen fliegen. Auch das hat Auswirkungen auf den Spielablauf. So kann ein Pionier ein Loch in eine Hauswand reißen, durch das Ihre Soldaten vorpreschen können. Und ein Sturmgeschütz, das hinter einer kleinen Anhöhe parkt, ist direkt von vorne praktisch nicht zu erwischen.

World-War-Warhammer

So eindrucksvoll die Gefechte auch wirken: Leider sind Grafik, Physik-Engine und KI die einzigen Features, die Relic auf der E3 enthüllt hat. Weder ist bekannt, welche Missionen Echtzeit-Generäle erwarten werden, noch, ob es Ressourcenmanagement und irgend eine Form von Truppenproduktion geben wird (etwa durch Verstärkungen). Die Entwickler deuten lediglich an, dass der Spielablauf entfernt dem von **Warhammer 40K - Dawn of War** ähneln wird.

Rüdiger Steidle



Dieser leicht modrige König aus alten Zeiten zeigt, wie gut die **Charaktere** aussehen.



Die Anornung der **Wälder** wird bei jeder Installation von Oblivion eigens berechnet.



Wenn die Ausrüstung den Geist aufgegeben hat, müssen Sie sich eben mit Fackeln zur Wehr setzen. In Echtzeit berechnete Licht- und Schatteneffekte gibt's dann ebenso zu sehen wie neue **Kampfanimationen**.

ELDER SCROLLS 4 **OBLIVION**

Groß, größer, Oblivion: Der Nachfolger zum epischen Rollenspiel Morrowind soll vor allem eines werden: bombastisch. **Bombastische Grafik, bombastische Spielwelt, bombastische Spieltiefe.** Wir haben einen Blick riskiert.

Genre	Rollenspiel
Entwickler	Bethesda
Termin	4. Quartal 2005

Jeder kennt sie, jeder will sie haben: **Far Cry**, **Doom 3**, **Half-Life 2** und all die **Unreals**. Ego-Shooter, die dank »Pixel-Shader« und »Normal Mapping« so verboten gut aussehen, dass sich alle Welt einig ist: »Das übertrifft so schnell keiner«. Bis dann ein paar Monate später die ersten Screenshots der Nachfolger veröffentlicht werden ...

Auf der diesjährigen E3 gab es eine kleine Sensation. Diesmal nämlich standen die Journalisten Schlange, um das Rollenspiel **Oblivion** zu sehen. Nicht nur, weil es der vierte Teil der legendären **The Elder Scrolls**-Reihe ist, sondern eben auch, weil es verboten gut aussieht.

Egal, ob es durch dunkle Verliese mit flackerndem Kerzenlicht geht oder durch weitläufige Wälder – der Detailreichtum von **Elder Scrolls 4 – Oblivion** ist schier unglaublich. Im Verlies sieht nicht jeder Backstein aus wie der nächste. Da werfen die filigranen Verzierungen auf dem Schwert der Spielfigur realistische Schatten. Und schimmern die Panzer der Feinde bedrohlich im Lichtschein der Fackeln. Die Wälder wirken mit verschlungenen Pfaden, Tausenden sich im Wind wiegenden Grashalmen und individuell berechneten Bäumen schlichtweg ... real. So schön war noch kein Rollenspiel.

Von Komfort und Kämpfen

Aber nicht nur grafisch hat sich seit **Morrowind** einiges getan. Die Spielwelt von Oblivion misst rund 25 Quadratkilometer – entsprechend groß die Gefahr, sich wie im Vorgänger hoffnungslos zu verlaufen. Dem beugt ein Kompass vor, der ständig eingeblendet ist und den Weg zu Quest-relevanten oder interessanten Orten weist. Außerdem müssen Sie nicht mehr halbe Tagesmärsche auf sich nehmen, um nach einem Beutezug durch einen Dungeon (von denen soll die Spielwelt diesmal 200 Stück beherbergen) wieder die Zivilisation zu erreichen. Die neun großen Städte in **Oblivion** sind einfach per Mausklick zu erreichen.

Per Mausklick funktioniert auch das leicht überarbeitete Kampfsystem. Ein einfacher Tastendruck führt zu diversen Nahkampfattacken. Wird die Maustaste länger gedrückt gehalten, lässt der Held eine besonders durchschlagende Attacke los. Auch in den Kämpfen macht sich die Detailverliebtheit von Bethesda bemerkbar: Während die Gefechte in **Morrowind** mit lustlos durchs Bild schwenkenden Schwertern illustriert wurden, gibt's diesmal echte Schlagkombinationen, die auch mit entsprechend satten Sounds unterlegt sind.

Jean Pütz hätte seinen Spaß

Technisch sehr beeindruckend, aber auch spielerisch sinnvoll ist das Physiksystem. Pfeile beispielsweise prallen an Felsen ab und können nach dem Kampf aufgesammelt werden. In den Dungeons gibt es überall Fallen, die durch Druckplatten oder Seile ausgelöst werden. Entdeckt man diese Hinterhalte, lassen sie sich etwa durch das gezielte Werfen eines Steins unschädlich machen, beziehungsweise gegen die Feinde einsetzen.

Aus der Kategorie »Spielerisch sinnlos, aber trotzdem cool«: Während der Präsentation feuerte einer der Entwickler einen Pfeil auf einen mit Wasser gefüllten Eimer, der an einem Seil hing. Zunächst schwang der Eimer realistisch hin und her, bis er schließlich durch das Gewicht des Pfeils schräg am Seil hing. Einen Pfeil später wird das Gewicht der Pfeile so groß, dass allmählich sogar Wasser aus dem Eimer läuft.

Intelligentes Leben

Was sich Bethesda für die Künstliche Intelligenz vorgenommen hat, erinnert an die Ankündigungen aller Rollenspiele der letzten Jahre: Jeder der 1.000 NPCs soll seinem eigenen Tagesablauf haben. Und genau wie der Spieler mit der Zeit aufsteigen. Wenn Sie zu Beginn des Abenteuers auf einen Schmiedegesellen treffen, kann es gut sein, dass dieser Ihnen später als Meister seiner Zunft ein durchschlagendes Schwert schmiedet.

Auch über all die Ereignisse in der Spielwelt sollen die Stadtbewohner tratschen. Wenn Sie diese Gespräche aufschnappen, ergeben sich daraus Hinweise für mögliche Quests. All das war in der Präsentation zwar zu sehen, wirkte aber geskriptet. Ob **Oblivion** also tatsächlich eine Referenz in Sachen dynamischer Spielwelt wird – wir bleiben skeptisch, sind aber voller Hoffnung, dass es eines der besten Rollenspiele dieses Jahres wird.

David Bergmann



So nah sollten Sie den Gegner nie kommen lassen. Nach einem **Biss** haben Sie nur noch wenige Minuten zu leben. Es sei denn, Sie beenden den Level.



Eine wirkliche **Schönheit** sind weder die Zombies noch die Umgebungsgrafiken. Da müssen sich die Programmierer noch etwas ins Zeug legen.

CITY OF THE DEAD

Eine Geisterstadt. Eintausend Zombies. Ein einsamer Held. Einer gegem alle. Und nur ein einziges Ziel:
Die Höllenkreaturen so effektvoll wie möglich ins Jenseits zu befördern.

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Kuju
Termin	Frühjahr 2006

George A. Romero hat in seinem Leben schon so manchen Schocker erschaffen. Demnächst steht er auch Pate für einen Ego-Shooter. **City of the Dead** funktioniert nach den Regeln, die der Horror-Altmeister in zahlreichen seiner Streifen aufgestellt hat. Regel Nummer 1: Zombies haben unstillbaren Hunger auf Menschenfleisch. Wer gebissen wird, verwandelt sich binnen weniger Minuten ebenfalls in einen Untoten. Regel 2: Die Jungs sind langsam. Aber zäh. Regel 3: Waffen können Zombies zwar verletzen, aber nicht umbringen. Es sei denn, man erwischt das Gehirn.

Von allen Seiten

In diesem Schreckensszenario findet sich der Bildschirmheld wieder. Gut: Er hat Waffen. Schlecht: Die Zombies auch. Zwar sind die lebenden Leichen nicht gerade die besten Schützen, mit einer Schrotflinte ist das aber auch nicht unbedingt notwendig. Allein ihre schiere Zahl macht die Monster gefährlich. In den Demomissionen, die uns die Entwickler auf der Messe vorführen, attackieren Dutzende von allen Seiten gleichzeitig. Kommt auch nur einer zu nah, war's das. Schon das Zuschauen verursacht Schweißausbrüche und verkrampft den Finger am Mausabzug.



Irgendwo muss hier ein Nest sein ... In solchen Momenten sind Granaten, Fässer und andere **explosive** Gegenstände wirklich Gold wert.

Das Burnout der Shooter

Eine richtige Geschichte dürfen Zombie-Jäger ebenso wenig erwarten wie ausgefeiltes Missionsdesign. »Überleben ist alles«, fasst es Produzent Alex Trowers zusammen. »Nun, nicht ganz. Es geht darum, möglichst cool dabei auszusehen.« Was das bedeutet, demonstriert der Shooter-Virtuose im Anschluss. Gekonnt wirbelt er mit seinem Alter Ego mitten durch eine Horde Hirnfresser, amputiert dem einen mit der Pumpgun beide Beine, ballert zwei anderen eine Ladung groben Schrot zwischen die Ohren und jagt schließlich mit der letzten Patrone ein Benzinfass in die modrige Morgenluft. Die fünf Zombies rundherum werden meterweit durch den Level gewirbelt. »Headshot!«, dröhnen die Lautsprecher. Und: »Kombo!«

Die Kamera zoomt in Zeitlupe an Alex' Opfer heran, zeigt noch einmal die »schönsten« Abschüsse. Für die spektakulären Kettenreaktionen und die Ragdolls zeichnet die Havok-Physikengine verantwortlich. Am Bildschirmrand rattert derweil ein Punktezähler. »Wir machen das Burnout der Shooter!«, tönt Alex. Je mehr Tote, je kürzer die Zeit, je genauer die Treffer, desto higher der score.

Blam! Spratz! Ka-tschonk!

Ja, das ist genauso blutig, wie es sich anhört. Aber so überzeichnet, dass es genauso wenig ernst zu nehmen ist, wie eine Folge **Itchy & Scratchy**. Und so eklig wie das auch klingen mag: Hoffentlich fliegen auch in der deutschen Version die Fetzen. Denn just diese alberne Comic-Optik macht den Spaß am Monster-Metzeln aus.

Neben der Haupt-»Story«, in der es gilt, 24 Stunden in der Höllenstadt auszuhalten, sollen sich 14 Challenges frei schalten lassen. Darin müssen Sie etwa fünf Minuten einem ununterbrochenen Ansturm Stand zu halten, in Beinahe-Schwerelosigkeit herumfliegenden Gegnern auszuweichen oder mit nur einer einzigen Kugel auszukommen. Munition gibt's nur für saubere Treffer. Ein Fehlschuss, und die Sache ist gegessen. Bis zu vier Kumpels können außerdem im Koop-Modus gemeinsam auf die Hatz gehen. Aber wehe, einer wird gebissen. Dann sollten seine Kampfgefährten schnellstens das Weite suchen.

Rüdiger Steidle



Zu den neuen **Flirtaktionen** gehört auch das eng umschlungene Tanzen. Das dürfen Sie aber erst, wenn Sie Ihrem Date näher gekommen sind.



Endlich dürfen die Sims ein eigenes **Auto** haben. Neben dem Angeb-Faktor hat ein Fahrzeug auch praktischen Nutzen und spart etwa das Taxi.

DIE SIMS **NIGHTLIFE**

Als vergnügungssüchtiger Sim **stürzen Sie sich ins wilde Nachtleben,** immer auf der Suche nach Dates – von Kellnerinnen bis zum Vampir. Flirtpartner finden Sie überall, sei es nun in der Disco, der Bowlingbahn oder im Casino.

Genre	Strategie-Addon
Entwickler	Maxis
Termin	August 2005

Nachdem die Sims im ersten Addon wilde Jahre auf dem Campus verbracht haben, stürzen sie sich in der zweiten Erweiterung zum Bestseller ins Nachtleben. In einem neuen Downtown-Bezirk finden Erlebnishungrige alles, was das Herz begehrt, vom edlen Restaurant über Discos, Casinos und Karaoke-Bars bis hin zur Bowlingbahn. Passend dazu gibt es eine neue Laufbahn als »Pleasure Seeker«, also Vergnügungssüchtiger, mit den entsprechenden Wünschen. So wollen die Lebemänner und -frauen tanzen, flirten, wilde Partys feiern oder gepflegt dinieren – Langeweile ist ihre größte Angst. Also müssen Sie die entsprechenden Lokalitäten aufsuchen und das Verlangen stillen.

Darüber hinaus wird es auch möglich sein, ein eigenes Etablissement zu eröffnen. Dort kann Ihr Sim beispielsweise selbst als DJ die Platten auflegen, aber Vorsicht: Wenn er einen niedrigen Wert in Kreativität hat, wird er die Gäste mit schlechter Musikauswahl vertreiben. Damit das Ambiente stimmt, verwenden die Entwickler mehr als 125 neue Einrichtungsgegenstände. Außerdem verfeinern sie die Lichteffekte, damit die Nachtclub- und Disco-Atmosphäre besser rüberkommt. Viele der neuen Objekte, etwa Discokugeln und Teppiche, dürfen Sie auch für die Ausschmückung der Sims-Wohnung nehmen.

Anbaggern und abschleppen

Ähnlich wie im Addon **Hot Date** für den ersten Teil der **Sims** steht auch in **Nightlife** das Knüpfen romantischer Beziehungen im Vordergrund. Dafür bauten die Entwickler ein witziges Dating-Modell ein. Zuerst suchen Sie sich eine Zielperson und sprechen sie an. Womöglich endet das Werben schon zu diesem Zeitpunkt, wenn der angesprochene Sim beispielsweise das Parfum des Gegenübers nicht mag oder die Sternzeichen gegensätzliche Charaktere nahelegen. Wenn sich die Beiden allerdings sympathisch sind, beginnt die Verabredung und in der rechten oberen Bildschirmecke erscheint eine Anzeige. Dieses Date-O-Meter verrät fortan, wie gut das Techtelmechtel läuft. Je besser Sie die Wünsche Ihres Dates erfüllen, desto länger dauert die Verabredung und desto näher kommen sich die Turteltäubchen. Witziger Einfall: Ihre Sims dürfen sich auch mit besonderen Charakteren wie Vampiren oder Kellnerinnen verabreden.

Natürlich gibt es zum besseren Flirten zahlreiche neue Interaktionen. Da lassen die Sims beim eng umschlungenen Tanz schon mal die Hände vom Rücken zum Po wandern, knutschen sich fast zu Boden oder werfen sich beim Essen verliebte Blicke oder gar Luftküsschen zu.

Mein Haus, mein Pool, mein Auto

Eine der größten Neuerungen ist die Möglichkeit, ein eigenes Auto zu erwerben. Die Flitzer sind zwar sehr teuer, doch langfristig gesehen lohnt sich die Anschaffung. Einerseits beeindrucken Sie damit andere Sims, andererseits sind Sie nicht mehr auf fremde Fahrzeuge angewiesen. So sparen Sie sich nicht nur das Taxi (und damit Geld und Zeit) für die Tour ins Nachtleben, sondern auch die morgendliche Fahrgemeinschaft ins Büro. Das Addon ist bereits in einem fortgeschrittenen Stadium, so dass Sie sich wohl ab August 2005 ins Vergnügen stürzen können.

Georg Valtin



Das war wohl das falsche Kompliment: Die Dame bekundet ihren **Unmut** mit einer kostenlosen Dusche.



Vergnügungssüchtige Sims toben sich auf den **Tanzflächen** der Discos unter verbesserten Lichteffekte aus.



Jedes Volk, jede Zivilisation entdeckt ihren eigenen **Baustil**. Diese hier hat offensichtlich ein Faible für runde Formen entwickelt.

SPORE

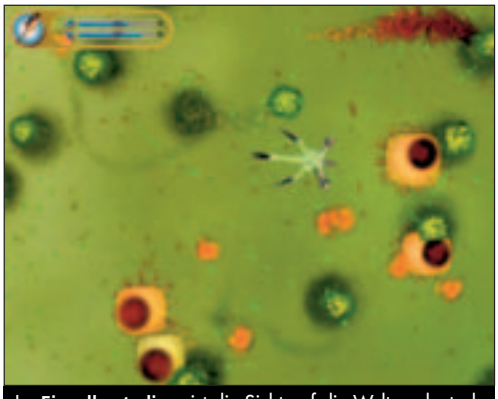
Das mit Abstand innovativste Spiel der E3: Will Wrights (Die Sims) jüngster Sprössling ist der vielleicht intelligenteste und kreativste Abkömmling der großen Familie der Computerspiele seit Urgroßvater Pong.

Genre	Strategie
Entwickler	Electronic Arts
Termin	2007

Will Wright hat nicht nur zwei der coolsten Spiele aller Zeiten entwickelt (**Die Sims** und **Sim City**), sondern auch eines der vermutlich ungewöhnlichsten Hobbys. Er ist Antisammler. Er erwirbt Kollektionen – Orden, Modellautos, was auch immer in jahrelanger Kleinarbeit zusammengetragen wurde – und bringt sie wieder unter die Leute. Verteilt sie, zerstreut sie. Bei der Vorführung von **Spore** drückt er den verdutzten Journalisten Meteoritensplitter in die Hände (Au!). Wie passend: Wills neuestes Werk hat durchaus kosmische Dimensionen. Man spielt im wahrsten Sinne des Wortes Gott und erschafft eine Zivilisation vom Einzeller bis zum sternfahrenden Science-Fiction-Volk.



Irgendwann lernen Ihre Schöpfungen, mit **Werkzeugen** umzugehen und sich Behausungen zu schaffen.



Im **Einzellerstadium** ist die Sicht auf die Welt noch stark eingeschränkt. Hier geht's nur ums Fressen und Teilen.

Vom Bakterium zum Barbar

Der allumfassende Anspruch ist in den ersten Spielminuten kaum ersichtlich. Irgendwo auf einem Planeten, auf dem gerade Leben erwacht ist, schwimmt ein Einzeller durch eine Wasserpfütze. Dirigiert von Maus und Spieler vertilgt das winzige Kerlchen Nährstoffe und umkurvt Konkurrenten, um nicht selbst als Zwischenmahlzeit zu enden. Bis hierhin gleicht **Spore** alten Automatenhits wie **Frogger**. Irgendwann aber passiert es: Die Zelle teilt sich! Und der Freizeitgott darf der nächsten Generation neue Talente mit auf den Weg geben.

Bei den primitiven Organismen zu Spielbeginn beschränkt sich die Auswahl auf verschiedene Fortbewegungsarten (pulsieren, paddeln), in höheren Entwicklungsstufen kommen mehr und mehr Sinne, Gliedmaßen und »Waffensysteme« (Gift, Klauen, Zähne) hinzu. Der Spieler baut den kompletten Körper der Kreatur nach seinen Wünschen, kann das Skelett erweitern und verformen. Dreibeinige Skorpione mit Giraffenhals? Kein Problem! Fliegende Haie? Machbar. Einzige Einschränkung: Das Wesen muss sich im Überlebenskampf bewähren. Fressen oder gefressen werden, das ist hier die Frage.

Vom Tamagotchi zu Sim City

Mit jeder Evolutionsstufe ändert sich auch die Perspektive. Die beschränkte 2D-Welt des Einzellers weicht einer dreidimensionalen Unterwasserwelt. Die Kreatur kann nun ihre unmittelbare Umgebung wahrnehmen. Der nächste große Schritt ist die Eroberung des Festlands (übrigens kein Muss, Zivilisationen können auch am Meeresboden entstehen). Langsam keimt Intelligenz in der Schöpfung, und die Aufgaben des Schöpfers verändern sich. Er wird nun zum Bauherren, der seinen Schützlingen Unterkünfte und Werkzeuge konstruiert, sie den Umgang mit Waffen lehrt (»Nimm den Speer in die Hand, nicht in den Mund!«), aber auch ihre Kultur fördert und beispielsweise mit ihnen musiziert. Bald agieren die Figuren selbständig, im Zentrum des Spiels steht nun die Siedlung. **Spore** wird zum »Mini-Sim City« (Wright).

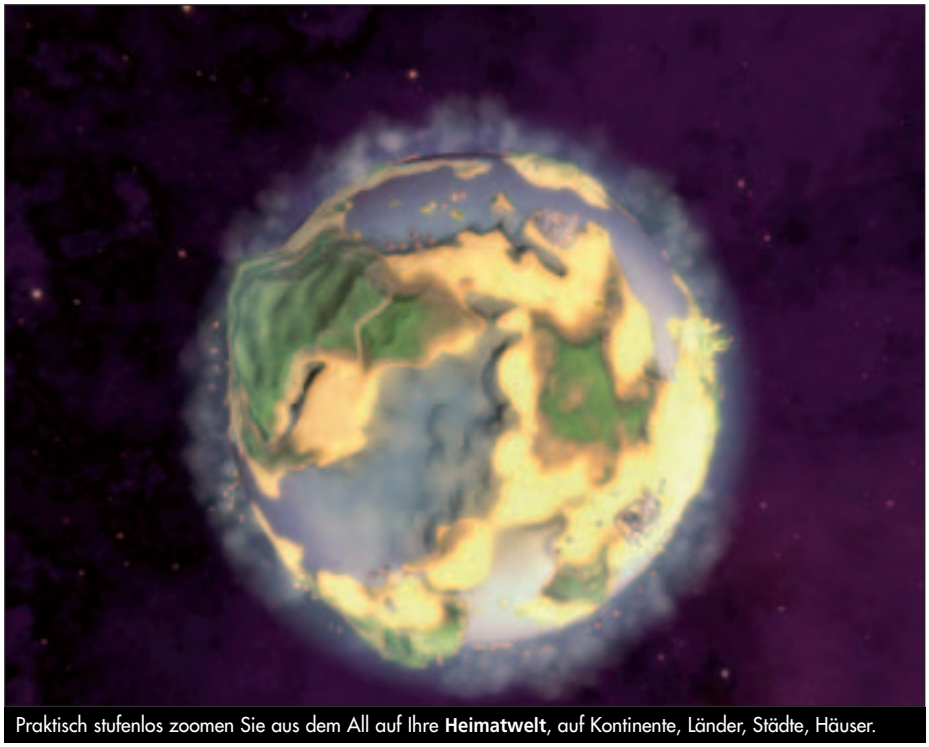
Von der Heimatwelt ins All

Nächste Stufe: »Mini-Civilization«. Wieder erweitert sich die Perspektive, gibt den Blick auf fremde, vom Computer gesteuerte Völker mit eigenen Sitten und Gebräuchen, Stilen und Städten frei. Echtzeit-Kriege werden geführt, der kulturelle Einfluss ausgedehnt, bis irgendwann der mittlerweile vollständig sichtbare 3D-Planet unter einer Flagge vereint ist.

Jetzt steht die Erkundung des Sonnensystems an. Mit einer fliegenden Untertasse geht es zu den benachbarten Himmelskörpern. Manche können Kolonien beherbergen, andere müssen per Terraforming erst auf Vordermann gebracht werden. Der finale Evolutionsschritt führt ins interstellare Zeitalter, in dem das ganze Universum offen steht. **Spore** wird quasi zu **Master of Orion**. Die Raumflotte nimmt Kontakt mit Alien-Völkern auf, manche friedlich, andere kriegerisch. Und wenn man noch weiter herauszoomen könnte? Was würde man dann wohl zu sehen bekommen? »Das«, grinst Will, »würden wir wohl alle gerne wissen.«



Nichts wie weg: Der Kreaturdesigner erlaubt die Erschaffung der **abenteuerlichsten Lebensformen**.



Praktisch stufenlos zoomen Sie aus dem All auf Ihre **Heimatwelt**, auf Kontinente, Länder, Städte, Häuser.

Von der Bildfläche verschwunden

All die Minispiele, Interface-Innovationen und Gags aufzuzählen, die sich Wright für **Spore** ausgedacht hat, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Ein Feature verdient aber besondere Beachtung: All die Lebensformen, die das Spieluniversum bevölkern, sollen von Spielern erschaffen werden. **Spore** lädt die eigenen Kreationen automatisch ins Internet hoch und holt sich von dort die Schöpfungen anderer Götter. Die Steuerung übernimmt dann der Computer. Eventuell wird es auch einen Mehrspielermodus geben, in dem menschliche Spieler um die Wette siedeln. Klingt spannend? Schlechte Nachrichten: **Spore** wird erst 2007 erwartet. Noch gemeiner: Nach diesem ersten Ausblick wollen die Entwickler für mindestens ein Jahr von der Bildfläche verschwinden und keine Infos mehr herausrücken. Was aber bis jetzt bekannt ist, genügt bereits, um **Spore** zum viel versprechendsten Spiel der E3 zu machen. Die Vorführung jedenfalls war absolut einmalig.

Rüdiger Steidle



Rumpf zu dick, Düsen falsch positioniert: Weil wir in die Geschichte eingegriffen haben, sieht diese **Me 262** leicht anders aus als das historische Original. Ist aber nicht weniger gefährlich für US-Bomber.



Dreiertrupp mit Vierlingsflak: Deutsche **Wirbelwind-Flakpanzer** sind bei Fliegern gefürchtet.



In Multiplayer-Partien tragen Fahrzeuge **farbige Markierungen** – Übersicht geht vor Realismus.

WAR FRONT

Noch ein panzeriges Echtzeit-Strategiespiel von CDV. Wieder im Zweiten Weltkrieg. Gähn? Von wegen! Diesmal ist alles anders, denn die Geschichte steht Kopf. **Und grafisch gehört War Front zu den E3-Highlights**.

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Digital Reality
Termin	2006

Die Fakten kennt jeder: Der Zweite Weltkrieg begann am 1. September 1939, um 5 Uhr 45. Und endet in Europa am 8. Mai 1945 mit der deutschen Kapitulation und dem Sieg der Westalliierten und Russlands.

So, und jetzt vergessen Sie das alles ganz schnell. Denn das Echtzeit-Strategiespiel **War Front** quirlt die Historie komplett durcheinander und kocht ein abgedrehtes Szenario-Süppchen, serviert nach dem alliierten Sieg in Nordafrika. Ab hier kommen Sie ins Spiel und bringen in einer anglo-amerikanischen Mission Hitler um. Ab jetzt wird's spaßig-abstrus: Die Westalliierten ziehen sich zurück, Russland greift Deutschland an, die USA verbünden sich wiederum mit Deutschland, beide marschieren gen Moskau – die Deutschen von Norden, die Amis von Süden her.

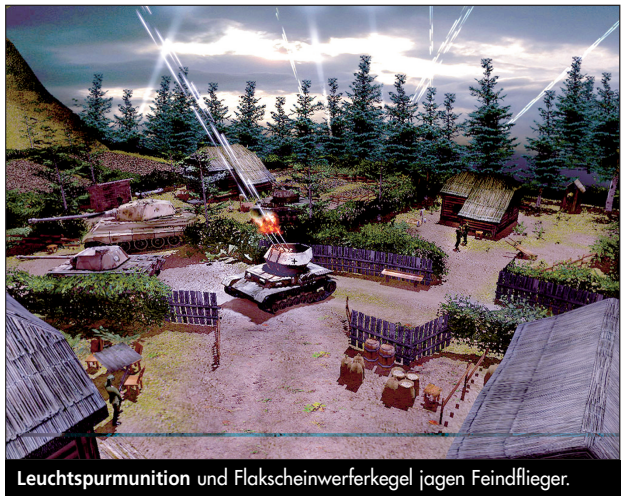
Schlanke Tiger, fliegende Rheintöchter

Dass die Geschichte Salti schlägt, merken Sie schon an den Einheiten. Anfangs ist alles noch »in Ordnung«, ein Panzer IV sieht wie ein Panzer IV aus. Doch im Verlauf der drei Kampagnen (deutsche, amerikanische, russische) verändern sich die bekannten Typen leicht. Tiger haben zu schlanke Türme, der Düsenjäger Me 262 ist zu dick, und so weiter.

Dazu kommen jede Menge Prototypen, die es »in echt« nie oder nur kurz aufs Schlachtfeld geschafft haben. »Rheintochter«-Luftabwehrraketen holen amerikanische B-17 vom Himmel, Russland schickt fünftürmige (!) Karkov-Panzer ins Gefecht, V3-



Stimmungsvolle Beleuchtung im Dörfchen. Nur der Panzer stört.



Leuchtspurmunition und Flakscheinwerferkegel jagen Feindflieger.



Tarnnetze und Funkantennen schwingen bei Bewegung richtig mit, beim Anfahren stoßen die Auspuffrohre dichte Wolken aus.



Unsere Fliegenden Bomberkisten kommen zu spät: Der rote Panzer hat die Zielbrücke bereits unbehelligt passiert.

Raketen zerbröseln Gebäude, und Infanteristen düsen mit Raketenrucksäcken umher. Da wird selbst **Battlefield 1942: Secret Weapons** blass ...

Bombige Weihnachten

Rund ein Viertel der Missionen soll bei Nacht spielen. Und die ist alles andere als stockfinster. Als wir mit Wirbelwind-Flakpanzern US-Bomber beharken, schießt Leuchtspurmunition empor. Die Bomber wiederum werfen zuerst flirrende Leuchtkörper ab (so genannte Christbäume), die das Terrain realistisch ausleuchten und die Ziele taghell erstrahlen lassen. Auch Infanteristen können Leuchtkörper abfeuern. Gebäude sind beleuchtet, an V3-Raketenrampen etwa rotieren beim Countdown schicke rote Lampen. Flakscheinwerfer-Finger tasten den Himmel ab, und sobald sie einen Feindflieger erfassen, können wir ihn aufs Korn nehmen.

Bunkerballern

Stationäre Geschütze bedienen Sie sogar in der Ego-Perspektive: Per Upgrade statten Sie die Betonbauten mit Boden- oder Luftabwehrkanonen aus. Wenn Sie dann einen Soldatentrupp hineinschicken und die Leertaste betätigen, schaltet das Spiel in die Ego-Perspektive, und Sie ballern in **Moorhuhnjagd**-Manier auf Flieger und Bodenziele. Witzig!

Auch schön: Ebenfalls per Leertaste wechseln Sie bei einem angewählten Panzer in die Schulterperspektive, fahren also quasi auf dem Tank mit. Das sieht vor allem deshalb schick aus, weil Sie dann Scheinwerferkegel, animierte Wolkenstreifen und Rauchfahnen genießen können.

Wackelnde Netze

Das eingebaute Physik-System stellt selbst **Codename Panzers** in in den Schatten. In **War Front** schwingen Antennen und Tarnnetze an Panzerkanonen realistisch mit, als wir die Kolosse in Marsch setzen. Bomben und Granaten verformen die Landschaft, indem sie die Grafik-Netze (»Meshes«) des Terrains verbiegen. Besonders beeindruckend fanden wir das bei der dicken Earthquake-Bombe der Amerikaner, die nicht nur eine gewaltige Explosion auslöst, sondern auch mit einer sichtbaren Druckwelle den Boden einbeult. Sämtliche Einschläge bilden Krater, und wenn ein Fahrzeug oder Soldat durchmaschiert, wirkt sich die Kuhle physikalisch korrekt aus.

Hollywood statt Realismus

Bei den Effekten übertreibt Digital Reality gnadenlos. Abgeschossene Bomber donnern vom Himmel, zerschellen auf dem Boden, gefolgt von einem riesigen Feuerball. Wenn ein Raketenrucksack-Soldat getroffen wird, zischt er unkontrolliert durch die Luft – wie beim Kindergeburtstag, wenn man einen aufgeblasenen Ballon durch die Gegend sausen lässt. Panzerkommandanten öffnen gelegentlich die Turmluken und wedeln aufgeregt mit den Armen.

Dass das Spiel trotz der Hollywood-Klischees so glaubwürdig ist, liegt auch an vielen kleinen Details. So ziehen startende Flieger das Fahrwerk ein, sobald sie in der Luft sind. Bei Fahrzeugen sind befestigte Abschleppseile, Schaufeln und Ersatzkanister nicht auftexturiert, sondern ausmodelliert. Pionierpanzer verlegen schön animiert Pontonbrücken, um zerstörte Übergange schleunigst zu erstzen. Und die Gewässer selbst spiegeln die Umgebung wieder, auf Teichen dümpeln zum Greifen echte Seerosen, am Ufer wogt Schilf.

Austoben ohne Reue

Die Pre-Alpha-Version, die wir spielen konnten, enthält natürlich noch kein Missionsdesign. Die fertigen Einsätze sollen aus Primär- und Nebenzielen bestehen, deren Erfüllung sich auch auf folgende Missionen auswirkt. Für Multiplayer-Schlachten sind bis zu insgesamt zehn Teilnehmer geplant, inklusive Ladder-System. Das soll's auch für Solisten geben: Per Gamespy lädt man seine Highscores hoch – wer mag, inklusive Videomittschnitt der Partie, falls jemand die Punktzahl nicht glaubt.

Martin Deppe



Explosionen erleuchten die Umgebung realistisch.



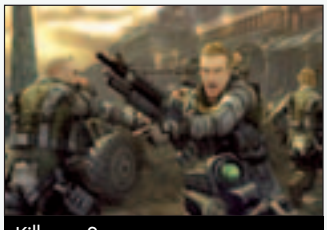
Seerosen und Schilf im **Mündungsfeuer** eines deutschen Panzers.

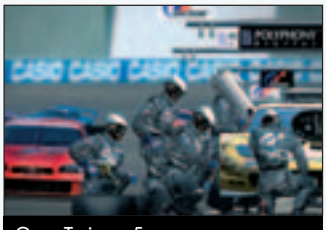


PLAYSTATION 3 GENERATIONS-

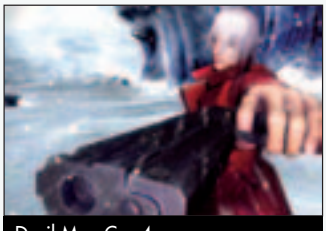
Der 16 Mai 2005 geht wohl in die Videospielgeschichte ein: zu ihren **Konsolen der nächsten Generation.** Wir haben alle

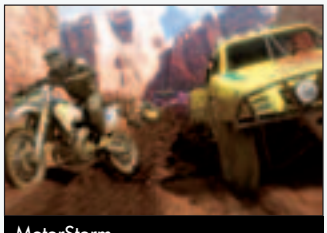
ZEHN POTENZIELLE **PS3**-HITS

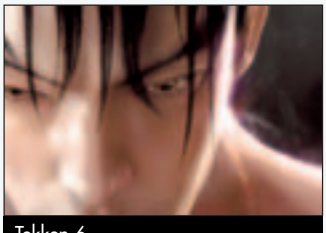

Killzone 2

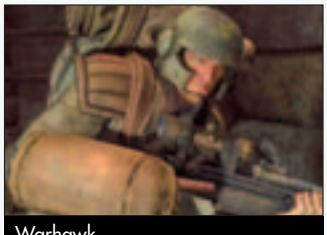

Gran Turismo 5


Metal Gear Solid 4


Devil May Cry 4


MotorStorm


Tekken 6


Warhawk


I8


Killing Day


Formula 1

16. Mai 2005, 15 Uhr: In den Sony Picture Studios beginnt Sonys US-Pressekonferenz. Die Gerüchteküche brodelt vor der Veranstaltung: Wird hier tatsächlich die neue PlayStation-Generation vorgestellt? Oder überlässt man dann doch dem Wettbewerb auf dieser E3 das komplette Next-Generation-Spielfeld? Diese Frage beantwortet Ken Kutaragi, Präsident und Geschäftsführer Sony Computer Entertainment Inc., gleich zu Beginn der Veranstaltung. Anhand imposanter Tech-Demos vergleicht er die Leistungsfähigkeit der aktuellen PlayStation-Generation mit der des Nachfolgers. Laut Kutaragi fließen die Daten bis zu 35 Mal schneller durch die Leiterbahnen des neuen Modells. Auch gegenüber Wettbewerber Microsoft will Sony die Nase vorn haben. So soll die PlayStation 3 laut Kutagaris Aussage doppelt so leistungsstark sein wie die neue Xbox 360.

Die inneren Werte

Die technischen Daten: Kraftwerk der Konsole ist ein gemeinsam von IBM, Sony und Toshiba entwickelter Cell-Prozessor mit 3,2 GHz. Der verarbeitet im Zusammenspiel mit einem eigens für die PlayStation 3 entwickelten Nvidia-RSX-Grafik-Chip (550 MHz) die Daten. Eingelesen werden die Informationen über ein Blu-Ray-Disc-Laufwerk. Auf die dazugehörigen Speichermedien passen bis zu 54 GByte. Zusätzliche lassen sich auch eine Festplatte sowie Peripheriegeräte (über USB-Ports) anschließen. Die Konsole bietet die Videomodi 480i, 480p, 720p, 1080i und 1080p. Damit unterstützt die Konsole sowohl normale Fernseher als auch hochauflösende, flimmerfreie HDTV-Geräte. Laut Sony soll man die PlayStation 3 auch online nutzen können, ein entsprechendes Konzept wurde jedoch noch nicht vorgestellt.

Alles wird schöner

Was diese technischen Daten für die Grafik zukünftiger Spiele bedeuten, zeigen einige Trailer. Die größte Aufmerksamkeit erregt dabei der Ego-Shooter **Killzone 2** vom niederländischen Studio Guerilla. Er zeigt eine futuristische Schlachtszene in einer noch nie da gewesenen Brillanz. Unglaubliche Grafikeffekte, äußerst detaillierte, lebendig dargestellte Landschaften und die absolut glaubwürdig wirkenden Animationen der Soldaten sind nur einige der zahlreichen optischen Highlights.

Doch kann eine Konsole tatsächlich ein solch beeindruckendes visuelles Feuerwerk liefern? Oder haben die Entwickler den Trailer vorgerendert und damit geschönt? Dem sind wir nachgegangen und haben kompetente Antworten von Hideo Kojima, dem Schöpfer der **Metal Gear Solid**-Reihe, erhalten. Er bestätigt die Leistungsfähigkeit der Konsole: »Eine Grafik, wie sie im **Killzone 2**-Trailer zu sehen war, ist machbar«. Bis wir uns hierzulande selbst von der Konsole überzeugen können, werden mindestens noch 18 Monate ins Land ziehen. In Japan soll das Gerät bereits im Frühjahr 2006 in den Läden stehen.


Auf der Rückseite der **PlayStation 3** verstecken sich zahlreiche Anschlüsse, darunter beispielsweise USB-Ports für Peripheriegeräte.

VS. XBOX 360 WECHSEL IN L.A.

Im Vorfeld der E3 präsentieren Sony und Microsoft Fakten, Trailer und Spiele – wir haben die wichtigen Informationen für Sie zusammengefasst.



Die Xbox 360

16. Mai 2005, 19.15 Uhr: Rund 4.000 Journalisten versammeln sich im Shrine Auditorium. Die Spannung ist weniger groß als bei Sony, da Microsoft die Xbox 360 bereits drei Tage vorher auf dem Musiksender MTV der Weltöffentlichkeit vorgestellt hatte. Viele Gäste fragen sich vor allem, wie die Redmonder auf die Vorstellung der PlayStation 3 reagieren, denn die eindrucksvollen Präsentationen sind noch in den Köpfen vieler Gäste.

Große Ziele

Microsoft hat sich hohe Ziele gesteckt: Mit der weltweit zum Weihnachtsgeschäft erscheinenden Konsole wolle man eine Milliarde Nutzer erreichen. Nutzer, nicht Käufer, denn die Xbox 360 soll dank des so genannten »Xbox Gamer Guide« für alle Personen in einem Haushalt interessant sein. Der Guide ist eine Benutzeroberfläche, von der aus Sie das (Offline-)Spielvergnügen starten, Freunden eine kurze Botschaft hinterlassen, CDs anhören oder DVDs betrachten. Zusätzliche Spielinhalte wie Rennstrecken oder Fahrzeuge sind ebenfalls über diese Oberfläche per Download erhältlich. Zudem können Sie hier mitgelieferte Klassiker wie **Solitär**, **Schach** oder **Poker** spielen und Ihre Highscores mit denen Ihrer Freunde vergleichen. Dieser so genannte Silver-Service ist kostenfrei. Wer sein Spielerkonto auf den Goldstatus aufrüstet, kann über das Internet Multiplayer-Matches bestreiten, erhält Zugang zu Spielerstatistiken und Ranglisten und darf per Video-Chat mit Freunden sprechen.

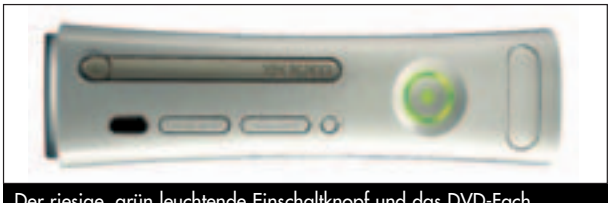
Vorsprung durch Technik

Nach der Benutzeroberfläche stellt Microsoft die Technik vor. Ein mit 3,2 GHz getakteter Dreifach-Prozessor von IBM treibt die Xbox 360 an. Der Grafik-Chip von Ati ist mit 500 MHz getaktet. Der Hauptspeicher umfasst 512 MByte. Für die Speicherung von Spielständen, Musik oder Filmen ist eine 20-GB-Festplatte vorgesehen. Die Konsole unterstützt die Videomodi 480i, 480p, 720p und 1080i. Dank des VGA-Eingangs lassen sich praktischerweise auch handelsübliche PC-Monitore anschließen. Spiele, Filme oder Musik werden von einem 12fach-DVD-ROM-Laufwerk eingelesen und abgespielt. Drei USB-Anschlüsse sorgen für Erweiterungsmöglichkeiten und dienen als Ladestation für die kabellosen Pads.

Die Grafik macht's

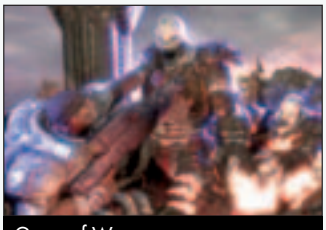
Auch Microsoft demonstriert die Leistungsfähigkeit seiner Konsole anhand von ausgewählten Spielen. Vor allem Titel wie **Project Gotham Racing 3**, **Gears of War** und **Ghost Recon 3** zeigten, wie prächtig Konsolenspiele in Zukunft aussehen. Unbeantwortet bleibt die Frage nach dem Preis. Aufgrund der im Vergleich zur PlayStation 3 günstigeren Komponenten geht Microsoft davon aus, dass man einen günstigeren Verkaufspreis anbieten kann als Sony. Es wird spannend!

Udo Lewalter

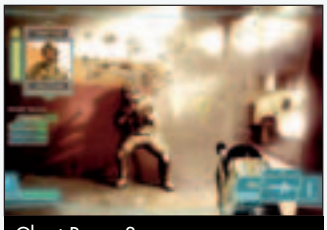


Der riesige, grün leuchtende Einschaltknopf und das DVD-Fach dominieren die Vorderseite der futuristisch anmutenden **Xbox 360.**

ZEHN POTENZIELLE **XBOX** 360-HITS



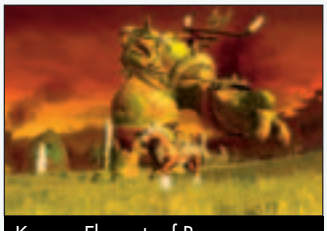
Gears of War



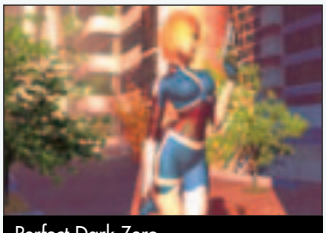
Ghost Recon 3



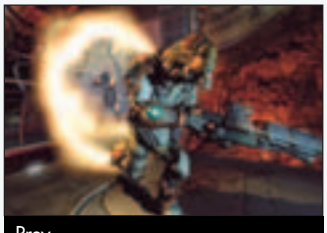
Project Gotham Racing 3



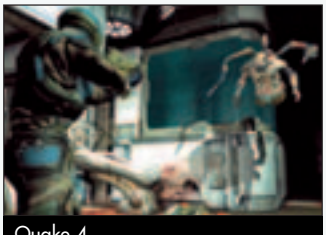
Kameo: Elements of Power



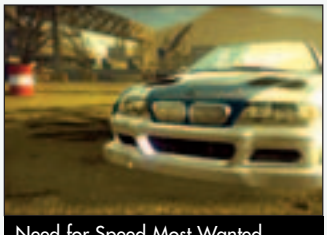
Perfect Dark Zero



Prey



Quake 4



Need for Speed Most Wanted



Dead or Alive 4



FIFA 2006



Hier genießen wir kurz die Ruhe vor dem Sturm. Die **Schlachtfelder** sind wie die restliche Welt sehr detailverliebt designt.



Ein kleiner Trupp sollte direkt bei der **Flagge** bleiben, damit auch getarnte Schurken keine Chance haben, sie unbemerkt zu stibitzen.

WORLD OF WARCRAFT BATTLEGROUNDS

Nicht alle heiß ersehnten Spiele sind ausschließlich auf der E3 zu sehen. **Die Schlachtfelder von World of WarCraft waren während der Messe auf Testservern spielbar** – auch im alten Europa. Wir haben kräftig mitgemischt.

Die Amerikaner haben alles – Busenwunder, Fast-Food-Imperien, absurde Sicherheitskontrollen an Flughäfen ... und **World of WarCraft**-Testserver. Auf diesen Servern dürfen selbst Normalsterbliche außerhalb von Blizzard die Funktionen neuer Updates testen, bevor diese auf allen Servern aufgespielt werden. Pünktlich zum Start der E3 kamen diese Testserver auch nach Europa und mit ihnen die Beta-Fassung der Version 1.5 – inklusive der heiß ersehnten Schlachtfelder in der Warsongschlucht und im Alteractal. Da lassen auch wir uns nicht lange bitten und stürzen uns in die Schlacht!

Auf in den Krieg

Damit die Chancengleichheit gewahrt wird, durfte jeder, der schnell genug war, mehrere voll aufgemotzte Charaktere erstellen, die das Level-Maximum von 60 bereits erreicht haben. Entsprechend sah es in Azeroth dann auch aus: Überall in der Spielwelt probierten Spieler ihre Helden aus, ringsum tobten Schlachten – Straßen und Wälder waren buchstäblich mit Avatarleichen gepflastert.

Die **PC PowerPlay**-Redakteure David Bergmann und Georg Valtin interessiert das heillose Chaos wenig. Zusammen flattern Krieger und Schurke mit ihren Hippogryphen in die Nachtelfenstadt Astranaar. Danach müssen die Reittiere herhalten; auf einem edlen Ross und einem stattlichen Tiger geht's in Richtung Warsongschlucht. Hier holzt die Horde ohne Rücksicht auf das natürliche Gleichgewicht die Wälder ab. Dem muss schnellstmöglich Einhalt geboten werden.

Virtueller Türsteher inklusive

Grundsätzlich funktionieren die Schlachtfelder wie Instanzen – allerdings marschiert man hier durch ein rot statt weiß eingefärbtes Energiefeld. Danach wählen wir aus einer Liste derzeit aktiver Instanzen auf dem jeweiligen Schlachtfeld oder lassen uns direkt den nächsten freien Platz zuteilen. Nach wenigen Minuten oder Sekunden Wartezeit landen wir auch schon auf dem Schlachtfeld. Auf den Testservern dürfen sich dort nur so genannte High-Level-Charaktere herumtreiben, auf den normalen Spielwelten kann später jeder einsteigen, der mindestens Level 20 erreicht hat. Eine Programmroutine sortiert die Spieler dann automatisch in faire Gruppen, die alle im gleichen Levelbereich questen und kloppen. Das Ganze ist also nicht nur ein Spaß für hochlevelige Hardcore-Spieler.

Eine gute Nachricht für alle, die mit Freunden oder Gildenmitgliedern zusammen spielen möchten: Anscheinend müssen Sie sich nicht auf minutenlange »welche Instanz nehmen wir denn?«-Diskussionen einstellen. Solange wir uns während des Probespielens in derselben Party befanden, landeten wir automatisch zusammen in einer Instanz.

Letzte Vorbereitungen

Die Schlacht um die Warsongschlucht ist klassisches Capture the Flag, das sich kaum von entsprechenden Modi in Multiplayer-Shootern unterscheidet. Die Stützpunkte von Allianz und Horde liegen sich direkt gegenüber; im Inneren wartet jeweils eine Flagge auf ihre Eroberung. Punkten kann man nur, wenn man die eigene und die gegnerische Flagge in der Heimatbasis vereint. Sobald Horde oder Allianz drei Mal gepunktet haben, ist die Schlacht vorbei, die Sieger werden mit Ehrenpunkten und Gold belohnt – den Verlieren bleiben ein paar Ehrenpünktchen als Trostpflaster.

Die Spieleranzahl ist auf zehn pro Fraktion begrenzt, und der Spielablauf damit recht starr vorgeschrieben. Bevor die Schlacht endgültig losgeht, haben die Allianz- und Horde-Teams ein paar Minuten Zeit, sich abzusprechen. Ein Spieler wird zum Anführer auserkoren und startet eine Schlachtgruppe. Alle Mitstreiter sind jetzt also auf zwei jeweils fünfköpfige Gruppen verteilt. In der Regel kümmert sich dann eine um den Angriff und die andere um die Verteidigung.

Sind sie zu stark, ...

Bei den Capture-the-Flag-Schlachten besonders wichtig: eine ausgewogene Auswahl an Klassen. Um die kümmert sich das Programm allerdings nicht. Fehlt die nötige Balance, ist man von vornherein zum Scheitern verurteilt. So sind Schurken beispielsweise besonders gut geeignet, um sich in den gegnerischen Stützpunkt einzuschleichen und die Flagge zu stibitzen. Dann braucht es wiederum Jäger, um die Schurken sichtbar zu machen. Besonders in der defensiven Gruppe vonnöten: heilende Druiden oder Priester, falls der Feind eine größere Offensive fährt.

Während unseres Probespielens hat sich gezeigt, dass Blizzard das Balancing der Klassen grundsätzlich gut im Griff hat. Ein paar Änderungen sind allerdings dringend notwendig: Schamanen beispielsweise sind zu stark. Gesellt sich zu hordischen Flaggenverteidigern noch ein Satz Feuer- und Verlangsamungstotems, ist das Durchkommen für die Allianz nahezu unmöglich. Auch Schurken sind im PvP-Spiel (Player versus Player) den meisten anderen Klassen überlegen.

Weiter geht's

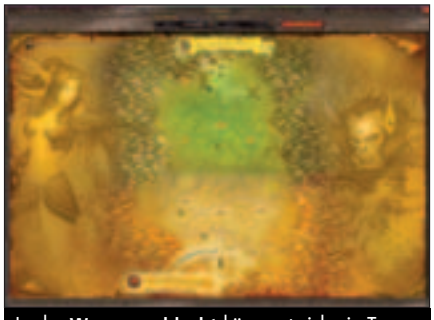
Kleine Balancing-Probleme und eine ausgewogene Auswahl an Klassen – was in den Capture-the-Flag-Schlach-



Vor den Eingängen zu den instanzierten Schlachtfeldern holen Sie sich die entsprechenden **Quests** ab. In der Warsongschlucht sollen Sie nur gewinnen, im Alteractal Schlüsselpunkte in Besitz nehmen.



Sterben ist kein Problem: Alle 30 Sekunden werden gefallene Spieler **wiederbelebt**.



In der **Warsongschlucht** kümmert sich ein Team um die Verteidigung und eins um den Angriff.

ten wichtig ist, tritt im Kampf um das Alteractal in den Hintergrund. Als Mitglieder der Allianz reisen wir zur Verteidigung der Schlucht zunächst ins umkämpfte Küstenstädtchen Southshore und reiten dann nach Norden. Unsere hordischen Gegenspieler betreten das Schlachtfeld über Soferas Landspitze in Alterac.

Hier machen auch die aufgemotzten Charaktere Sinn, die Blizzard den Spielern auf dem Testserver an die Hand gibt, denn die Schlacht um das Alteractal ist ausschließlich für Helden gedacht, die bereits das Level-Maximum erreicht haben. Außerdem liegt die Anzahl an zugelassenen Spielern ungleich höher: Hier stehen sich zwei vollbesetzte Schlachtgruppen gegenüber, insgesamt also 80 kampfbereite Spieler.

Jeder trägt seinen Teil bei

80 Spieler, die sich auf einem Schlachtfeld auf die Mütze hauen, das mit Mauern, Wachtürmen und riesigen Festungen dekoriert ist – dieser Anblick treibt beim ersten Mal selbst gestandenen Spieler Tränen in die Augen. Tränen der Rührung und der Freude, denn die Schlacht um das Alteractal ist **WarCraft 3**-Atmosphäre pur. Tränen aber, die man zügig trockenlegen sollte, denn ohne eine vernünftige Taktik lässt sich hier kein Sieg erringen, sprich: die gegnerische Festung einnehmen. Der Spielablauf setzt dabei weit mehr auf Quests als die Capture-the-Flag-Schlacht. Während also ein Teil unseres Teams Orcs, Trolle, Untote und Tauren vermöbelt, ziehen andere Spieler über die Karte und verschaffen der Allianz durch das Abschließen bestimmter Quests entscheidende Vorteile.

Die eigenen Reihen verstärken

Wir beispielsweise machen uns in einer Zehnergruppe auf den Weg zu einer Mine, die von Troggs besetzt ist. Und wir haben eine harte Aufgabe: 1.001 Höhlenkriecher müssen ihr Leben lassen. Erst dann trollt sich ihr Anführer aus seinem Versteck. Sobald wir den niedergestreckt haben, gehört die Höhle uns. Kurz nach unserem Freudentaumel taucht ein NPC auf und nimmt die Höhle für die Allianz in Besitz. Ab jetzt wird eine Reihe von Spielern für den Rohstofftransport abgestellt und schafft kontinuierlich Material in unsere Basis. Dass man sich bei diesem Job vorkommt wie die Arbeiter in **WarCraft 3**, kann sich wohl jeder vorstellen.

Sofern die Rohstoffe konstant fließen, haben wir einen entscheidenden Vorteil: Die NPCs, die uns im Kampf unterstützen, steigen im Level, schlagen kräftiger zu und stecken mehr ein. Diese NPCs besetzen unter anderem die überall auf dem Schlachtfeld verteilten Wachtürme – strategisch sehr wichtige Punkte. Um sie einzunehmen, müssen wir uns gegen die dort stationierten Kämpfer zur Wehr setzen und die Flagge der Allianz hissen. Haben wir das geschafft, tauchen NPCs auf, die ab jetzt die Horde unter Beschuss nehmen.

Monströser Beistand

Wir aber haben genug vom Höhlenleben und laufen zurück ans Tageslicht. Die Schlacht in der Kartenmitte tobt immer noch, unsere tapferen Mitkämpfer schlagen sich wacker. Und sie brauchen Hilfe von jedem verfügbaren Spieler auf dem Schlachtfeld, denn die Beschwörung unseres »Uralten des Krieges« ist fast abgeschlossen. Das ist nicht etwa ein greiser Kriegsveteran im Rollstuhl, sondern ein turmhohes Baumwesen, das den Gegnern mächtig einheizt. Um ihn zu beschwören, müssen wir eine scheinbar nicht enden wollende Menge an Horde-Blut zum NPC-Druiden in unserer Basis schaffen. Das Blut nehmen wir jedem getöteten Gegenspieler ab.

Nach der Schlacht ist vor der Schlacht

Unser Team hat ganze Arbeit geleistet. Da die meisten Türme bereits unter der Kontrolle der Allianz sind, haben es die Gegner schon schwer genug. Doch unser gerade eben beschworener »Uralter des Krieges« bläst ihnen auch die letzten Lichtlein aus. Mit geballter Kraft ringen wir den Horde-Kommandanten nieder und haben die Schlacht gewonnen ... vorerst. Denn der feindliche Stützpunkt wird nach und nach wieder aufgebaut – auch abhängig davon, wie fleißig die Horde Rohstoffe zur Reparatur aus den Minen heranschafft. Sobald er wieder in vollem Glanz erstrahlt, entbrennt der Kampf aufs Neue.

Gerne wieder

Uns haben die zwei Schlachtfelder eine Menge Spaß gemacht. Vor allem die Warsongschlucht ist ein Zeitvertreib auch für Gelegenheitsspieler – ein gut eingespieltes Team erringt den Sieg mühelos in einer halben Stunde oder weniger. Die Schlacht um das Alteractal dagegen kann sich über mehrere Stunden hinziehen. Allerdings hat sich gezeigt: Ohne Gilde oder gut eingespielte Bekannte geht hier nichts. »Einfach mal 'ne Runde Battlegrounds spielen«, das dürfte eher zu Frust als Spaß führen, da wild zusammengewürfelte Gruppen in aller Regel ins Hintertreffen geraten.

David Bergmann

WOW: BATTLEGROUNDS



David Bergmanns Einschätzung:

gut

»In Guild Wars kann der Gruppenführer seinen Mitstreitern ein Ziel vorgeben. Solche Komfortfunktionen fehlen World of WarCraft. Außerdem macht mir die Performance Sorgen – wenn nach der Veröffentlichung erstmal jeder in die Schlacht ziehen will, stehen die Chancen gut, dass auf den Servern gar nichts mehr geht. Der spielerische Kern hat mich allerdings jetzt schon überzeugt.«

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Blizzard
Version	Beta-Test
Termin	Sommer 2005



Alter Schwede! Aus dem Land mit der blau-gelben Kreuzflagge kommen nicht nur die blondesten Mädchen und billigsten Möbel, sondern auch die besten Rennspiele – allerspätestens mit **Simbins historisch angehauchtemZweitlingswerk**.

Will ich eine knüppelharte Simulation, bei der Einsteiger schreiend davon laufen? Oder doch lieber einen reinen Fun-Racer mit 471 Autos, die sich kaum voneinander unterscheiden? An dieser Gräben bildenden Frage kommt seit Jahren anscheinend kein Rennspiel-Macher mehr vorbei.

Mit einem mutigen Konzept wagen Simbin und Publisher 10tacle die konsequente Verbindung der beiden Lager. Spielmodi und -ablauf von **GT Legends** erinnern an Hits wie **DTM Race Driver** oder **Gran Turismo**, das superrealistische Fahrmodell samt großem Starterfeld und »richtigen« Rennen an Simulationen à la **GTR**.

Moderne Klassiker

Die dazugehörigen Lizenzen sind selbst Rennsport-Experten kaum bekannt: FIA TC '65, FIA GTC '65 und FIA GTC-TC '76 heißen sie und stehen für Motorsport mit historischen Tourenwagen und GT-Fahrzeugen der 50er-, 60er- und 70er- Jahre. Die Welturaufführung erfolgte denn auch stilecht beim Jim-Clark-Revival am Hockenheimring – wo unerschrockene Piloten ihre bis zu 50 Jahre alten Preziosen erstaunlich schnell um den Kurs wuchteten.

Da die Masse nicht zuletzt Masse will, klotzt **GT Legends** schon bei den reinen Zahlen: zehn Kurse (nein, die Nordschleife ist nicht dabei) mit 25 Streckenvarianten und rund 90 verschiedene Autos lauten die Eckdaten. Warum es nun ausgerechnet 90 sind, erklärt der stets engagierte und auskunftsbereite Chef-Entwickler Ian Bell so: »Mehr geht einfach nicht, wenn man jedes Modell bis ins letzte Detail genau simulieren will. Bei **Gran Turismo 4** habe ich zum Beispiel den Eindruck, dass es da nur noch um möglichst große Nummern geht.«

Win on Sunday, buy on Monday

Das grundsätzliche Spielgefühl lehnt sich an die bereits erwähnten Genre-Größen an. Mit einem Renn-Mini als Ausgangsauto starten Sie Ihre Karriere bei einer kleinen Rennserie. Erfolge bringen Geld, die Sie in neue, schnellere Autos anlegen. Die fungieren wiederum als Eintrittskarte zu weiteren Serien. Der Modus nennt sich »Cup Challenge« und ist das Herzstück von **GT Legends**. Er läuft halblinear ab. Meist haben Sie mehrere Cups zur Auswahl; stundenlanges, ödes Geldscheffeln durch das Abklappern bereits gewonnener Wettbewerbe steht nicht zu befürchten.

Dass Simbin von der Sim-Schiene kommt, hilft dem Karriere-Modus ungemein. Wo mancher Konkurrent einfach den Schwierigkeitsgrad heraufsetzt, wächst bei **GT Legends** mit der Zeit das ganze Spiel. Die Startfelder werden größer, die Rennen länger, die KI besser, die Fahrphysik komplexer.

Regenreifen unerwünscht

Richtiges Sauwetter bleibt bei den Rennen außen vor, es wird wahrscheinlich immer trocken sein. Ian Bell: »Wir sind da noch am überlegen; aber Einsteiger haben mit der Fahrphysik selbst schon genug zu kämpfen. Wenn's dann auch noch das Regnen anfängt, wird es zu schwierig.« Dass auch die Setup-Einstellungen



Nicht nur die **Fahrzeugmodelle** sind über alle Zweifel erhaben, auch die sehr detaillierten Strecken sehen fast fotorealistisch aus.



Jedes der **90 Cockpits** präsentiert sich komplett und authentisch ausmodelliert. Per TrackIR oder Maus können wir uns im Auto umsehen.



Der dynamische **Tageszeitenwechsel** kommt jetzt ohne nervige Ladezeiten aus.



Maxi-Spaß im Mini-Cockpit. Die Fahrer sind sehr **lebensecht animiert**.



Wie es sich für eine vernünftige Simulation gehört, erwarten Sie in GT Legends **große Startfelder** und mitunter richtig lange Rennen. An den klobigen Schatten wird derweil noch gearbeitet.

einen Schritt zurück Richtung Simplizität machen, hat allerdings einen anderen Grund. Bei den alten Autos gibt es einfach nicht so viel zum Ein- und Verstellen wie bei einem FIA-GT-Boliden. Und während die Boxenstopps ähnlich wie in **GTR** aussehen werden, legt man beim Schadensmodell sogar ordentlich zu – vor allem optisch.

Alte Autos, moderne Grafik

Überhaupt gehört eine verbesserte Grafik zu den wichtigsten Punkten im **GT Legends**-Pflichtenheft. Zum Einsatz kommt ISIs **(R-Factor)** hochmoderne gMotor2-Engine, von der Simbin letztes Jahr das Grundgerüst übernahm und im Laufe der Zeit umfassend auf die eigenen Bedürfnisse zuschnitt. Damit ist endlich der Sprung zu DirectX 9 sowie aktuellsten Shadern geschafft. Doch auch künstlerisch liegt **GT Legends** ganz weit vorn: Seien es die exzellenten Fahrzeugmodelle, liebevolle Details wie »dynamischer« Auspuffqualm oder eine sich in den Armaturen spiegelnde Umgebung. Dazu gesellen sich wuchtige Sounds, bei denen vor allem auf die feinen tonalen Unterschiede in den verschiedenen Kameraeinstellungen Wert gelegt wird.

Ebenfalls stark modifiziert soll sich der Online-Part präsentieren. Denn so fantastisch **GTR** im Singleplayer-Modus auch ist, im Netzwerk scheitert es bis heute an seinen großen Ambitionen. **GT Legends** bekommt deshalb nicht nur einen von Grund auf optimierten und stabilisierten Netzwerk-Code, sondern soll sowohl Online-Profis (verbesserte Administrator-Optionen) als auch Einsteiger (spezielle Anfänger-Server) glücklich stellen.

Historische Erfahrungen

Genug der Theorie, wie gut fährt es sich in der Praxis? Bei der Präsentation konnten wir etliche Runden drehen – und uns von den überragenden Qualitäten der Fahrphysik überzeugen. Wo sich bei GTR die subtilen Unterschiede einzelner Boliden nur dem Könner in allen Feinheiten erschließen, hat nun jedes Modell seinen eigenen, famos umgesetzten Charakter.

So lässt sich der federleichte Lotus Elan zentimetergenau und flink um die Biegungen zirkeln, schwächelt aber auf den Geraden. Amischlitten wie die Corvette Stingray hingegen sind geradeaus sauschnell, wollen aber zuerst gar nicht in die Kurve rein und danach mit dem Heck zuerst wieder raus. Den ganzen Mann fordert schließlich der Porsche 911. Mit dem sind zwar absolute Spitzenzeiten möglich. Aber nur, wenn man beim Bremsen den nervös tänzelnden Hintern auf der Strecke halten kann.

Kurz vor dem Ziel

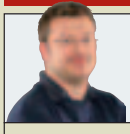
In seinen Grundzügen – Automodelle, Fahrphysik, Gegner-KI und Karrieremodus – ist das Spiel schon so gut wie fertig. Die nächsten Monate verbringt Simbin deshalb noch mit viel Feinpolitur bis in den letzten Winkel. Dabei ist schon jetzt abzusehen, dass **GT Legends** bei seinem geplanten Release im Oktober glänzen und funkeln wird wie bis dato kaum ein anderes massentaugliches PC-Rennspiel.

Michael Galuschka



Rennlegenden an der Perlenschnur aufgereiht: Porsche 906 Carrera 6, Porsche 911 Carrera RSR, Ford Escort BDA (wegen der Kühlerform »Hundeknochen« genannt), BMW 3.5 CSL und DeTomaso Pantera.

GT LEGENDS



Michael Galuschkas Einschätzung:

hervorragend

»Da bleibt mir die Spucke weg: Schon mit GTR setzte Simbin in vielen Bereichen Rennspiel-Maßstäbe. Verblüffend, wie locker sie mit GT Legends ein Spiel aus dem Ärmel zaubern, mit dem sie sich aller Voraussicht nach nochmals selbst übertreffen. Besonders der unwiderstehliche Charme der alten Motorsport-Legenden, gepaart mit einer gehörigen fahrerischen Herausforderung, hat es mir dabei angetan.«

Genre	Rennspiel
Entwickler	Simbin
Version	Beta
Termin	Oktober 2005


Die **orangen Pfeile** voraus zeigen, dass wir noch zu schnell sind.


In der Cobra geht's übers **Deck des Flugzeugträgers** vom linken Bild.


Riesige Areale: Die **Straße im Hintergrund** ist komplett befahrbar.


Abflug! Wir blenden nur die **Instrumente** ein und hüpfen über Dünen.

WORLD RACING 2

Bereit zur rasanten Landpartie? Statt nächtlichen Großstadtjagden durch Streckenschläuche geht's bei diesem Rennspiel auch mal **quer durch die Pampa**. Doch die frei befahrbaren Landschaften haben ihre Tücken …

Stampfende-Hip-Hop-Mucke, phätte Fahrer und krasse Tuningteile, die teurer sind als mancher Kleinwagen: **Need for Speed Underground** hat einen wahren Boom ausgelöst. Da kommt **World Racing 2** fast biederbeschaulich daher. Keine getunten Damen wackeln mit der Startflagge, stattdessen gibt's einen Countdown. Aber auch keine hautengen Strecken mit unsichtbaren Mauern – jedes der derzeit vier riesigen Areale (Hawaii, Italien, Ägypten und Miami) können Sie komplett befahren. Haben wir auch gemacht – mit der aktuellen Version von Synetics Renn-Epos.

Off the Road again

Die Freiheit, auf eigene Faust den idealen Weg zu suchen, endet aber auch schnell im Fiasko. Denn schließlich fahren Sie nicht allein, sondern gegen die Uhr oder bis zu fünf Konkurrenten. Und die sind hart zu knacken: Schon bei kleinen Fahrfehlern zogen die Blechkameraden an uns vorbei. Dafür lassen sie sich vor Kurven prima ausbremsen.

Apropos Kurven: Das Spiel verzeiht auch Abkürzungen, vor allem bei Haarnadelkurven – etwa auf Hawaii, wo wir mit gewagten Sprüngen die Serpentinen verkürzen, während unsere Konkurrenten brav die offizielle Strecke abeiern. Allerdings folgen solchen Tricks ordentliche Punktabzüge. Genauso wie bei freundschaftlichen Schubsern, die wir unseren Mitstreitern mitgeben. Bevorzugt vor engen Passagen oder an Abgründen, natürlich.

Mehr Spaß als Ernst

Sie sehen schon – eine bierernste Simulation ist **World Racing 2** nicht. Dafür sorgen allein schon übertriebene quietschende Reifen und Handbremsendrifts. Trotzdem sind die Rennen herausfordernd. Und abwechslungsreich: Da hoppeln wir im Geländewagen über ägyptische Schotterpisten und Sanddünen, um schnellstmöglich durch weit verteilte Checkpoints zu kommen. Sausen in einer AC Cobra durch eine Marinebasis auf Hawaii, inklusive rasanter Fahrt über einen Flugzeugträger. Düsen mit 360 Sachen über ein Teststrecken-Oval samt Steilkurven, um ein Durchschnittstempo von 340 km/h zu erreichen.

Bei der Grafik schwankt **World Racing 2** momentan noch arg. Just die Wüstenpisten sind arg dröge, zumal die »Fahrbahn« hier nicht wirklich schön texturiert ist. Richtig schick hingegen sind Italien und Hawaii. Hier kommt auch eine der Stärken des Vorgängers zur Geltung: wunderbar lange Kurse mit hoher Sichtweite. Oft konnten wir am Horizont schon Abschnitte sehen, die wir Minuten später tatsächlich befuhren.

Martin Deppe

WORLD RACING 2

Video



Martin Deppes Einschätzung:

sehr gut

»So lieb ich die Stadtrennen in Juiced und Underground 2 auch habe – oft bin ich es leid, nur bis um die nächste Hausecke zu gucken. Da kommt mir World Racing 2 gerade recht. Beim Motorensound muss Synetic allerdings noch nachlegen, denn Rasenmäher höre ich schon jeden Samstag. Aber bis zum Release ist ja noch Zeit zum Mikrofonquälen.«

Genre	Rennspiel
Entwickler	Synetic
Version	Beta
Termin	3. Quartal 2005



Wenn Sie sich schlau anstellen, können Sie die Gegner **gegeneinander** ausspielen. Da Sie oft gegen mehrere Widersacher antreten, ist das sehr nützlich.



Condemned setzt wie Doom 3 auf **Schockmomente**. Mit geschickt geskripteten Sequenzen soll das spannender und weniger vorhersehbar inszeniert werden.



Wie in der Fernsehserie CSI sehen Sie immer wieder **Rückblenden**, in denen die Taten der Serienkiller gezeigt werden. Mit Pixelblut wird dabei nicht gegeizt.



CONDEMNED

Zombies waren gestern. **In Condemned sorgen Serienmörder für gepflegten Horror.** Wir haben uns den Mix aus Actionspiel und Horror-Adventure angespielt.

FBI-Agenten haben einen ebenso spannenden wie bizarren Job. Das wissen wir, seit Clarice Starling in **Das Schweigen der Lämmer** Zeugin einer eigenwilligen Schönheitsoperation wurde. Seit Mulder und Scully kleinen grauen Männchen nachstellen. Ethan Thomas passt nicht nur wegen seines blauen Jäckchens des Federal Bureau of Investigation und der obligatorischen Mag-Lite-Taschenlampe in diese Aufzählung. Voraussichtlich Ende des Jahres macht der Ermittler im neuesten Spiel von Monolith (**No One Lives Forever**) Jagd auf Serienkiller.

Wir haben die Entwickler in Seattle besucht, ihnen über die Schulter geschaut und selbst ein paar bösen Buben blaue Augen verpasst. Spielbar war ein kurzer Demolevel, der zeigen soll, in welche Richtung **Condemned** grafisch und spielerisch geht. Die Version lief auf einem so genannten Developer's Kit der Xbox 2, so dass wir derzeit keine Aussagen zur PC-Version treffen können.

Handfeste Auseinandersetzung

In der Ego-Perspektive bewegen wir uns vorsichtig durch die Eingangshalle einer verwaisten U-Bahn-Station. Unsere Schritte hallen lautstark durch den hohen Raum, der Lichtkegel unserer Taschenlampe huscht über spiegelnde Böden und brüchige Wände. Kaum machen wir den nächsten Schritt, dringen Schreie aus einem Seitengang. Die Rufe werden schnell lauter. Panisch sehen wir uns um und reißen ein Metallrohr aus der Wand, das ohnehin keinen Zweck mehr erfüllt. Als wir uns umdrehen, stürmen bereits zwei seltsame Gestalten auf uns zu. Gesichter und Hände sind mit einer Art Mullbinde umwickelt, die Haare völlig zerzaust.

Begleitet von einem metallischen »Klonk« verpassen wir dem ersten Widersacher einen kräftigen Hieb. Noch während der Knabe zurücktaumelt, entwaffnen wir seinen Kumpan und schleudern ihn zu Boden. Zu spät erkennen wir, dass unser erstes Opfer zum Gegenschlag ausholt, und prompt landet unsere Schlagwaffe auf dem Boden. Die beiden Halb-Mumien rüsten dagegen auf und rupfen einen Holzbalken aus einer der umstehenden Bänke. Ausweichen, parieren, zuschlagen, ausweichen ... es folgt ein harter Kampf, aber nach ein paar Minuten stehen nur noch wir auf beiden Beinen.

Pistolen für Weicheier

Condemned sieht mit seinen abgewrackten Lokalitäten, unheimlichen Gegnern und dem übertriebenen Einsatz von Pixelblut aus, als wollte es **Resident Evil** und **Silent Hill** nachahmen. Das stimmt nur ansatzweise. So sind Schusswaffen beispielsweise nahezu nutzlos. Im Spielverlauf findet Ethan zwar immer wieder Revolver oder Schrotflinten – allerdings hat der FBI-Agent kein Inventar, in dem er Munition verstauen könnte. Er muss also mit den Kugeln auskommen, die sich in der Waffe befinden. Und das sind nur wenige. Danach verkommt selbst das dickste Gewehr zur Schlagwaffe und ist weit weniger effektiv als beispielsweise ein Metallrohr. Wie in dem oben beschriebenen Kampf ist es übrigens tatsächlich möglich, zahlreiche Umgebungsobjekte zu Waffen umzufunktionieren.



Diese **UV-Lampe** ist eines von drei Tools, mit denen Sie Beweise sichern. An welchen Orten die Beweise versteckt sind, verrät Ihnen das Spiel.



Feuergefechte sind die Ausnahme. Da ein Inventar für Munition fehlt, müssen Sie mit den Kugeln auskommen, die noch in der Waffe stecken.

Dass **Condemned** den Schwerpunkt auf Nahkämpfe legt, unterstreichen die Entwickler auch optisch. Unterschiedlichste Kampfanimationen sorgen für glaubhafte Prügeleien. Da taumelt der Gegner nach einer harten Rechten beispielsweise scheinbar benommen, wirbelt aber urplötzlich herum und überrascht mit einem Angriff. Die Fieslinge werfen mit Fässern oder geraten in Panik und schlagen wild um sich. Mit etwas Geschick und Glück kann Ethan die Knaben auch gegeneinander ausspielen. Haut ein böser Bube dem anderen einmal zu oft das Holzscheit auf die Zwölf, kann Ethan zuschauen, wie sich seine Feinde gegenseitig Saures geben.

FBI light

Liegt ein Kontrahent auf dem Boden, bedeutet dies aber noch nicht das Aus. Sofern Ethan ihm nicht mit einer Art »Finishing Move« endgültig den Garaus macht, greift der Fiesling wieder ins Kampfgeschehen ein. Da es der Agent stets mit mehreren Gegnern auf einmal aufnehmen muss, sind also ein wenig Taktik sowie Überlegung gefragt.

Kaum überlegen müssen Sie dagegen bei den Rätseleinlagen. Während Sie den Massenmördern das Handwerk legen, haben Sie ständig technisches Spielzeug wie eine spezielle UV-Lampe oder ein Gas-Spektrometer dabei. So ausgerüstet spüren Sie überall versteckte Hinweise auf, die Sie weiterbringen. Mit Hilfe des UV-Lichts folgen Sie beispielsweise einer Blutspur oder Sie machen Fingerabdrücke ausfindig – trockene Ermittlungsarbeit eben. Damit diese nicht zur sprichwörtlichen Suche nach der Nadel im Heuhaufen ausartet, blendet das Programm ein Icon ein, sobald Sie in der Nähe eines Hinweises sind. Das ist einerseits zwar löblich, lässt diese Einlagen allerdings zur stupiden Beschäftigungstherapie verkommen. Im spielbaren Demolevel sah der Ablauf wie folgt aus: Icon taucht auf, das entsprechende Utensil zücken, umschauen, Knopf drücken, weiter geht's.

Im endgültigen Spiel sollen sekundäre Aufgaben für Abwechslung sorgen. So kann es beispielsweise zu hell sein, um das UV-Licht zu verwenden. In so einem Fall müssten Sie erst einmal einen Weg finden, die Lampen auszuknipsen. Monolith täte jedenfalls gut daran, dem Ermittlungsalltag etwas mehr Tiefe zu geben. Ansonsten siegt Langeweile über Spielspaß.

Erschreckend real

Kein Inventar für drei Pistolen, vier Gewehre, fünf Uzis und einen Raketenwerfer. Ermittlungsarbeit, damit die grauen Zellen nicht zu kurz kommen. Knallharte Nahkämpfe anstatt Gefechten mit Flammenwerfern. **Condemned** soll realistischer sein als **Resident Evil** und Konsorten. Das spiegelt sich auch in der Grafik wieder. Die erinnert bereits in der sehr frühen Demo an ein **Doom 3** mit heruntergeregelten Details. Was wir dann bei den so genannten Character- und World-Designern zu sehen bekam, verschlug uns beinahe die Sprache. Porösen Wänden sieht man den Verfall auf den ersten Blick an, Wandtexturen wiederholen sich nicht alle vier Meter und die Details der Charaktermodelle lassen die jüngste Referenz **Half-Life 2** alt aussehen. Ob die Grafik allerdings den Sprung ins endgültige Spiel ohne Qualitätsverlust übersteht ... wir hoffen es.

Da auch die Soundkulisse extrem realistisch klingt, entsteht eine glaubwürdig-gruselige Atmosphäre, die ohne Höllenmonster auskommen soll. Monolith will bei der Story nämlich so weit auf dem Boden bleiben, dass alle Geschehnisse in der Realität passieren könnten und ohne ein Paralleluniversum auskommen. Zweifellos ein Drahtseilakt. Wenn er gelingt, hat **Condemned** aber das Zeug zur neuen Grusel-Referenz.

David Bergmann

INTERVIEW MIT LEAD DESIGNER **FRANK ROOKE**



PC PowerPlay Condemned setzt ähnlich wie Doom 3 auf Schockmomente. Besteht da nicht die Gefahr, ähnlich berechenbar zu werden, wenn der Spieler irgendwann weiß, dass hinter der nächsten Ecke garantiert ein Gegner lauert?

Frank Rooke Wir setzen auf einen Mix aus geskripteten Sequenzen und der KI. Die geskripteten Sequenzen entsprechen tatsächlich denen aus Doom 3 – auch wenn wir das hoffentlich etwas spannender umsetzen und den Spieler erschrecken. Nach solchen Sequenzen übernimmt dann die KI und versucht, den Spieler auszutricksen. Die Widersacher schätzen Situationen ein und entscheiden, ob sie sich eine neue Waffe besorgen, das Weite suchen oder einen Hinterhalt legen.

Der Hinterhalt ist übrigens ziemlich cool. Du kommst zum Beispiel in einen Raum, in dem zwei unserer Monster den Müll durchwühlen. Während Du Dich um den einen kümmerst, nimmt der andere Reißaus. Nach dem Kampf weißt Du also, dass irgendwo noch ein Gegner lauert. In irgendeiner dunklen Ecke. Auf diese Art und Weise wollen wir die Spannung dynamisch aufbauen.

PC PowerPlay Könnt ihr bereits Aussagen zur angepeilten Spieldauer machen?

Frank Rooke Nicht weniger als acht Stunden. Allerdings werden auch langsame Spieler nicht länger als 15 Stunden brauchen. Unser Hauptaugenmerk liegt auf der Geschichte, die Mindestspieldauer steht hinten an.

PC PowerPlay Für PC-Spieler immer wieder ein beliebtes Streitthema: Wie sieht's mit dem Speichersystem aus?

Frank Rooke Auf Xbox 2 und PlayStation 3 wird es ein Speicherpunktsystem geben, das der Resident-Evil-Reihe entspricht. Es gibt feste Speicherpunkte, die fair gesetzt sind und zu denen man zurückkehren kann. Ich hasse es, wenn ich ein Spiel starte und gezwungen bin, bis zum nächsten Speicherpunkt zu spielen, bevor ich endlich ins Bett gehen kann. Auf dem PC wird es aber vermutlich möglich sein, jederzeit zu speichern.

CONDEMNED



David Bergmanns Einschätzung:

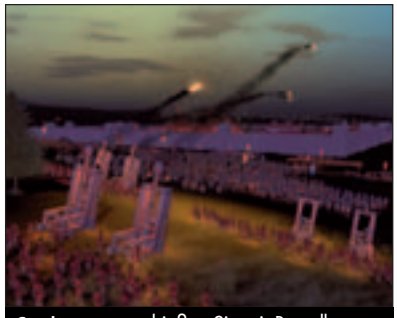
noch nicht möglich

»Es sieht aus wie David Finchers Kultfilm Sieben. Es spielt sich wie eine Mischung aus Resident Evil, Chronicles of Riddick und CSI. Sofern die Entwickler die extrem langweiligen Rätseleinlagen wie versprochen aufpeppen, wird Condemned mein persönliches Winter-Highlight. Denn die Atmosphäre stimmt schon jetzt und die Kämpfe spielen sich flott. Auf ein richtiges Grusel-Spiel hat man auf dem PC schon viel zu lange warten müssen.«

Genre	Action-Adventure
Entwickler	Monolith
Version	Demolevel
Termin	4. Quartal 2005



In den neuen Nachtmissionen kommen die **Brandgeschosse** von Katapulten und Bogenschützen besonders gut zur Geltung. Die Projektile erleuchten im Flug das Schlachtfeld korrekt berechnet.



Stadtmauern schießen Sie mit Brandbomben noch schneller in Grund und Boden.



Religion auf dem Schlachtfeld: **Priester** stärken wie Offiziere die Moral der Truppen.

ROME BARBARIAN INVASION

Im Addon zum erfolgreichen Strategiespiel ziehen die Entwickler das Tempo an. Obendrein sorgen Neuheiten wie **Religionssystem und mobile Barbarencamps** für mehr taktische Tiefe in den Feldzügen.

Europa im Zeitalter der Völkerwanderungen: Die mächtigen Hunnen, ein Reitervolk aus der asiatischen Steppe, drängt nach Europa und vertreibt ganze Stämme aus ihren Heimatgebieten. Die Vertriebenen fallen wiederum über die Nachbarn her und strömen so bis über die Grenzen der Römischen Reiches. Das ist mittlerweile in zwei Teile zerfallen – Ost und West. Das Christentum hat sich ausgebreitet und verdrängt immer mehr die alten heidnischen Götter.

Genau in dieser Epoche startet das Addon zum Strategiespiel **Rome**. Der Name **Barbarian Invasion** deutet bereits an, worum es geht. Nämlich als Römer die Stellung gegen die Barbaren halten, oder als Nomadenvolk das große Weltreich der Antike in Schutt und Asche legen. Activision enthüllte bei einem Event in London das Addon, das neben neuen Einheiten und Völkern auch spielerische Veränderungen bringen soll.

Kirchen statt Tempel

Mit dem Start der neuen Epoche bekommt die Religion als beeinflussender Faktor mehr Gewicht. Ab sofort sind Dörfer und Landstriche entweder heidnisch oder folgen dem Christentum. Eine dritte Religion aus dem asiatischen Raum ist zurzeit angedacht. Erobert ein christlicher Feldherr eine heidnische Siedlung, muss er hier mit Aufständen rechnen und erhält weniger Motivation bei den Truppen. Also reißen wir, wie schon im Hauptprogramm, den Heidentempel ab. Doch statt einen Jupiterschrein zu erbauen, entsteht diesmal eine Kirche in der jeweiligen Siedlung. Damit werden die Bewohner nach gewisser Zeit zum neuen Glauben bekehrt.

Auch in der Schlacht macht sich die Religion bemerkbar, so kann jede Glaubensrichtung Geistliche in die Gefechte schicken, die ähnlich wie die Offiziere die Moral der Truppe stärken. Bei den Christen erledigen das Priester, während die Heiden Druiden in den Kampf schicken. Wer jetzt an Heilzauber oder Bekehrungssprüche denkt, liegt falsch. Hier wollen die Entwickler dem Realismus und der Historie treu bleiben.

Im Dunkeln ist gut Munkeln

Ganz neu sind Nachteinsätze. Das sieht vor allem optisch spektakulär aus. Welche genauen Folgen das auf Taktiken wie Heranschleichen an den Gegner hat, wollten die Entwickler aber noch nicht verraten. Zumindest sehen in den Nachtschlachten die Feuerpfeile und Brandgeschosse von Bogenschützen und Katapulten wie ein Heer von Sternschnuppen aus. Der Feuerhagel erleuchtet das Schlachtfeld am Boden und taucht alles in ein gespenstisches Licht.

Neue Völker und Einheiten sind ebenfalls mit von der Partie: Neben bekannten Parteien wie den Römern sind im Addon Hunnen, Goten, Franken und Sachsen dabei. Außer Spezialtruppen wie dem hunnischen Reiterbogenschützen haben die Barbaren aber noch einen Vorteil: Wird ihr letztes Dorf vernichtet, ist für die Stämme das Spiel nicht vorbei. Als Nomaden schnallen sie sich einfach die Zelte auf den Rücken und schlagen sie an anderer Stelle wieder auf. Diese Taktik ist den zivilisierten Römern natürlich verwährt.

Schneller herrschen

Am bewährten Spielablauf hat sich im Prinzip nichts verändert, allerdings soll das Spieltempo auf Wunsch der Fans deutlich angehoben werden. Das wollen die Designer durch einige simple Modifikationen auf der Strategie-Karte erreichen: Vor allem berittene Armeen bewegen sich nun schneller durch die Territorien, und einige Preise für Truppen sollen sinken, damit die Eroberung der Welt schon in etwa 30 Stunden zu schaffen ist. Denn wie im Hauptprogramm sollen Sie sich erst als Römer in der Kampagne behaupten, bevor die Barbarenstämme als spielbare Völker freigeschaltet werden.

Patrick Hartmann

BARBARIAN INVASION



Patrick Hartmanns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Gut, dass die Entwickler mit dem Addon an der Spielgeschwindigkeit schrauben wollen, damit ungeduldige Strategen wie ich schneller die Weltherrschaft an sich reißen können. Ansonsten freue ich mich schon darauf, endlich mit einem barbarischen Reitervolk über Europa herzufallen. Zumal ich meine Basis ab sofort schultern und vor den Toren Roms wieder aufbauen darf!«

Genre	Strategiespiel-Addon
Entwickler	Creative Assembly
Version	Präsentation
Termin	Herbst 2005



Das **Gebäude hinten rechts** ist mit Panzerabwehrsoldaten besetzt, ihre Panzerfaust-Raketen jagen uns rauchend zielsicher entgegen.



Cutscenes illustrieren Haupt- und Nebenziele. Hier verrät ein Informant unserem alliierten Helden Geheiminformationen – lippensynchron.



Als wir die 8.8er-Flak auspacken, nimmt die bisher ruhige **Bunkerbesatzung** sie unter Feuer; wir stürmen den Betonbau mit Infanterie.



Neu dabei: **Flamm-Panzer**. Hier heizt ein deutsches Exemplar (links) unserem Ami-Tank ein. Wird's zu heiß, bordet die Besatzung aus.

PANZERS 2

Angeblich noch im Juni will CDV Sie in die Wüste schicken. Wir waren schon dort und berichten von der **Lage im Weltkriegs-Spektakel**. Mit dabei: geheime Aufträge und ein mit Witzen gefolterter Araber.

Panzer sind eine feine Sache. Stau auf der Straße? Weg damit! Sonntagsfahrer mit Hut voraus? Weg damit! Maschendrahtzaun als Hindernis? Weg damit! Nur eins ist blöd: Gut rausgucken kann man aus so einem Ungetüm nicht – da fehlt halt die Windschutzscheibe.

Das haben wir auch in der aktuellen Version von **Codename Panzers Phase 2** gemerkt. Wer hier ausschließlich auf Panzer setzt, wird von Geschützen, Tiefflliegern und Panzerabwehr-Infanteristen ruckzuck fachgerecht zerlegt.

Tiefflug-Turban

Zum Ausspionieren der bösen Gegner gibt's zwar Aufklärungsflugzeuge, aber die stehen (wenn überhaupt) nur begrenzt parat – und verschwinden nach ein paar Guckkreisen wieder. So in einer der deutschen Missionen: Mit unserer italienisch-deutschen Armee sollen wir ein alliiertes Wüstencamp erobern, das ein schmales Tal sichert. Schlimm genug, aber links auf einem Hügelrücken lungern irgendwo noch zwei britische Haubitzen rum, die vor allem unsere Infanterie und stehende Ziele ärgern. Nur zwei Aufklärungsflüge dürfen wir anfordern – reicht grade mal zum Ausspähen (und Bombardieren) der beiden Geschütze. Es bleibt aber immer noch die Basis.

Ein Blick auf die Übersichtskarte zeigt einen schmalen Weg auf den anderen, rechten Hügelkamm. Zu eng für Fahrzeuge, aber unsere Infanterie kann sich durchzwängen. Einige Feuergefechte später entdecken wir ein englisches Zeltlager. Und einen gefangenen Araber. Unsere schlauerweise (na gut, zufällig) mitgenommenen Sanitäter heilen den Turbanträger. Die Briten haben ihn mit schlechten Witzen gefoltert, erzählt er uns. Aus Dankbarkeit rennt er Richtung alliierter Hauptbasis und fungiert quasi als Aufklärer, indem er herumwuselt und Feindeinheiten aufdeckt. Feuer frei!

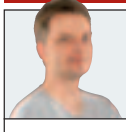
Streber im Vorteil

Wer nicht nur Dienst nach Vorschrift macht, wird belohnt. Denn außer Hauptzielen (wie das oben erwähnte Basis-Erobern), Sekundäraufträgen (die beiden Haubitzen auf dem Hügel knacken) gibt es in den **Panzers 2**-Missionen jede Menge Secrets zu entdecken, die uns doppelt weiterbringen. Da finden wir kurz vor einem gegnerischen Angriff einen eigenen Panzer IV mit Totalschaden, den wir schnell noch reparieren und in die Abwehrschlacht werfen. Und nach dem (dadurch einfacheren) Sieg kriegen wir für diese Aktion noch Extra-Prestigepunkte, mit denen wir frische Einheiten für den nächsten Einsatz erwerben. Einige der neun spielbaren Missionen haben wir Streber sogar doppelt probiert, um ja kein wertvolles Secret zu verpassen.

Martin Deppe

PANZERS 2

Video



Martin Deppes Einschätzung:

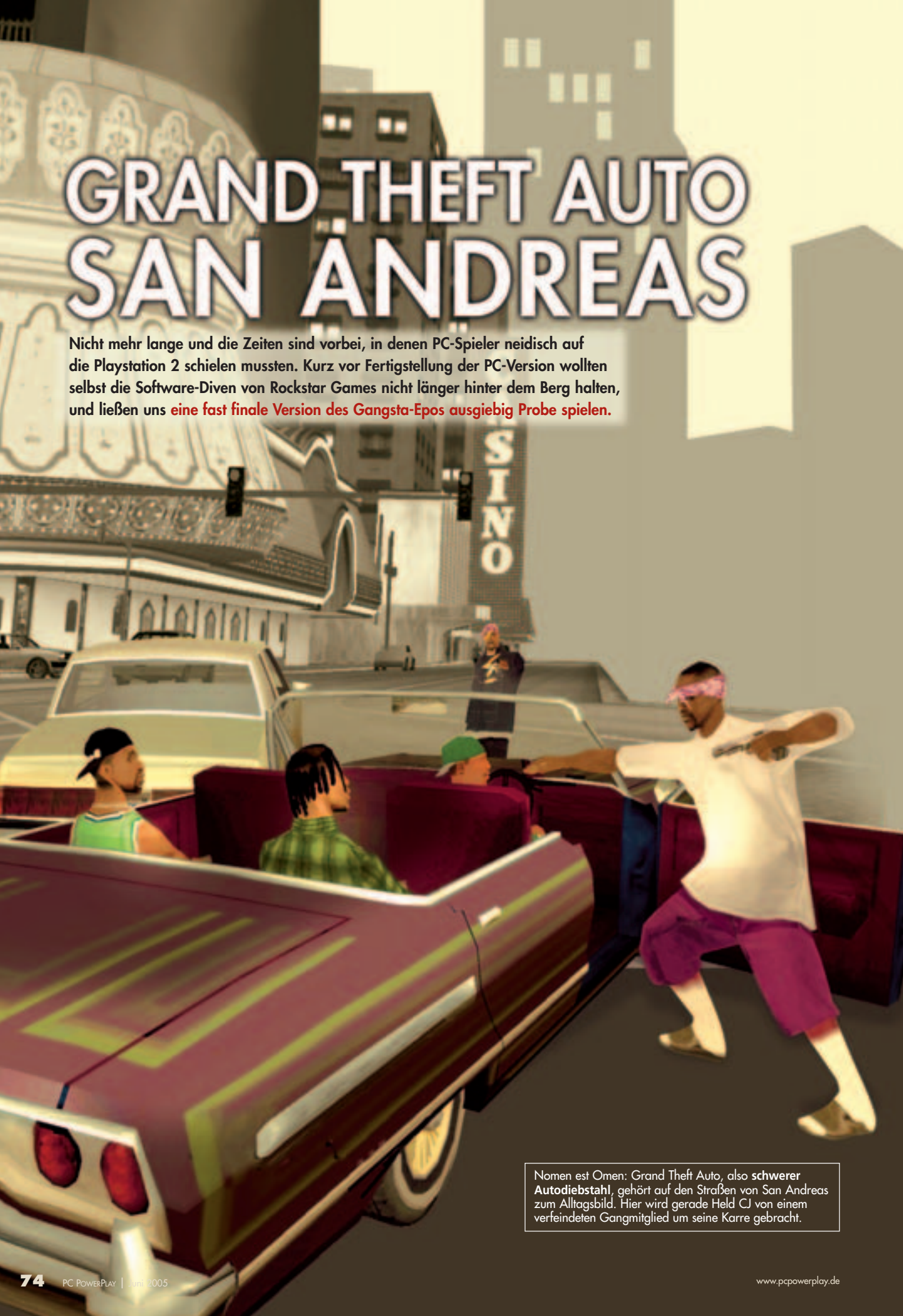
hervorragend

»Die aktuellen Missionen spielen sich wesentlich runder und ausgewogener als noch im Januar – das betrifft vor allem den Schwierigkeitsgrad und die Sekundäraufträge. Just letztere sind wirklich klasse: Zum einen macht es Spaß, die Nebenjobs zu erfüllen und die versteckten Bonusziele zu suchen, zum anderen kriege ich dafür sinnvolle Belohnungen spendiert.«

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Stormregion
Version	neun spielbare Missionen
Termin	Juni 2005

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Nicht mehr lange und die Zeiten sind vorbei, in denen PC-Spieler neidisch auf die Playstation 2 schielen mussten. Kurz vor Fertigstellung der PC-Version wollten selbst die Software-Diven von Rockstar Games nicht länger hinter dem Berg halten, und ließen uns eine fast finale Version des Gangsta-Epos ausgiebig Probe spielen.



Nomen est Omen: Grand Theft Auto, also **schwerer Autodiebstahl**, gehört auf den Straßen von San Andreas zum Alltagsbild. Hier wird gerade Held CJ von einem verfeindeten Gangmitglied um seine Karre gebracht.



Thank god I'm a country boy! In den ländlichen Gegenden vor der Stadt cruisen statt Lowridern **Trecker** durch die Straßen.



Die **Grove Street Gang** vor dem Einsatz. CJ (rechts) und seine Kumpels verteidigen ihre Hood vorzugsweise mit bleihaltigen Argumenten.

Die gute Nachricht gleich zu Beginn: Obwohl das Spiel seine Konsolen-Wurzeln nicht völlig verleugnen kann, haben sich die New Yorker bei der Konvertierung keinesfalls lumpen lassen. Die gestochen scharfe Grafik ließ uns den (systembedingt reichlich verschwommenen) Look der PS2-Version komplett vergessen und bietet als maximale Auflösung 2.048 mal 1.536 Bildpunkte. Auch bei den Texturen hat sich viel getan: Detailliert lackierte Straßenkreuzer sowie realistisch nachkonstruierte und verwitterte Baudenkmäler der US-Westküste sorgen für einen erstklassigen Look. Besonders angetan haben es uns die Charakterköpfe, die sich auf den Straßen von Los Santos (alias Los Angeles), San Fierro (San Francisco) und Las Venturas (Las Vegas) herumtreiben. In höheren Auflösungen ließen sich selbst Schriftzüge auf den (Gangsta-mäßig verkehrt herum getragenen) Baseballcaps der örtlichen Homeboys entziffern.

Poppen? Nein Danke!

Ebenfalls meilenweit von der Konsolenversion entfernt: die Sichtweite. Während Playstation-Gangster unter spät »aufpoppenden« Gebäuden und Objekten zu leiden hatten, ist dieses unschöne Phänomen auf dem PC weit weniger sichtbar. Zwar gibt es hier noch einige Probleme mit bestimmten Objekten, diese sollen aber bis zum Release im Juni behoben sein. Wir überprüften die Sichtweite natürlich in der Praxis. Dazu fuhren wir in die Hügel über Los Santos – also dorthin, wo im realen L.A. das Hollywood-Schild über Star-Villen thront – und riskierten einen Blick in Richtung Norden. Dort befindet sich das Spielerparadies Las Venturas, das wir zu Beginn der Story noch nicht betreten dürfen. Allerdings konnten wir, dank der enormen Sichtweite, einwandfrei die Las-Vegas-typische Silhouette der kilometerweit entfernten Glitzerstadt erkennen.

Quo Vadis, Bruder?

Ein weiteres Problem vieler Konsolen-Umsetzungen ist die Steuerung. Gerade bei einem Spiel, in dem wir zu Fuß, im Auto und per Flugzeug unterwegs sind, kann eine verhunzte Steuerung schnell für Frust sorgen. Erfreulicherweise lassen uns die GTA-Entwickler alle erdenklichen Freiheiten, um die Steuerung unseren persönlichen Vorlieben anzupassen. Unterstützt werden sowohl Maus und Tastatur als auch Joysticks und Gamepads, sowie beliebige Kombination dieser Geräte. Wer also zu Fuß in klassischer Actionspiel-Manier in die Tasten greift und mit der Maus zielt, sich aber fürs Autofahren lieber auf ein analoges Eingabegerät verlässt, kann dies per komfortablem Keymapper mit einigen Mausklicks so einstellen. Theoretisch sollte es also auch möglich sein, GTA zur Zusammenarbeit mit einem PC-Lenkrad zu überreden, um so größtmöglichen Realismus beim Autofahren zu genießen. Während unserer Probesession fiel die Steuerung vor

NEBENJOBS IN SAN ANDREAS

Auch wenn Sie sich nicht im Schnellverfahren durch die **storyrelevanten Missionen** kämpfen wollen, haben Sie in GTA seit jeher alle Hände voll zu tun. Wie in den Vorgängern können Sie auch in San Andreas per **»Vehicle-Missions«** in Polizeiautos, Kranken- oder Feuerwehrwagen Ihr Konto aufbessern. Schließen Sie alle Missionen in einem Fahrzeug erfolgreich ab, lockt ein **zusätzlicher Bonus.** Absolvieren Sie etwa alle zwölf Feuerwehreinsätze am Stück, ist CJ fortan praktischerweise immun gegen Flammen.



Wo Du wolle?! CJ verdient sich zwischen zwei Raubübefallen ein Zubrot als Taxifahrer. Wir suchen uns die Fahrgäste mit dem Radarschirm (unten links) und müssen unsere ungeduldigen Passagiere innerhalb einer bestimmten Zeit ans Ziel kutschieren. Netter Nebeneffekt: So lernen wir die Strassen von San Andreas besser kennen.



Frauenrechtler bitte wegschauen ... hier wird »gepimpt«. Um uns als Zuhälter zu verdingen, muss CJ zunächst eine Ludenschleuder finden und klauen. Ist der Pimp-Modus aktiviert, müssen wir die Damen einsammeln, zum Kunden fahren und nach vollbrachter Dienstleistung wieder abholen. Bringt viel Kohle und ist relativ ungefährlich.



Wenn das Hans Meiser wüsste ... Menschenfreund CJ kümmert sich als Sanitäter um das Wohl seiner Mitbürger. Ganz so selbstlos ist die Nebenmission im Rettungswagen allerdings nicht: Wir bekommen für jeden Geretteten einen Batzen Geld, und falls wir alle Missionen am Stück abschließen, winkt noch ein zusätzlicher Bonus.



Über den Wolken ... gibt's wohl keine Polizei. Der **Harrier** ist das vielleicht schnellste und außergewöhnlichste Vehikel im Spiel.



Idylle vor der Stadt: Die **dünn besiedelten** Farm-Gemeinden eignen sich hervorragend zum ungestörten Herumheizen mit der Enduro.



Die Glitzerstadt: Einige Casinos in Las Vegas, pardon Las Venturas, können wir betreten, um an den Tischen unser **Geld zu verzocken.**



Beim Übergang von der Stadt aufs Land wird die Bebauung spärlicher und die Natur grüner. Am Horizont: die Skyline von Los Santos.

allem durch Unauffälligkeit positiv auf. Schon nach wenigen Minuten ging das Laufen, Fahren und Autoklauen locker von der Hand. Allerdings war das Zielen per Maus noch etwas gewöhnungsbedürftig, da unser Alter Ego Carl »CJ« Johnson nicht ganz so feinfühlig auf Kontroll-Impulse reagierte, wie wir es von klassischen PC-Actiontiteln gewohnt sind.

Cleaning da Hood

So sehr wir uns bei der Steuerung mehr Feinfühligkeit wünschen, so wenig kann CJ sich diese leisten. Frisch nach Los Santos zurückgekehrt, steht der Bad Boy vor den Trümmern seiner viel versprechenden Gangsterkarriere. Seine Mama wurde gerade von einer verfeindeten Gang um die Ecke gebracht und seine Homies (Hip-Hop-Slang für »Kumpels«) piesacken ihn gar garstig. Zu allem Überfluss läuft der arme Mensch auch noch in derart unstylishen Klamotten durch die Gegend, dass selbst die Straßenköter einen Bogen um ihn machen. Ein Druck auf die »Stats«-Taste bringt es an den Tag: CJs Werte für Respekt, Muskeln, Fett, Ausdauer oder Sex-Appeal sind im Keller – aber dort werden sie nicht lange bleiben.

Erstmals in GTA verwaltet das Spiel diese und andere Fähigkeiten unseres Charakters, und wir können sie – durch gezieltes Training oder durch »learning by doing« – verbessern und so CJs Leistungsfähigkeit im Spiel erhöhen. Das viel zitierte Beispiel der Burger-Futterei ist nur eine der Aktionen im Spiel, die wir ab und an durchführen sollten, um unseren Charakter rundherum fit zu halten. In der Praxis ist die regelmäßige Nahrungsaufnahme übrigens wesentlich weniger zeitraubend, als allgemein angenommen wurde. Sobald CJ an Energie verliert (egal, ob durch Verletzungen oder durch anstrengende Tätigkeiten wie Radfahren), schrumpft der rote Lebens-Balken am oberen Bildrand. Gerät die Statusanzeige in den kritischen Bereich, steuern wir einfach den nächsten Fastfood-Laden an und essen ein, zwei Salat-Menüs (um ja keinen überflüssigen Speck auf die Homeboy-Hüften zu packen), und schon ist CJ wieder in Topform. Die Besuche im Burgerladen sind zwar nötig, nehmen aber nicht annähernd soviel Zeit in Anspruch, wie von einigen Spielern im Vorfeld befürchtet.

Supersize me!

Wer es an der Frittentheke dann doch mal übertreibt, wird beim Verlassen der Pommesbude eine fette Überraschung erleben. Experimentierfreudig wie wir sind, zwängten wir unserem dürren Homie spaßeshalber zehn Mega-Menüs zwischen die Rippen, und durften zwei Minuten später einen schwitzigen CJ im XXL-Format bewundern. Derartig fett gefressen ging die Beweglichkeit unseres Helden gegen Null, und mit seiner Ausdauer war es auch nicht mehr weit her. Also ab in die nächste Muckibude, um die überflüssigen Pfunde abzutrainieren. Ebenfalls neu: »Respekt«, eine Art Gangsta-Währung. Die gibt an, wie es um CJs Ansehen bei den Jungs von der »Grove Street Families«-Gang bestellt ist. Gerade zu Beginn des Spiels verdienen wir für abgeschlossene Missionen häufig nur Respektpunkte und keine harten Dollars. Der Vorteil: Genießen wir ein hohes Ansehen in der Nachbarschaft, können wir später leichter neue Gangmitglieder rekrutieren, die uns dann als »Wingmen« begleiten und in brenzligen Situationen Feuerschutz geben.

Besonders wichtig wird der Respekt, sobald wir uns im späteren Spielverlauf anschicken, neue Territorien zu erobern. Verfügen wir über die nötigen Kanonen, können wir ins Gebiet einer verfeindeten Gang fahren und dort einen Bandenkrieg anzetteln. Gelingt es uns dann, drei Angriffswellen der Gegner-Gang zu eliminieren, gehört das Territorium uns. CJ und Konsorten erhalten einen

VON DER **PLAYSTATION** AUF DEN **PC**

Der **Screenshot-Vergleich** bringt es an den Tag: Für ein Konsolenspiel war GTA San Andreas zwar sehr detailliert, im direkten Optik-Vergleich gerät die Playstation-Version aber hoffnungslos ins Hintertreffen. Neben der **höheren Auflösung** und der detaillierteren Texturen fallen vor allem die unschön »stufigen« Kanten im Hintergrund des PS2-Screenshots auf. Bei der PC-Konvertierung sind diese Kanten – dank einstellbarem Antialiasing – so glatt wie CJs frisch rasierter Gangsta-Schädel.





Die hier gezeigten Vergleichs-Bilder stammen aus einer der zahlreichen **Zwischensequenzen.** Obwohl CJ unterschiedliche Outfits und Haartrachten trägt, stammen beide Bilder aus exakt derselben Szene. Während die **Playstation 2**-Sequenz systembedingt in **640 x 480** aufgenommen wurde (links), protzt der **PC-Screenshot** mit **1.920 mal 1.200 Bildpunkten** (oben). Wer über die entsprechende Hardware verfügt, kann die Auflösung allerdings noch höher schrauben. **Maximal** läuft GTA San Andreas in **2.048 mal 1.536**, also mit doppelt so vielen Pixeln wie in der Standardauflösung 1.024 mal 768. Besitzer eines 16:9-Monitors freuen sich zusätzlich über die **Widescreen-Option**, in der wir übrigens probegespielt haben. Ist dieser Modus aktiviert und ein entsprechender Bildschirm angeschlossen, läuft das Spiel im Breitbild-Format und verbreitet Kino-Atmosphäre pur. **Besitzer älterer Rechner** müssen sich keine Sorgen machen. Wer einige **Details abschaltet** und auf Anitaliasing verzichtet, soll GTA auch mit einer **Radeon 9700** flüssig spielen können.

Respektbonus und es fließen fortan mehr Dollars aufs Gangkonto. Umgekehrt führt der Verlust eines Gebietes zu Respekts- und Geldverlust.

Old School

So schick gestählter Body, Kohle und Respekt auch sein mögen: Für die erfolgreiche Gangsterkarriere gibt es Wichtigeres. Da sind zum einen die Waffen-Skills, die das Spiel für unterschiedliche Arten von Knarren (Pistole, Maschinenpistole, Schrotflinte, etc.) getrennt verwaltet. Je öfter CJ einen bestimmten Waffentyp benutzt, desto höher wird sein Skill mit diesem Mordinstrument. Erreicht er eine bestimmte Stufe, steigt er in den nächsten Level auf und kann fortan schneller schießen oder aus der Bewegung heraus sein Ziel anvisieren und bekämpfen.

Mindestens genauso wichtig ist das Training mit den Fahrzeugen. Wer etwa bevorzugt mit dem Motorrad durch San Andreas brettert, sitzt schon bald sicherer im Sattel und fällt nicht mehr so leicht runter, wenn er gegen ein Hindernis knallt. Beinahe alle Fähigkeiten verbessern sich entweder automatisch, während wir die Missionen erfüllen, oder können in speziellen Trainingszentren gen Ma-

SCHWITZEN, SHOPPEN, STECHEN: DIE **VIRTUELLE BARBIE-PUPPE**

Novum im GTA-Universum: Erstmals verfügt die Hauptfigur über Eigenschaften und Skills, die sich durch unsere Aktionen verbessern oder verschlechtern können.



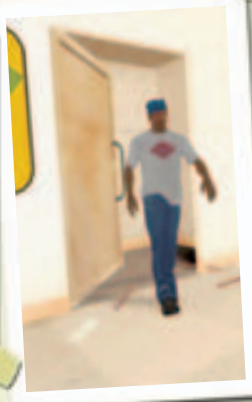
Prominentestes Beispiel: CJ's Fitness. Wer den Homie ständig **fette Burger** mampfen lässt, muss sich nicht wundern, wenn der bald als schwitziger Fettklos durchs Ghetto schnauft.



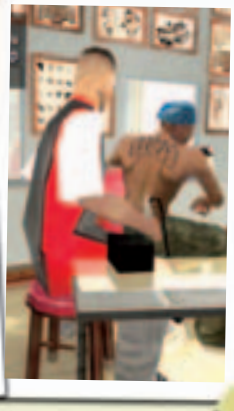
Die überflüssigen Pfunde werden im **Fitness-Studio** abtrainiert. Hier bringen wir CJs Fett-Level gen Null, während wir seinen Muskel-Wert aufs Maximum treiben.



Nach einigen (Spiel-)Tagen intensiven Trainings stolziert unser Held schon bald wieder als **drahtiger Muskelprotz** durch »da Hood«. Die Gangsta-Bräute werden ausflippen.



Derart gestählt geht's gleich ab zum örtlichen Klamottenladen, wo wir CJ für hart ergaunerte Dollars ein **neues Outfit** verpassen.



Nebenan wartet schon der **Tätowierer**, der uns martialische Symbole oder das »Tag« der eigenen Gang auf den Astralkörper sticht.

ximum gepusht werden. Zwar kostet ein Besuch auf dem örtlichen Schießstand Zeit, aber mit einer Trainingssession können wir CJ hier schneller und effektiver zum Meisterschützen ausbilden als durch »normales« Ballern in den Missionen.

I'm on a mission

Apropos Missionen: Wie üblich gibt es grundsätzlich zwei Arten von Aufträgen. Während ein Teil der Aufgaben die Story um CJs Aufstieg in der Bandenhierarchie von San Andreas weitererzählt, fällt ein mindestens genauso großer Teil in die Kategorie »Geldverdienen und Zeitvertreib«. So gibt es auch diesmal wieder fahrzeugspezifische Missionen, etwa als Zuhälter, Kurier oder Taxifahrer. Dazu kommen illegale Rennserien oder funktionstüchtige Arcade-Automaten, an denen wir simple Minispielchen à la **Space Invaders** zocken.

Darüber hinaus unterscheiden sich die einzelnen Aufträge in ihrem grundsätzlichen Aufbau. So gibt es etwa ganz simple Einsätze nach dem Motto »Fahr zu Punkt A, bring Person XY um die Ecke und komm zurück nach Hause«. In diesen Aufträgen bewegen wir uns völlig frei durch die Stadt und latschen entweder zu Fuß herum oder fahren in unserem Lieblingsvehikel durch die Gegend. In anderen Missionen lässt uns das Spiel weniger Freiheiten. Etwa, wenn wir als Sozius mit Big Smoke auf dem Motorrad durch die Straßen heizen und ihm mit der Uzi die Feinde vom fetten Leib halten. Die Route, die unser Homie abfährt, ist dann fest vorgegeben, und wir konzentrieren uns lediglich aufs Zielen und Schießen. Genau umgekehrt geht es in einigen Drive-By-Missionen zur Sache: Hier sitzen wir mit CJ am Steuer eines Straßenkreuzers, während unsere Kumpels sich aus dem Fenster lehnen und ihre Magazine auf gegnerische Gangmitglieder leeren.

Ich komm' gern von hinten

Gänzlich neu in **San Andreas** sind die Stealth-Missionen. Hier schleichen wir als Einbrecher auf Sam Fishers Spuren geschmeidig durch die Häuser wohlhabender Mitbürger. Meist müssen wir uns dabei ein bestimmtes Objekt unter den Nagel reißen, ohne von den Leibwächtern oder Hausbewohnern in Flagranti ertappt zu werden. Genau wie der Kollege aus **Splinter Cell** beherrscht CJ dabei die Kunst des lautlosen Meuchelmordes. Wenn wir uns ungesehen an einen Gegner heran schleichen, können wir ihm mit dem Messer hinterrücks die Kehle durchschneiden und so unnötiges Aufsehen vermeiden.

Besonders praktisch: Werden wir während einer solchen Mission erwischt oder getötet, können wir beim nächsten Versuch die Anfahrt zu unserem Zielgebäude per Vorspul-Funktion bequem überspringen.



Auf **Motorrädern** kommen wir oft schneller ans Ziel als in einem dicken Straßenkreuzer. Je öfter wir fahren, desto sicherer wird CJ.



Auch ein **Sheriff** braucht mal Hilfe. Die Ordnungshüter auf dem Land tragen komplett andere Uniformen als ihre Kollegen in der Stadt.



Keine Chance den Schwarzfahrern! CJ kutschiert Big Smoke durch die Gegend, während dieser einen **Zug** mit feindlichen Gang-Mitgliedern in die Luft jagt.



Asphaltschnüffler: Dieser **Lowrider** wurde in der örtlichen Tuninggarage aufgemotzt.



Nein, dies ist nicht die **Golden Gate Bridge**, auch wenn sie genauso schön rot ist.

Das rote Barönchen

Je weiter wir im Spiel vorankommen, desto komplexer werden die Missionen. Nach etwa zehn Stunden Spielzeit öffnen sich die Tore nach San Fierro, wo uns einer der witzigsten Missionsstränge erwartet. Diese Abfolge von Aufträgen dreht sich um den Modellbauladen eines gewissen Zero, der Ärger mit seinem Konkurrenten Berkley hat. Sobald wir den Laden für 30.000 Dollar kaufen, beginnt die Mini-Story mit einer Zwischensequenz, in der Zero CJ sein Leid klagt. Bewaffnet mit Modellhubschraubern und -flugzeugen unterstützen wir Zero im Kampf gegen den Fiesling, indem wir etwa dessen Schergen per ferngelenktem Mini-Bomber ausschalten. Verhelfen wir unserem Kumpel schließlich zum Sieg, fängt der Laden an Gewinn abzuwerfen, den wir fortan abkassieren können.

The sound of music

Der GTA-Tradition folgend stellen die Entwickler mit **San Andreas** erneut eine Sprecher-Besetzungsliste zusammen, mit der man locker eine ausgewachsene Hollywood-Produktion bestreiten könnte. Stars wie Samuel L. Jackson, Peter Fonda und James Woods wechseln sich mit Vorreitern der Rap-, Gangsta- und Soul-Szene am Mikro ab. So werden einige Ihrer Homies von oberbösen Rappern wie Ice-T und The Game zum Besten gegeben. Selbst die Rollen der Radio-DJs wurden prominent besetzt. So sitzt beim Funk-Sender George Clinton am Plattenspieler, während die Rock-Station von Axl Rose moderiert wird.

Mit über 100 Funk-, Hip-Hop-, Dancefloor- und Rock-Tracks bietet das Radio diesmal mehr Abwechslung als je zuvor – unser persönlicher Favorit war übrigens der Country-Kanal. Wem das noch nicht reicht, der bastelt eigene Audiospuren aus MP3-Dateien. Besonderes Schmankerl: Erstmals erstellt das Spiel aus Ihren Musik-Files ein eigenes Programm, indem es zwischen die Tracks automatisch An- und Abmoderationen der DJs und GTA-typisch schräge Werbeblöcke schneidet.

Sascha Gliss

GTA SAN ANDREAS

Video



Sascha Gliss' Einschätzung:

hervorragend

»Wow! Die Wartezeit hat sich gelohnt. Zwar lief die von uns gespielte Version noch nicht 100 Prozent ruckelfrei, aber das kriegen die Homies von Rockstar sicher noch hin. San Andreas ist definitiv mehr als Vice City im Hip-Hop-Milieu. Gerade die Rollenspielelemente bringen die Jagd nach heißen Schlitten und kühlen Dollars aufs nächste Level.«

Genre	Actionspiel
Entwickler	Rockstar Games
Version	Pre-Goldmaster
Termin	10. Juni 2005



Auf dem Strip tragen wir unsere **Designerklamotten** spazieren. Je teurer und cooler das Outfit, desto besser kommt CJ bei den Damen an.



Feindliche **Gangmitglieder** bewegen sich meist in Gruppen. Wollen wir ein Viertel übernehmen, müssen wir sie ausschalten.

SO TESTEN WIR

UNSERE MEINUNGSKÄSTEN UND WERTUNGEN

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

RÜDIGER STEIDLE



Schon besser, aber noch nicht perfekt

Für mich war Stronghold 2 schon in der ursprünglichen Fassung ein echtes Aufbau-Kleinod. Über die meisten jetzt behobenen Kritikpunkte konnte ich ohnehin hinwegsehen. Deswegen gibt's von mir nur zwei Spielspaßprozente Aufschlag, vor allem für die faireren Missionen. Ausgerechnet mein größtes Anliegen – die KI – haben die Entwickler leider fast ignoriert. Vielleicht schaffen sie es ja in kommenden Versionen mal, dass meine Ritter nicht mehr im Gänsemarsch auf ein Katapult zustapfen und dann mit einem einzigen Schuss alle fortgeschleudert werden.

Trotzdem ein Lob an Firefly und Take 2: Dass sie die fehlerhafte Version zurückgehalten haben und Stronghold 2 gleich mit Patch ausliefern, ist vorbildlich. Man wundert sich nur, warum es nicht gleich verschoben wurde.

Meine Wertung **85**

MARTIN DEPPE



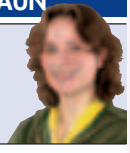
Warum nicht gleich so?

Engländer! Alles machen sie anders. Trinken schaumloses Bier, fahren auf der falschen Straßenseite, und statt schöner Prinzessinnen heiraten sie lieber eine Bulldo ... aber Schwamm drüber. Das tun die Briten ja alles auf ihrer Insel. Schlimm hingegen, wenn sie internationale Spielestandards nicht einhalten. Zum Beispiel den Doppelklick auf einen Truppentyp, um alle gleichen Einheiten zu markieren. Gehört seit StarCraft einfach dazu!

Mir unbegreiflich, warum das jetzt erst per Patch funktioniert – gerade die umständliche Steuerung hat mich genervt, vor allem bei großen Schlachten. Jetzt bitte noch an der KI feilen!

Meine Wertung **86**

SUSANNE BRAUN



Platz, ich brauche Platz!

Interessant, wie einige meiner wackeren Kämpfer reagieren, wenn sie sich in eine Formation eingliedern sollen – es gibt immer noch so manchen Tölpel, der sich nicht auf Anhieb einordnen will. Immerhin stehen die Soldaten jetzt nicht mehr tatenlos rum, wenn in fünf Metern Entfernung meine Arbeiter von zahlreichen Banditen umgemetzelt werden. Da macht das Spielen gleich mehr Spaß.

In der friedlichen Kampagne jammere ich nur über mein zu kleines Reich. Ich muss ein Haus ans nächste pflanzen, um meine Untertanen unterzubringen. Schließlich will ich immer ein gut gefülltes Lagerhaus haben.

Meine Wertung **83**

SIMON FISTRICH



Endlich Krieg für Pazifisten

Da streite ich in der Mai-Ausgabe noch mit Rüdiger über die Vorzüge von Kriegs- und Friedenskampagne, da liefern die Entwickler auch schon den perfekten Kompromiss. Ich darf solange Architekt spielen, wie ich möchte, und bestelle mir dann per Knopfdruck eine Angriffsstreitmacht. Super!

Nun hätte ich gerne ein paar Wirtschaftszweige weniger, dafür komplexere Produktionsketten.

Meine Wertung **83**



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

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



UNSERE AWARDS

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

*Beispiel: Unsere Wertung zu Stronghold 2 v1.1 in Ausgabe Juni/2005



FAKTEN ZUM SPIEL

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

Alles auf einen Blick

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

EINZELNOTEN

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

PRO UND KONTRA

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

SYSTEM-CHECK

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

DER TECHNIK-CHECK

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

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

DAS POWER-TEAM

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

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



MARTIN DEPPE – Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Player

Spielt am liebsten
Strategie, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Juiced

Lieblingswaffe in Actionspielen
Raketenwerfer

Lieblingszauber in Rollenspielen
Alles, was wehtut

Lieblingsfremdwort
Frühaufstehen

Lieblingseis
After Eight

Lieblingspizza
Hawaii

Deine drei absoluten Lieblingsalben
1. Marillion: The Thieving Magpie
2. Big Country: Steeltown
3. John Williams: Indiana Jones 3 (Soundtrack)

Lieblingssender (TV)
Der, den ich gerade gucke

Lieblingssender (Radio)
Radio ffn, EinsLive, HR3

Lieblingskonsole
XBox, PS2

Lieblingsvolkslied
Das Lied der Westfalen – bis auf die Zeile »Es fragen nicht nach Spiel und Tand die Männer aus Westfalenland!«



FLORIAN STANGL – Stellv. Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, PC Player

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Juiced

Derzeitiges Lieblingslied
Spermbirds: My God rides a Skateboard

Lieblingswaffe in Actionspielen
Kettensäge

Lieblingszauber in Rollenspielen
Alles mit Feuer

Lieblingsfremdwort
exorbitant

Lieblingseis
Pistazie

Lieblingspizza
Selbst gemachte

Deine drei absoluten Lieblingsalben
1. Kiss: Alive
2. Slayer: Reign in Blood
3. Judas Priest: Painkiller

Lieblingssender (TV)
DSF

Lieblingssender (Radio)
keinen

Lieblingskonsole
Meine gemoddete Xbox

Lieblingsjeansmarke
Keine Ahnung



RÜDIGER STEIDLE – Redakteur

POWERte schon bei
PC Games, GameStar

Spielt am liebsten
Runden-Strategie, Simulationen

Aktuelles Lieblingsspiel
Silent Hunter 3

Derzeitiges Lieblingslied
Rage Against The Machine: Killing In The Name

Lieblingswaffe in Actionspielen
Deagle

Lieblingszauber in Rollenspielen
Magisches Geschoss

Lieblingsfremdwort
Eupareunie

Lieblingseis
Apfel

Lieblingspizza
Sauerkraut-Gummibärchen

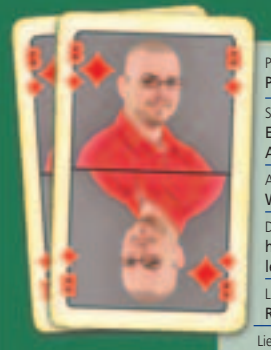
Deine drei absoluten Lieblingsalben
1. Silverchair: Freakshow
2. Dredg: El Cielo
3. The Haunted: Made Me Do It

Lieblingssender (TV)
Arte

Lieblingssender (Radio)
Ich höre kein Radio.

Lieblingskonsole
Dreamcast

Lieblingsjeansmarke
Ich trage keine Markenjeans.



DAVID BERGMANN – Redakteur

POWERte schon bei
PC Games

Spielt am liebsten
Echtzeit-Strategie, Action-Adventure

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

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

Lieblingswaffe in Actionspielen
Raketenwerfer

Lieblingszauber in Rollenspielen
Feuerregen

Lieblingsfremdwort
G'schmarre

Lieblingseis
Vanille

Lieblingspizza
Die Ofenfrische Peperoni und Salami

Deine drei absoluten Lieblingsalben
1. Coheed & Cambria: In Keeping Secrets of Silent Earth - 3
2. Fanta 4: Viel
3. In Extremo: Sünder ohne Zügel

Lieblingssender (TV)
Pro7

Lieblingssender (Radio)
Radio Hamburg

Lieblingskonsole
GameCube, PSP



MICHAEL GALUSCHKA – Redakteur

POWERte schon bei
VGA, OPM2, GameStar, Power Play

Spielt am liebsten
Rennspiele, Runden-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
Freedom Force 2

Derzeitiges Lieblingslied
Oceansize: Amputee

Lieblingswaffe in Actionspielen
Medikit

Lieblingszauber in Rollenspielen
Heilzauber

Lieblingsfremdwort
proprietär

Lieblingseis
Macademia Nut Brittle von Häagen-Dasz

Lieblingspizza
Ofenfrische Speciale

Deine drei absoluten Lieblingsalben
1. Metallica: Master of Puppets
2. Weakerthans: Left and Leaving
3. The Gathering: Mandylion

Lieblingssender (TV)
Eurosport

Lieblingssender (Radio)
Radio Energy

Lieblingskonsole
Mattel Intellivision

Lieblingsjeansmarke
Carhartt



SASCHA GLISS – Redakteur

POWERte schon bei
Power Play, PC Games

Spielt am liebsten
Simulationen, Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
Silent Hunter 3

Derzeitiges Lieblingslied
Tipperary Song

Lieblingswaffe in Actionspielen
Schrotflinte

Lieblingszauber in Rollenspielen
ALT-F4

Lieblingsfremdwort
internalisieren

Lieblingseis
Cookies and Cream von Häagen-Dasz

Lieblingspizza
Spaghetti Bolognese

Deine drei absoluten Lieblingsalben
1. Elvis Presley: Elvis Presley
2. Led Zeppelin: Led Zeppelin IV
3. Meat Loaf: Bat out of Hell

Lieblingssender (TV)
Beate-Uhse-Kanal

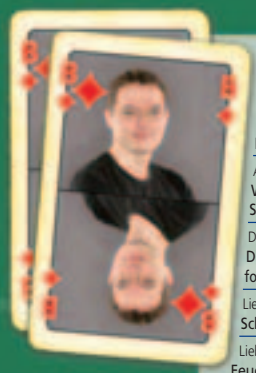
Lieblingssender (Radio)
SWR 3

Lieblingskonsole
ColecoVision

Lieblingsjeansmarke
Hilfiger

Lieblingsvolkslied
Wir versaufen unser Oma ihr klein' Häuschen

GEORG VALTIN – Redakteur



POWERte schon bei
GameStar, PC Games, Gamespot

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
World Championship Snooker 2005

Derzeitiges Lieblingslied
Dead Can Dance: How to fortunate the man with none

Lieblingswaffe in Actionspielen
Schrotflinte

Lieblingszauber in Rollenspielen
Feuerball

Lieblingsfremdwort
Approximation

Lieblingseis
Himbeer, Zitrone

Lieblingspizza
Peperoni, Schinken, Salami

Deine drei absoluten Lieblingsalben
1. Nine Inch Nails: The Fragile
2. Silke Bischoff: To protect and to serve
3. Wumpscut: Embryodead

Lieblingssender (TV)
Eurosport

Lieblingssender (Radio)
KRoq

Lieblingskonsole
Xbox

Lieblingsjeansmarke
Mustang



SANDRA STREHLE – Art Direktorin



POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Prügelspiele

Aktuelles Lieblingsspiel
Scrabble

Derzeitiges Lieblingslied
VNV Nation: Endless Skies

Lieblingswaffe in Actionspielen
Schwert

Lieblingszauber in Rollenspielen
Feuer

Lieblingsfremdwort
Supercalifragilisticexpialidocious

Lieblingseis
Egal, hauptsache Häagen-Dasz

Lieblingspizza
Spinat, Lachs, Mozzarella

Deine drei absoluten Lieblingsalben
1. Smashing Pumpkins: Adore
2. In Extremo: Verehrt und angespien
3. J. S. Bach: Toccata & Fuge

Lieblingssender (TV)
HBO

Lieblingssender (Radio)
Radio Fantasy (Augsburg)

Lieblingskonsole
GameCube

Lieblingsjeansmarke
Jette Joop

Lieblingsvolkslied
D'runt in der grünen Au

SARA STEHLIN – Layouterin



POWERte schon bei
CDV

Spielt am liebsten
Rennspiele, Knobelspiele

Aktuelles Lieblingsspiel
C&C Tiberian Sun

Derzeitiges Lieblingslied
System of a Down: Chop Suey

Lieblingswaffe in Actionspielen
Lebendige Tiere

Lieblingszauber in Rollenspielen
keine Rollenspiele ...

Lieblingsfremdwort
reziprok

Lieblingseis
fast alle Häagen-Dasz

Deine drei absoluten Lieblingsalben
1. BoySetsFire: The day the sun went out
2. Nirvana: In Utero
3. Metallica: S&M

Lieblingspizza
Margherita mit Pepperoni

Lieblingssender (TV)
mein AV-Kanal

Lieblingssender (Radio)
Querfunk

Lieblingskonsole
PS2, PSP

Lieblingsjeansmarke
H&M

MICHAEL ERLWEIN – Redakteur



POWERte schon bei
T-Online, Computec

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Solitaire

Derzeitiges Lieblingslied
Akon: Lonely

Lieblingswaffe in Actionspielen
Uzi

Lieblingszauber in Rollenspielen
Stadtportal

Lieblingsfremdwort
sukzessive

Lieblingseis
Gummibärchen (kein Witz)

Lieblingspizza
Mexicana (scharf)

Deine drei absoluten Lieblingsalben
1. Bryan Ferry: As time goes by
2. Annette Louisan: Boheme
3. Brian May: Live at the Brixton Academy

Lieblingssender (TV)
Arte

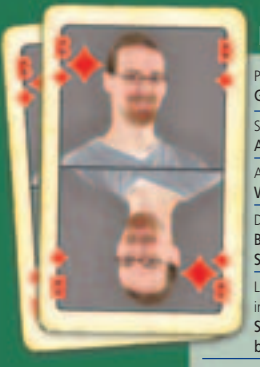
Lieblingssender (Radio)
Radio Vatikan

Lieblingskonsole
Xbox

Lieblingsjeansmarke
Levis

Lieblingsvolkslied
Nationalhymne

PATRICK HARTMANN – Redakteur



POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Blind Guardian: The Bard's Song – In the Forest

Lieblingswaffe in Actionspielen
Scharfschützengewehr, bei UT die Flak Cannon

Lieblingszauber in Rollenspielen
Dämonen/Monster beschwören

Lieblingsfremdwort
Fleischpflanzerl

Lieblingseis
Macadamia Nut Brittle von Häagen-Dazs

Lieblingspizza
Egal, Hauptsache ohne Obst und Fisch!

Deine drei absoluten Lieblingsalben
1. Blind Guardian: Tales from the Twilight World
2. Running Wild : The Rivalry
3. In Flames: Clayman

Lieblingssender (TV)
Kabel 1

Lieblingssender (Radio)
HR3

Lieblingskonsole
SNES

SIMON FISTRICH – Trainee



Spielt am liebsten
Rollenspiele, Ego-Shooter,

Aktuelles Lieblingsspiel
Indizierter Shooter

Derzeitiges Lieblingslied
Diablo: Read My Scars

Lieblingswaffe in Actionspielen
Railgun

Lieblingszauber in Rollenspielen
Heilzauber

Lieblingsfremdwort
frugal

Lieblingseis
Banane

Lieblingspizza
Meeresfrüchte

Deine drei absoluten Lieblingsalben
1. Dream Theater: Scenes from a Memory
2. Rush: Rush in Rio
3. Neal Morse: Testimony

Lieblingssender (TV)
Gibt es nicht

Lieblingssender (Radio)
Gibt es auch nicht

Lieblingskonsole
Nintendo 64

Lieblingsjeansmarke
Die von C&A

Lieblingsvolkslied
Sauerland, mein Herz schlägt für das Sauerland.

SUSANNE BRAUN – Trainee



Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Daniel Lioneye: King of Rock'n Roll

Lieblingswaffe in Actionspielen
Das gute alte Brecheisen

Lieblingszauber in Rollenspielen
Arkane Geschosse

Lieblingsfremdwort
orogen

Lieblingseis
Haselnuss (vom Bäcker in Rheinbach)

Lieblingspizza
Hausgemachte Spinatpizza mit Thunfisch

Deine drei absoluten Lieblingsalben
1. U2: Under A Blood Red Sky
2. Depeche Mode: Songs of Faith and Devotion live
3. Green Day: American Idiot

Lieblingssender (TV)
Pro7 (wegen der Simpsons)

Lieblingssender (Radio)
Bin patriotisch: Radio Hamburg!

Lieblingskonsole
Xbox

Lieblingsjeansmarke
Wus? Ich trage keine Markenjeans.



TOP 30 ACTION



Lego Star Wars: Das Spielzeug tummelt sich weiterhin in den Top 30.



Splinter Cell 3: Leisetreter Sam erwehrt sich jedem Hitlisten-Angreifer.

ACTION-HITLISTE



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

TOP 30 STRATEGIE



Stronghold 2 (v1.1): Durch den Patch hat es einige Plätze gutgemacht.



Freedom Force 2: Skurrile Charaktere in bunter Welt behaupten sich.

STRATEGIE-HITLISTE



		Durch-schnitt	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle	Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Patrick Hartmann	Simon Fistrich	Susanne Braun
1	WARCRAFT 3	93	94	93	–	–	93	90	94	92	–	–
2	SCHLACHT UM MITTELERDE	91	91	91	90	–	89	–	90	92	–	–
3	C&C GENERÄLE	89	92	90	86	–	95	87	–	86	–	–
4	PANZERS	89	90	86	91	–	–	87	–	–	–	–
5	ACT OF WAR	88	89	89	85	–	–	–	–	–	–	–
6	MEDIEVAL	87	85	88	–	–	–	89	–	–	–	–
7	DIE SIMS 2	87	89	–	–	–	89	86	83	–	–	–
8	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	–	83	–	–	87	–	87	88	–	–
9	ROME	86	86	86	–	–	–	88	–	85	–	–
10	SPELLFORCE	86	88	84	–	–	89	83	86	86	–	–
11	SILENT STORM	85	88	80	88	–	–	–	–	–	–	–
12	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4	85	88	84	81	–	–	84	88	87	–	–
13	ARMIES OF EXIGO	85	85	85	84	–	–	–	–	–	–	–
14	STRONGHOLD 2 (v1.1)	84	86	85	85	–	–	–	79	–	83	83
15	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR	84	85	86	–	–	83	81	84	85	–	–
16	KINDER DES NILS	84	85	–	–	–	81	–	85	83	–	–
17	AGE OF MYTHOLOGY	83	83	84	85	–	82	–	–	83	–	–
18	ROLLERCOASTER TYCOON 3	83	82	–	–	–	85	83	83	–	–	–
19	RISE OF NATIONS	83	84	87	79	–	77	–	83	88	–	–
20	PORT ROYALE 2	83	84	82	86	–	–	78	–	83	–	–
21	ANNO 1503	83	86	82	–	–	80	82	–	–	–	–
22	SOLDIERS	83	–	82	–	–	–	83	–	–	–	–
23	TROPICO 2	82	83	81	82	–	–	84	80	82	–	–
24	GROUND CONTROL 2	82	81	78	–	–	85	84	–	–	–	–
25	CIVILIZATION 3	82	88	81	79	–	80	–	81	82	–	–
26	COMMANDOS 2	81	81	81	83	–	–	80	81	–	–	–
27	ETHERLORDS 2	81	80	79	84	–	–	80	82	80	–	–
28	SIEDLER 5	81	82	–	81	–	–	–	–	–	–	–
29	FREEDOM FORCE 2	81	–	–	82	80	–	–	81	–	–	–
30	ZOO TYCOON 2	80	–	–	–	–	83	–	77	–	–	–

TOP 30 ROLLENSPIELE ADVENTURES



Knights of the Old Republic 2: Raus aus den Charts, doch hier Platz 6.



Guild Wars: PvP-Spaß bis zum Abwinken – das sichert den 11. Platz!

ROLLENSPIELE/ADVENTURES-HITLISTE



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

TOP 30 SPORT



Juiced: Derzeit rast kein Flitzer am Renner von Juice Games vorbei.



SCAR: Die flotten Alfa-Romeo-Raser mischen in der Hitliste mit.

SPORT-HITLISTE



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



PARIAH

Ein Paria ist ein Ausgestoßener, sagt das Lexikon. Also jemand, den kaum einer lieb hat. Den niemand wirklich mag. Den keiner kauft. **Pariah ist ein Paria**. Ausgestoßen aus der Gesellschaft der PC-Spieler. Warum? Unser Test verrät es.

Jack Mason ist ein ausgebrannter Arzt, der jeglichen Lebenswillen verloren hatte. Sagt die offizielle Webseite über den Helden von **Pariah**. Schmarrn. Mason ist der typische 08/15-Ego-Shooter-Held wider Willen, den wir aus Dutzenden anderer Spiele kennen. Aber ist ja auch egal. **Pariah** ist ein geradliniger Shooter. Alles andere als geradlinig ist die Story, die gleicht einem von zwei Katzen zerrupften Wollknäuel (obwohl die Handlung von zwei Drehbuchautoren aus Hollywood stammen soll). Vergessen Sie's einfach. Denken Sie nur immer daran, auf alles zu feuern, was sich bewegt. Und suchen Sie Karina. Denn es geht nur um das Mädchen. Es geht immer nur um die Mädchen. Sagen Ihre Gegner. Ständig. Und finden das super witzig. Peng.

Sinnentleerte Worthülsen

Pariah stammt von Digital Extremes, die das grandiose **Unreal** erschufen. Warum die Jungs es aber nicht mal ansatzweise geschafft haben, in **Pariah** eine ähnlich interessante und gut erzählte Story hinzubekommen, wissen wir nicht. Wahrscheinlich hieß die Vorgabe »Entwerft eine möglichst banale Story und kümmert euch nicht um Logik oder Stringenz«. Bravo, Auftrag erfüllt. Da plappern Mason und Karina sinnentleerte Worthülsen, und das noch nicht mal annähernd lippensynchron. Da wird Mason entführt, und die Kidnapper packen in seinen Tiefkühlbehälter netterweise MGs, Schrotflinten, und Raketenwerfer sowie die passende Munition. Da jagen zwei verfeindete Gruppen hinter Karina her, hindern Mason aber nicht daran, sie zu befreien. Auweia.

Geistesblitze und Totalaussetzer

Wie gut, dass es in **Pariah** jede Menge Gegner gibt, auf die Sie kunstvoll ballern dürfen. Und prima, dass die Jungs erstaunlich clever agieren. Zwar nicht so herausragend wie in **Far Cry**, aber deutlich anspruchsvoller als im durchschnittlichen Hausmannskost-Shooter. Die Fieslinge halten nicht etwa still, wenn sie getroffen werden, sondern suchen hinter Felsen, Kisten oder Säulen Deckung. Wenn sie wieder hervorkommen, dann nicht etwa mit nur einem Schritt, um sich im Folgenden regungslos abballern zu lassen. Nein, sie laufen flott aus der Deckung, feuern im Rennen und sind nur schwer zu treffen. Prima! Außerdem kleben die Angreifer nicht dumm



Mit den **Fahrzeugen** herumzudüsen, hat Vorteile: Die Dinger sind gut bewaffnet, Doc Mason ist zusätzlich geschützt. Allerdings nervt die Steuerung.



Highlight von Pariah ist dieser **Editor**, mit dem selbst Laien in kurzer Zeit neue Levels basteln. Die Ergebnisse spielen Sie dann im Multiplayer-Modus.



auf einem Haufen zusammen, sondern verteilen sich im jeweiligen Levelabschnitt. Auch schön: Trifft einen Bösewicht einen Kumpan, beschwert der sich lautstark, und der Sünder stellt sofort das Feuer ein. Ein Gegnertyp schützt sich ähnlich wie Jackals aus **Halo** mit einem Schild, der selbst einen Granatentreffer aushält. Sie müssen also den richtigen Zeitpunkt abpassen: Wenn der Unhold schießt, ist er verwundbar.

Allerdings gibt es in der Verkaufsversion ab und zu gravierende Aussetzer: So lässt sich ein versteckter Unhold nicht mal zu einem Schuss überreden, wenn wir ihm sprichwörtlich vor der Nase rumtanzen. Dieser Bug ist reproduzierbar; im besten Fall braucht der KI-Scherge einige Sekunden, um unsere Anwesenheit zu bemerken. Im ungünstigsten Fall realisiert er nicht mal den Treffer aus unserer Schrotflinte, die wir ihm mit zehn Zentimetern Abstand an den Kopf halten ...

Schnitzeljagd für Volljährige

Da Doc Mason zwar die mit einem seltsamen Virus infizierte Karina schützen soll, die ihm aber ständig abhaut, erinnert **Pariah** an eine groß angelegte Schnitzeljagd. Wobei Sie mehr schnitzeln als jagen, denn das Spiel nimmt Sie konsequent an die Hand und lässt Ihnen keinen Entscheidungsspielraum. Wohin Sie müssen und wie Sie vorzugehen haben, ist streng linear vorgegeben. Damit das in der Praxis funktioniert, haben die Entwickler eine Reihe von Tricks angewandt, die erfahrenen Spielern sofort auffallen. Beispiel Fahrzeuge: Mit einem Buggy folgen Sie Karinas Spur. Damit das nicht zu langweilig wird, haben Ihre Gegner eine Barriere errichtet. Also steigen Sie ab, ballern die Feinde nieder und finden hinter der Barriere (die nur zu Fuß überwindbar ist) wieder einen Buggy, der da einsam in der Pampa steht. Komisch ist nur, dass Sie die Kistenbarriere nicht mal per Raketenwerfer wegräumen können, wo doch für Betonsäulen schon das kleine Maschinengewehr ausreicht. Nicht nur bei diesem Beispiel haben wir das Gefühl, **Pariah** entstand ohne Producer. Oder die Leveldesigner sprachen sich nicht ab, welche Teile der Umgebung der Spieler zerstören darf und welche nicht.

Die Fahrzeuge steuern sich im Vergleich zu anderen Actionspielen eigenwillig: Während Sie mit WSAD die



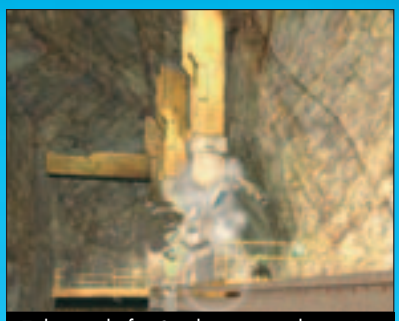
Die KI ist bis auf manche Aussetzer prima: Die Gegner verstecken sich und zeigen sich nur kurz, um selbst zu feuern. Das Verhalten wirkt **menschlich**.



Mit der rechten Maustaste ziehen Sie die jeweilige Waffe an die Schulter und **zoomen** so leicht an Ihre Gegner heran, was das Zielen erleichtert.



So nahe kommen Ihnen die Gegner nur selten. Deren **Vielfalt** lässt allerdings zu wünschen übrig.


Teilweise dürfen Sie die **Level** zerlegen: In diesem Bild hat sich ein Gegner verschanzt.


Und jetzt purzelt er zusammen mit den Resten der gesprengten Säule in die **Tiefe**.

Spielfigur zu Fuß wie gewohnt lenken, benutzen Sie in Vehikeln nur W und S – gelenkt wird per Maus. Und zwar sowohl Gefährt als auch Fadenkreuz. Das erschwert unnötig, in die eine Richtung zu lenken und in eine andere zu ballern. Die eigentlich spannend klingenden Fahrzeug-Gefechte machen daher sowohl im Solo- als auch im Mehrspielermodus deutlich weniger Spaß als in **Halo**.

Such den Schalter, Doc!

Das Leveldesign ist zwar streng linear, aber zumindest abwechslungsreich. Vor allem die Architektur ist sehenswert, wobei uns besonders der Abschnitt »Reservoir« gefallen hat. Auch schön: Einige Bauteile wie Säulen oder ganze Türme lassen sich mit entsprechender Feuerkraft zerpulvern. Spielerisch ist das zwar meistens sinnlos, aber es verstärkt das Gefühl, in einer authentischen Umgebung zu agieren. Dank der Havok-Physikengine kullern Fässer echt wirkend Abhänge hinab, purzeln Gegner spektakulär Treppen hinunter. Physik-basierte Rätsel wie in **Half-Life 2** gibt es keine; die Denksportaufgaben beschränken sich ausschließlich darauf, den jeweiligen Schalter für verschlossene Türen zu finden. Wobei das Finden gar nicht so schwer ist: Laufen Sie einfach immer dort hin, wo frische Gegner herkommen – da finden Sie garantiert den richtigen Schalter.

So unoriginell wie das Spieldesign ist auch der Endkampf mit Masons Widersacher Stockton. Wer **Knights of the Old Republic** durchgespielt hat, kennt auch das **Pariah**-Finale. Schlecht geklaut, liebe Entwickler!

Multiplayer schlägt Solomodus

Besser als der Einzelspielermodus hat uns die Multiplayer-Variante gefallen. In den Modi Deathmatch und Team-Deathmatch wird auf mageren vier Maps geballert, was das Zeug hält. Für die Variante Capture the Flag liefert Digital Extremes sechs Karten, für die Domination-Version Frontangriff nur drei Stück. Positiv: Wenn Sie nicht das Maximum von 16 menschlichen Spielern auf einen Server zusammenkriegen, füllen Sie leere Plätze mit Bots auf. Die spielen gut mit und beherrschen sogar die Fahrzeuge ordentlich (Ausnahme: Wenn ein Bot hängen bleibt, dann richtig). Die vier Schwierigkeitsgrade der Solo-Kampagne lassen sich auch für die Stärke der KI-Kameraden im Multiplayer-Modus anwenden. Im so genannten Trainings-Modus können Sie sogar ganz allein mit einer Handvoll Bots alle Spielmodi üben.

Digital Extremes liefert gleich zwei Editoren mit, die versierten Hobby-Entwicklern die Chance bieten, **Pariah** zu verbessern oder gleich ein neues Spiel zu basteln. Neben einem Level-Editor, der auf dem UnrealEd basiert, hilft vor allem der Map Editor, schnell neue Spielwelten zu erzeugen. Das steigert zwar nicht den Spielspaß, aber zumindest die Wahrscheinlichkeit, dass in Kürze hochwertige Mods und frische Multiplayer-Maps er-


Missionsziel: Wir müssen das Geschütz am Ende des **Zugs** erreichen.


Mit dem **Geschütz** wehren wir angreifende Raumschiffe ab.

PARIAH: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie vor allem Multiplayer-Shooter à la UT 2004 mögen

... wenn Sie ohne nachzudenken auf alles schießen, was nicht bei drei auf dem Baum ist

... wenn Sie grundsätzlich glauben, dass es in Hollywood ausschließlich hochbegabte Drehbuchautoren gibt

... wenn Sie Unreal 2 heiß und innig bis heute lieben

... wenn Sie Half-Life 2 für alles andere als richtungsweisend halten

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Ihnen Doom 3 zu wenig Abwechslung bot

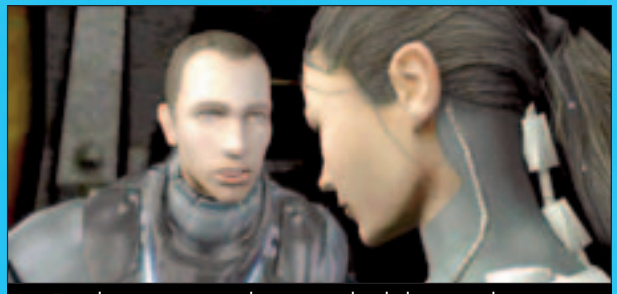
... wenn Ihnen das stupide Abklappen von Schaltern zu langweilig ist

... wenn Sie Wert auf gut erzählte Geschichten mit interessanten Charakteren legen

... wenn Sie Zwangsspeichern an fest vorgegebenen Punkten nervt

... wenn Sie die Freiheit von Far Cry schätzen





Die Zwischensequenzen sind **pixelig** und nicht lippensynchron.

scheinen. Ärgerlich: Den ursprünglich angekündigten Koop-Modus gibt es nicht. Gar nicht. Außer in der Xbox-Version. Buh! Denn so fällt die kurze Spielzeit (je nach Schwierigkeitsgrad sechs bis acht Stunden) noch negativer ins Gewicht.

Durchschnittskost

Dass **Pariah** die **Unreal**-Engine verwendet, ist angesichts der Entwickler kein Wunder. Mit aktuellen Konkurrenztiteln wie **Doom 3** oder **Half-Life 2** kann das Spiel zu keiner Zeit mithalten. Zumindest die Animationen und die Levelarchitektur haben uns gefallen, auch die Verzerrungen der Granatexplosionen sehen gut aus. Schade ist, dass die Texturen aus der Nähe extrem aufpixeln und unscharf sind. Der Sound ist solide, mit reichlich Sprachausgabe von ordentlichen deutschen Sprechern.

Florian Stangl

TECHNIK-CHECK

- Engine-üblich hat die Auflösung die größte Auswirkung auf die Leistung.
- Reduzieren Sie bei Rucklern die Renderqualität stufenweise von »sehr hoch«.
- Die Texturqualität können Sie ab einer Geforce 4 auf die höchste Stufe stellen.
- Für Internet-Partien reicht bis maximal vier Spieler eine ISDN-Verbindung aus.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **2,4 GByte**
Ladezeiten **akzeptabel (256 MB)**, **gut (512 MB)**

CPU mit		Geforce 2	Radeon 7000/7500	Geforce 3/4 MX	Radeon 8500/9000	Geforce 4/5600	Radeon 9500/9600	GF 5800/5900/6600	Rad. 9700/9800/X700	Geforce 6800	Radeon X800
800 MHz	800x600x16, 256 MB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32, 512 MB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
1,6 GHz	1.024x768x16, 512 MB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024x32, 512 MB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
2,4 GHz	1.280x1.024x16, 512 MB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x32, 512 MB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■

TEST-CENTER

PATRICK HARTMANN

Einmal Standard, bitte!



Alles, was Sie in Pariah sehen, gab es in anderen Shootern schon – nur eben besser. Die einzige Ausnahme macht für mich der grandiose Editor, der Bastel-Einsteigern eine Chance gibt, eigene Karten zu erstellen.

Positiv überrascht hat mich die gute KI der Gegner. Die Schurken suchen hinter Objekten Deckung und greifen in Formation an. Doch Bugs verhindern, dass manche Gegner den Spieler überhaupt registrieren – bitte etwas mehr Sorgfalt, liebe Entwickler! Ich begnüge mich wohl mit dem Multiplayer-Modus, in dem die Bots schlau agieren, und ich nicht zwangsweise einen abgewrackten Arzt spielen muss.

Meine Wertung **71**

DAVID BERGMANN

Im LAN voll in Ordnung



Die Einzelspielerkampagne von Pariah interessiert mich nicht Bohne – die ist Half-Life 2 dermaßen unterlegen, dass mir die Worte fehlen. Bei den Redaktionsmatches im Mehrspielermodus haben wir jedenfalls alle geflucht, gejubelt und gegrölt: die besten Anzeichen für LAN-Party-Tauglichkeit. Dank einsteigerfreundlichem Editor dürfte außerdem der Nachschub an Schlachtfeldern gesichert sein.

Meine Wertung **71**

FLORIAN STANGL

Was hat Digital Extremes da nur ausgestoßen?



Pariah ist wie eine Fahrt im Aufzug: Es setzt sich langsam in Bewegung, dann geht es immer weiter nach unten. Und nicht wieder rauf. Wer ganz genau und mit viel gutem Willen hinsieht, entdeckt sogar einige schöne Details: anspruchsvolle Gegner-KI (wenn sie denn funktioniert), spaßige Waffen (ohne Einschränkungen), schöne Levelarchitektur. Daraus hätte echt was werden können. Doch der Aufzug ist unten angekommen und steckt fest.

Im Vorfeld zeigten die Entwickler immer wieder einzelne Abschnitte, die jeder für sich einen guten Eindruck hinterließen. Das komplette Spiel wirkt dann zusammengewürfelt, wie von zu vielen Köchen verdorben. Bleibt der Mehrspielermodus: Der macht Laune, die Bots sind spielstark, aber es gibt halt UT 2004. Das ist in jeder Beziehung besser.

Meine Wertung **70**

SASCHA GLISS

Uninspirierte Durchschnittsware



Ich will nicht so weit gehen, Pariah als Mogelpackung zu bezeichnen. Angesichts des Hypes, der diesen Titel im Vorfeld umgab, ging mir das Wort beim Spielen aber mehr als einmal durch den Kopf. Schwer zu glauben, dass die Unreal-Macher hinter diesem 08/15-Shooter stecken.

Neben der unausgewogenen Gegner-KI, den Vorschul-kompatiblen Rätseln und der konfusen Story nervte mich vor allem das konsolige Speicherpunktsystem. Vielleicht gibt es ja Menschen, denen es Spaß macht, dieselben Situationen wieder und wieder durchspielen zu müssen. Ich jedenfalls gehöre nicht zu dieser Sorte.

Meine Wertung **61**

PARIAH



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

Ausstattung
3 CDs, Handbuch (26 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Digital Extremes/Flashpoint
Webseite	www.pariahgame.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO

- flotte Ballerei
- gute Physik-Effekte
- solider Multiplayer-Modus
- gute Multiplayer-Bots
- einsteigerfreundlicher Editor

KONTRA

- unglaubliche Logikfehler
- konfuse Story
- ödes Schalterabklappern
- KI-Aussetzer
- schlechte Fahrzeugsteuerung
- nur Speicherpunkte
- magere Multiplayer-Ausstattung

FLORIAN STANGL	70
PATRICK HARTMANN	71
SASCHA GLISS	61
DAVID BERGMANN	71

Durchschnitts-Wertung der Tester **68**

Demo
Video
?! Tipps



Die Geschichte rund um Saul Myers und seiner Rettungsaktion wird in **Zwischensequenzen** erzählt. Hier erfährt der Ex-Soldat, wie Kolumbianer ihre Gäste willkommen heißen.



Entsprechende Hardware vorausgesetzt, sehen die **Außenareale** sehr schmuck aus.



Auf der **Übersichtskarte** können Sie eigene Wegpunkte markieren und so navigieren.

BOILING POINT

Eine riesige Spielwelt sollte es haben, einen Mehrspielermodus und spielerische Freiheit. Die Spielwelt ist tatsächlich groß, die Freiheit wirkt aufgesetzt, der Mehrspielermodus wurde gestrichen – **Boiling Point ist ein halb fertiges Spiel.**

Realia ist nicht etwa eine neue Supermarkt-Kette, sondern das größtmögliche Klischee einer kolumbianischen Mafia-Republik mit korrupten Polizisten in den Städten und hispanischen Gaunern auf den Straßen. In den Bars werden Tequilas wie Wasser geschlürft, und an den großen Pools von Zigarre paffenden Mafia-Bossen räkeln sich spärlich bekleidete Damen mit ebenso großen ... aber egal. Viel wichtiger: Der Ex-Soldat Saul Myers ist auf dem Weg nach Realia, um seiner Tochter aus der Patsche zu helfen. Die wollte sich nämlich unbedingt als Reporterin in der Rüpel-Republik verdingen und ist dabei anscheinend in das ein oder andere Fettnäppchen getreten und gilt als vermisst. Und irgendwie mischen die CIA und ein okkultes Artefakt auch noch mit ...

Alles kann, nichts muss

Boiling Point ist Ego-Shooter mit kleinem Rollenspielanteil. Gespielt wird aus der Ego-Perspektive. Wie in **Vampire Bloodlines** also, allerdings mit drastisch erhöhtem Action-Anteil. Die unterschiedlichen Antworten in Multiple-Choice-Gesprächen öffnen keine neuen Handlungsstränge und auch mit Charakterwerten muss der Spieler nicht hantieren. Der Erfahrung im Umgang mit Vehikeln und Waffen steigt automatisch, sobald diese eingesetzt werden. Was hingegen durchaus an ein Rollenspiel erinnert, ist die spielerische Freiheit.

Sobald Sie als Saul Myers in Realia landen, sind Sie nämlich vogelfrei. Sie können sich in die nächstbeste Bar begeben und einen heben. Alten Damen über die Straße helfen (diesen Nebenauftrag gibt es tatsächlich). Oder aber Sie folgen der Storyline, suchen schnurstracks Lisas Verleger auf und stellen ein paar unangenehme Fragen.

An dieser spielerischen Freiheit ändert sich auch im weiteren Spielverlauf nichts. Die 440 Quadratkilometer des virtuellen Realia stehen Ihnen jederzeit offen. Ob, wann und wie zügig Sie dem Handlungsstrang folgen, bleibt Ihnen überlassen. Wenn Sie wollen, können Sie die Suche nach dem Töchterchen auch ganz bleiben lassen, stattdessen schwer schuften, sich für ein stattliches Sümmchen ein Traumhaus bauen und sesshaft werden.

Ohne Geld geht nichts

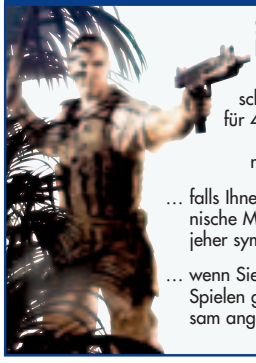
Im krassen Gegensatz zur Freiheit abseits der Hauptgeschichte steht die gnadenlose Eintönigkeit, die Sie erwartet, sobald Sie sich an die Rettung von Lisa machen. Ob Sie die Villa des Ober-Mafiosi ausfindig oder den Mörder einer Ihrer Kontaktpersonen dingfest machen sollen – der Ablauf bleibt immer gleich. Um allwissenden Barkeepern und neugierigen Passanten die benötigten Informationen aus den Rippen zu leiern, müssen Sie Bargeld sprechen lassen. Das Kleingeld verdienen Sie in Aufträgen, die Sie sich bei den verschiedenen Fraktionen von Mafia über Banditen bis hin zur Armee abholen. Haben Sie genug Bares zusammen, folgen Sie kurz der Geschichte, bis das Spielchen wieder von vorne beginnt.

Sie können übrigens nicht, oder nur sehr schwer, für mehrere Fraktionen auf einmal tätig sein. Sind sie beispielsweise im Auftrag der Armee unterwegs, müssen in der Regel ein paar Mafiosi ihr Leben lassen. Dass die kolumbianische Unterwelt Sie dann nicht mehr mit offenen Armen empfängt, ist wenig überraschend. Wollen Sie also mit der Mafia Freundschaft schließen, müssen wieder Köpfe auf Seiten der Armee rollen. Und so weiter. Verfolgen Sie keine klare Linie, entsteht schnell heilloses Beziehungs-Chaos. Überlegen Sie sich also am Besten bereits zu Beginn, auf wessen Seite Sie stehen.

Große Versprechen – nichts dahinter

Wir bringen einen LKW voll gestohlener Drogen zurück zu seinem Besitzer, befreien oder liquidieren gefangene Gangmitglieder. Für den großen Don persönlich spielen wir sogar **Vice City** und klauen einem reichen Schnösel seinen Oldtimer unterm Hintern weg. Die Aufträge in **Boiling**

BOILING POINT: KAUFEN ODER NICHT?



Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie schon immer mal für 45 Euro Urlaub in Südamerika machen wollten

... falls Ihnen kolumbianische Mafiosi seit jeher sympathisch sind

... wenn Sie es beim Spielen gerne geruhsam angehen lassen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

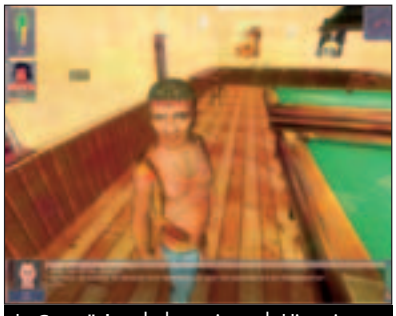
... wenn Sie seit Far Cry die Nase voll haben von Dschungel

... falls Ihr PC nicht dem aktuellen Stand der Technik entspricht

... wenn Sie auf der Suche nach einem komplett ausgereiften Spiel sind



Autos, Motorboote und **Flugzeuge** verkürzen die Reisezeiten in Boiling Point.



In **Gesprächen** bohren sie nach Hinweisen oder lukrativen Nebenaufträgen.



Schusswechsel sind auf Grund der unfair starken Gegner ein hartes Stück Arbeit. Während die Knaben meistens Volltreffer landen, haben wir mit Ladehemmungen zu kämpfen.

Point sind extrem abwechslungsreich und entschädigen so für den etwas monotonen Spielverlauf.

Allerdings mussten wir schmerzlich feststellen, dass die riesige Spielwelt, mit der Entwickler und Publisher werben, nur der Packungsrückseite nützt, nicht aber dem Spieler. Ein Großteil dieser Spielwelt besteht schlichtweg aus Dschungel. Ohne Dörfchen. Ohne NPCs. Ohne spielerischen Sinn. Dafür mit großem Frust-Potenzial: Oft sind wir nämlich zehn Minuten vom Auftraggeber zum Zielpunkt unterwegs, um nach ein paar abgegebenen Schüssen wieder den Rückweg von zehn Minuten anzutreten. Fast eine halbe Stunde also, ohne das wir im Spiel nennenswert vorankommen. **Boiling Point** ist eben auch ein Spiel für geduldige Naturen.

Heimvorteil

Dass **Boiling Point** aber nicht nur sehr langwierig, sondern auch knüppelschwer sein kann, dafür ist die KI verantwortlich. Während wir immer wieder mit der etwas trägen Steuerung und den zufällig ausgewürfelten Ladehemmungen unserer Waffen zu kämpfen haben, sind unsere Widersacher kleine Schützenkönige. Die Gauner und Soldaten treffen zwar nicht mit jedem Schuss in Schwarze – wenn sie treffen, ist aber schon mal die Hälfte unseres Energiebalkens verschwunden. Besonders Gefechte im Dschungel werden so zur Quickload-Orgie: Während wir hektisch versuchen, die grün gekleideten Söldner im grünen Dickicht auszumachen, fliegen uns schon längst die Kugeln um die Ohren, schlagen Granaten ein ... liegen wir schließlich tot am Boden. Und dann das Ganze wieder und wieder – bis wir es geschafft haben.

Achtung, Baustelle!

Bei aller Kritik am spielerischen Kern muss man Entwickler Deep Shadows eines lassen: Sofern man nicht gerade in einem Flugzeug unterwegs ist, flutscht die Welt von Realia wunderbar flüssig und ohne eine einzige Ladepause durch den Speicher. Die Hardwareanforderungen liegen dafür freilich etwas höher: Mit 512 MByte RAM oder weniger sollten Sie Boiling Point im Regal stehen lassen.

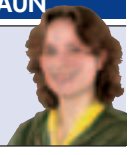
Einen Rüffel gibt's dagegen für die Grafiker. Da sitzen fast alle NPCs (die sich bewegen wie Slapstick-Komiker) wie verloren hinter Schreibtischen, an denen problemlos eine ganze Hochzeitsgesellschaft tafeln könnte. Da passt vor allem innerhalb Gebäuden oftmals eine Textur farblich nicht zur nächsten. »Ich bin noch nicht fertig!«, schreit einem **Boiling Point** vielerorts lautstark entgegen.

Noch nicht fertig – das gilt auch für unsere Testversion, in der viele Sprachsamples fehlten. Das wäre zu verschmerzen; häufige Abstürze haben uns den Spaß ein ums andere Mal hingegen verdorben. Genau wie die Tatsache, dass nach einem Auftrag unser fahrbarer Untersatz spurlos verschwunden war und wir minutenlang durch den Dschungel marschieren mussten. Ob diese Fehler ihren Weg in die Verkaufsversion gefunden haben, konnten wir nicht überprüfen, da uns diese bis Redaktionsschluss nicht zur Verfügung gestellt wurde.

David Bergmann

SUSANNE BRAUN

Nix Halbes und nix Ganzes



Dass ich es mir mit der einen oder der anderen Einwohnerfraktion der Insel verscherzen kann, finde ich gut. Trotzdem ist das Missionsdesign des Spiels langweilig: Ständig muss ich Leuten mein hart verdientes Geld in den Rachen werfen.

Als Rollenspiel ist Boiling Point zu leblos, denn die Bevölkerung hat keinen großen Unterhaltungswert. Als Shooter kommt das Spiel nicht in Fahrt. Die Entwickler hätten mir einen Gefallen getan, hätten sie statt der großen Welt eine große Story eingebaut.

Meine Wertung **62**

DAVID BERGMANN

Da wären noch ein paar Monate Entwicklungszeit nötig gewesen



In Sachen Technik hat Deep Shadows ganze Arbeit geleistet – aber anscheinend nicht so recht gewusst, welches Spiel man der selbst entwickelten Engine verpassen soll. Boiling Point wirkt an allen Ecken und Enden unfertig, teilweise undurchdacht. Was soll ich mit einer 25 Quadratkilometer großen Spielwelt, wenn ich einen großen Teil davon ohnehin nie zu Gesicht bekomme? Warum ist der Spielablauf so furchtbar dröge, sobald ich der Hauptgeschichte folge?

Letztendlich ist Boiling Point für mich nur ein überdurchschnittlicher, netter Shooter mit einem vergleichsweise unverbrauchten Szenario. Dank der vielen kleinen Aufträge und Möglichkeiten abseits der Story immer wieder für ein Stündchen gut.

Meine Wertung **72**

BOILING POINT



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (30 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Deep Shadows/Atari
Webseite	www.de.atari.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4600	RAM	512 MB
Auflösung	800x600	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 5800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- sehr hübsche Außenareale
- viele Möglichkeiten abseits der Hauptgeschichte

KONTRA
- unfaire KI
- träge Steuerung
- Bugs

DAVID BERGMANN	72
SUSANNE BRAUN	62

Durchschnitts-Wertung der Tester **67**

Video

?! Tipps



Im Nahkampf ist Zielen unwichtig, da Delta Force **keine Trefferzonen** kennt. Ein Schuss in den Gegnerzeh ist genauso tödlich wie ein Kopftreffer.



Erschieß mich! Praktischerweise brennen gegnerische Geschosse immer mit roter **Leuchtspur**, freundliche sind dagegen immer grün.

DELTA FORCE XTREME

Back to the Roots: Die Delta-Force-Macher von Novalogic kehren zu den Ursprüngen zurück und schicken uns mit der Xtreme-Edition auf **erstaunlich simple Baller-Missionen.**

Delta Force Reloaded wäre wohl der passendere Titel gewesen für den jüngsten Militär-Shooter aus dem Hause Novalogic. Die Entwickler haben zwar offensichtlich die Technik aufpoliert – **Delta Force Xtreme** nutzt jetzt die gleiche Engine wie **Joint Operations** –, spielerisch jedoch erwartet uns bekannte Kost.

Im Westen nichts Neues

Schon in den ersten Menüs bietet sich dem virtuellen Veteranen ein vertrautes Bild. Uncle Sam schickt uns in den drei Einzelspielerkampagnen nach Peru, in den Tschad sowie nach Russland. Hier kämpfen wir uns durch Missionen, die größtenteils aus dem ersten Teil der **Delta Force**-Reihe stammen. Bevor es in den Kampf gegen Drogenbarone oder größenwahnsinnige Rebellenführer geht, rüsten wir unseren namenlosen Kämpfer noch schnell mit einer Primär- und Sekundärwaffe aus. Auch hier keine Überraschungen: Die Waffenliste ist nicht wirklich lang, bietet aber von der schallgedämpften MP5 bis hin zum schweren Scharfschützengewehr Barrett so ziemlich alles, was das Militaristenherz begehrt.

Abgesehen von der offensichtlich verbesserten Grafik verzichtet **Delta Force Xtreme** weitgehend auf Innovationen. Am auffälligsten sind noch die steuerbaren Vehikel: So düsen wir in einigen Einsätzen mit einer olivgrünen Enduro über die Pampa, in anderen können wir einen bewaffneten Gelände-Buggy entweder steuern oder als Bordschütze besteigen. Die Missionen stammen allesamt aus der Mottenkiste des Spieldesigns. Beinahe jeder Einsatz läuft nämlich nach dem simplen Motto ab: »Gehe nach Punkt A, töte dort alle Feinde, dann gehe nach Punkt B ...«.

Dumm wie Brot

Auf dem Weg von A nach B stehen natürlich erwartungsgemäß ganze Horden von Gegnern herum, die uns unseren Einsatz vermiesen wollen. Das Problem ist allerdings, dass die Bösewichter die Intelligenz nicht gerade mit Löffeln gefressen haben und somit nicht mehr als simples Kanonenfutter darstellen. Per Scharfschützengewehr lassen sich die meisten Gegner schon aus großer Distanz gefahrlos ausschalten, andere rennen – offensichtlich lebensmüde – laut schreiend auf uns zu und bieten so ein noch einfacheres Ziel. Sollten wir doch mal in Bedrängnis kommen, liegen in den Einsatzgebieten ausreichend Gesundheits-Boni herum, die unser Wohlbefinden im Handumdrehen wieder auf 100 Prozent pushen. Zudem liegen in den spärlich möblierten Gebäuden Munitions-Symbole und Waffenkisten herum. Suchen müssen wir die nicht, da sie netterweise auf unserem Radarschirm als Icons erscheinen.

Sascha Gliss

RÜDIGER STEIDLE



Das braucht kein Mensch mehr

Trotz der notdürftig aufgepimpten Technik wirkt Delta Force Xtreme wie aus der untersten Schublade der Shooter-Mottenkiste hervorgekramt. Gegner mit Knäckebrot-KI, karge Levels, nicht vorhandene Physik-Engine ... die Liste ließe sich noch lange fortsetzen.

Einen gewissen Charme kann ich Novalogics Retro-Shooter trotzdem nicht absprechen. Um eine halbe Stunde das Hirn und Gegner am Fließband auszuschalten, taugt er allemal. Unverständlich bleibt hingegen, warum Novalogic uns den LAN-Modus verweigert.

Meine Wertung **55**

SASCHA GLISS



Dröge Dschungel-Ballerei

Auweia ... was soll das denn sein? Die Grafik: langweilig und grobschlächtig. Die Gegner-KI auf dem Niveau eines Baumstumpfs. Und dazu Missionen, die so abwechslungsreich sind wie das Repertoire von Modern Talking. Wen wundert's? Schließlich handelt es sich hier (von der Grafik abgesehen) um ein Spiel aus den 90ern.

Spätestens ab der dritten Mission in Folge, die nach dem Prinzip »Fahren Sie nach Punkt A und töten Sie alle Gegner« abläuft, hatte Delta Force bei mir jeglichen Kredit verspielt. Doppelt ärgerlich: Selbst die Aufträge, die vorgeben, einem anderen Schema zu folgen, laufen im Grunde doch nach dem Motto »Finde und töte alle Gegner« ab. Einfach nur langweilig!

Meine Wertung **52**

DELTA FORCE XTREME



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (16 Seiten)

Sound	7.1-Surround
Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Novalogic/Electronic Arts
Webseite	www.novalogic.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	5

PRO
- mehr als 60 Einzelmissionen
- geradliniges Gameplay
- unkomplizierte Steuerung

KONTRA
- eintöniges Missionsdesign
- dümmliche Gegner-KI
- kein LAN-Modus

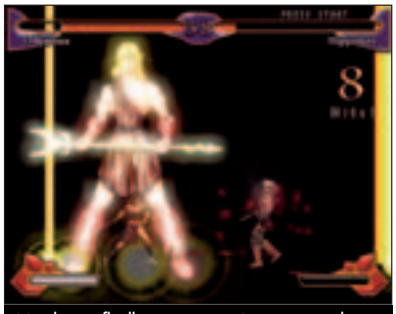
SASCHA GLISS	52
RÜDIGER STEIDLE	55

Durchschnitts-Wertung der Tester: **53**

Demo
Video



Wir haben schon mehr Polygone auf einem Haufen gesehen. Mythic Blades ist **altbacken**.



Mit den aufladbaren **Götterfähigkeiten** können Sie verloren geglaubte Kämpfe drehen.



Es gibt zwei **Kämpfertypen**: flink, aber schwach (Odysseus, rechts) und stark, aber langsam (Polyphemus).

MYTHIC BLADES

Wenn zwei Götter sich streiten, freut das den Spieler. Denn mit Mythic Blades gibt es Prügelspiel-Nachschub für den PC. **Göttliches Gekloppe oder weltliche Wurstelei?**

Göttervater Zeus und Kriegstreiber Ares haben Stress. Da sich die beiden aber nicht auf dem heimeligen Olymp kloppen wollen, schicken sie auf der Erde antike Helden (Zeus) und fiese Monster (Ares) in die Arenen. Logisch, dass jetzt Sie ins Spiel kommen. Wie in bekannten Kampfspielen à la **Tekken** oder **Soul Calibur** suchen Sie sich einen Prügelknaben aus und kloppen sich fortan durch die Ränge der Gegner, bis Sie alle besiegt haben. Dann empfiehlt **Mythic Blades**, auf dem nächsthöheren Schwierigkeitsgrad weiterzumachen.

Odysseus verdrischt Hydra

Zwingend notwendig ist ein Gamepad, das Prügeln per Tastatur können Sie vergessen. Vier Knöpfe und ein Steuerkreuz reichen vollkommen, denn es gibt nur je einen Fußkick, hohen und niedrigen Schlag. Erst durch das Aneinanderreihen dieser Schläge (Kombos) sowie kniffliger Knöpfchenfolgen für Special Moves kommt Stimmung in die Haudrauf-Orgie: Dann wächst aus einem Schwerthieb die Achtfach-Kombo, oder Odysseus setzt zum Beispiel eine kräftige Lichtwelle ein, um seinem Gegner zu schaden. Zusätzlich zu den bis zu zwei Special Moves kann jeder Muskelprotz auch eine göttliche Kraft anrufen, zum Beispiel eine von Poseidon ausgeliehene Riesenflutwelle, die den Kontrahenten überschwemmt.

Lichtblitze und Spar-Modi

Mythic Blades bietet genau zwei Spielmodi: Alleine gegen KI-Gegner, oder zu zweit gegen einen Freund. Tag-Teams, Story-Modus, Challenges und was moderne Prügelspiele auf Konsolen sonst so zur Spielspaß-Verlängerung im Repertoire haben, fehlt völlig. Motivationsfördernd soll sich deshalb die Möglichkeit auswirken, Artworks frei zu spielen. Mit Ihren Siegen erhalten Sie Credits, die Sie gegen langweilige Bilder von altertümlichen Figuren eintauschen können.

Auch optisch hinkt **Mythic Blades** aktuellen Konsolenspielen weit hinterher. Trotz 1.600 mal 1.200 Bildpunkten wirken Figuren sowie Levels für heutige Verhältnisse polygonarm. Gerade die so wichtigen Animationen sind weder fließend noch abwechslungsreich. Ein paar Lichtblitze hier und da sind zwar nett, doch machen das Kraut auch nicht fett. Der Sound ist unauffällig, sollte bei einem Prügelspiel aber eindeutig mehr krachen. **Mythic Blades** erhalten Sie nur online, per CD oder Download auf der Webseite des Publishers.

Florian Stangl

DAVID BERGMANN



Nicht der Rede wert, wäre es nicht der einzig aktuelle PC-Prügler

Interessante Charaktere? Fehlanzeige. Verschiedene Special-Moves? Pustekuchen. Eine KI, die mehr kann, als planlos Angriffe aneinander zu reihen? Nicht bei Mythic Blades. Der Einzelspielermodus zieht selbst im Vergleich mit Prügel-Opa Street Fighter 2 den Kürzeren und hat mich zu Tode gelangweilt.

Mangels besserer Alternativen kann ich allerdings mit dem Mehrspielermodus leben. Hier fehlen mir zwar interaktive Hintergründe und 3D-Arenen – für einen kleinen Schlagabtausch zwischendurch reicht's aber allemal.

Meine Wertung **54**

FLORIAN STANGL



Ich klopp' mich lieber mit Soul Calibur 2

Ob Virtua Fighter, Tekken oder Soul Calibur: Ich liebe Prügelspiele, und ich vermisse sie auf dem PC. Dieses Genre ist ganz klar auf den Konsolen heimisch – daran wird auch Mythic Blades nichts ändern. Schade, denn mit den technischen Möglichkeiten moderner Rechner könnten die Ergebnisse phantastisch aussehen.

Präsentation und Spielmodi sind freundlich gesagt zu bieder, um mich auf Dauer zu fesseln. Mal eben einen Kollegen zu vertrimmen, das hat natürlich seinen Reiz. Dass ich mit den Götterfähigkeiten eigentlich verloren geglaubte Kämpfe noch komplett drehen kann, gefällt mir sogar richtig gut. Aber Soul Calibur 2 besitzt mehr Tiefgang und Vielfalt, also werfe ich lieber die Xbox an.

Meine Wertung **59**

MYTHIC BLADES

Demo



Multiplayer	Einzel-PC (2 Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (HTML auf CD)
Sound	Stereo
Genre	Prügelspiel
Entwickler/Publisher	Vermillion/Cartel Games
Webseite	www.cartelgames.com
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis brutal
USK-Alterseinstufung	nicht geprüft
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	600 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	64 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	6
Multiplayer	7

PRO

- gut zum Abreagieren
- macht zu zweit eine Weile Spaß

KONTRA

- nur zwei Spielmodi
- nur drei Schlagvarianten
- biedere Optik
- zu ähnliche Special Moves

Durchschnitts-Wertung der Tester

FLORIAN STANGL	59
DAVID BERGMANN	54
	57

IMPERIAL GLORY

Wer im **Taktik-Spektakel der Commandos-Väter** Sachsens Glanz und Preußens Gloria wieder aufleben lassen will, muss sich nicht nur als fähiger General, sondern auch als vorausschauender Staatenlenker beweisen.





Kämpfe um die Hauptstädte der Großreiche (hier: Preußen) entbrennen häufig vor gewaltigen Festungen oder solch **malerischen Schlössern**.



Einmal **im Zweikampf verkeilt**, trennen sich die Abteilungen nicht eher, bis eine Seite vollständig aufgerieben wurde oder flieht.



Engstellen wie diese **Holzbrücke** eignen sich perfekt für Hinterhalte.



Der **3D-Spielplan** ist gekonnt einer alten Landkarte nachempfunden.

Nach **Cossacks 2** (Test in der Mai-Ausgabe von PC PowerPlay) holt nun auch **Imperial Glory** den Husarensäbel aus der Mottenkiste. Zu Napoleons besten Zeiten ringen Frankreich, Großbritannien, Österreich, Preußen und Russland um die Vorherrschaft in Europa. Auf dem Feld der Ehre genauso wie in Stahlwerken, auf dem diplomatischen Parkett und in Universitäten. Fechten, forschen, fabrizieren und verhandeln, sind die vier ... Verzeihung ... dreieinhalb entscheidenden F in dieser Mischung aus Echtzeit-Taktik und Runden-Strategie à la **Rome – Total War**.

Im Laufschritt ... Marsch!

Den Taktik-Teil übernimmt **Imperial Glory** vom Quasi-Vorgänger **Praetorians**. Sie kommandieren Reiterei, Infanterie und Artillerie auf todschickem 3D-Terrain. Die Soldaten treten in Reih und Glied an, ordentlich in Kompanien eingeteilt. Je nach Situation marschieren sie in der passenden Formation: Um längere Strecken zurückzulegen, eignet sich die Kolonne am besten, in einer gestaffelten Linie entfalten die Musketen die größte Feuerkraft, gegen Kavallerieüberfälle hat sich das Karree bestens bewährt. Ganz so schlachtentscheidend wie beim Konterpart **Cossacks 2** ist die Aufstellung allerdings nicht.

Ein weiterer Unterschied: Die Männer marschieren flotter und ermüden nicht so schnell wie beim Konkurrenten, wodurch sich die Scharmützel wesentlich temporeicher spielen. Temporeicher allerdings auch deshalb, weil man im Pausen-Modus dummerweise keine Befehle erteilen kann. Bei bis zu 18 unterstellten Abteilungen pro Schlacht (fast 1.000 Mann!) sind da Schweißausbrüche fast vorprogrammiert. Es kommt schon mal vor, dass Kanonenkugeln in die eigenen Reihen schlagen, weil man in der Hitze des Gefechts nicht schnell genug die Order zum Feuer Einstellen geben kann. Die Automatikfunktionen fürs Einheitenverhalten sind keine große Hilfe.

Drei, zwo, eins, Chaos!

Deshalb ist es umso wichtiger, noch vor der Schlacht die richtige Aufstellung zu finden. Vorneweg die Milizen, günstig zu rekrutieren, aber nur für den Nahkampf gedrillt. Weiter hinten folgen leichte Infanterie und Grenadiere. An den Flanken die Kavallerie, so hat sie Raum zum Manövrieren und kann blitzschnell zuschlagen. Noch weiter außen schließlich die Artillerie, die freies Schussfeld braucht, um nicht die Kameraden zu gefährden. Nett: Es gibt vordefinierte Schlachtordnungen, mit denen sich auch im Kampf die Aufstellung mit einem Knopfdruck ändern lässt. Ist der Aufmarsch abgeschlossen, fällt der Startschuss. Oder auch nicht, denn meistens marschieren die beiden Heere erst mal mehrere langweilige Minuten aufeinander zu, bevor sie auf Tuchfühlung kommen.

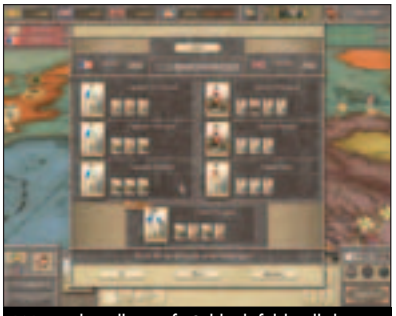
Dann aber geht's blitzschnell: Reiter preschen vor, um die gegnerischen Haubitzen auszuschalten, bevor die in Stellung gehen können. Gleichzeitig rennen die Nahkämpfer mit wildem Gebrüll los, in der Hoffnung, die gegnerischen Reihen zu erreichen, bevor sie von einer Gewehrsalve niedergemäht werden. Überall krachen jetzt die Musketen. Pulverdampf zieht über den Acker und mischt sich mit Staubwolken, aufgewirbelt von den Hufen der Pferde und den Stiefeln der Soldaten. Musketiere marschieren los, halten kurz ein, schießen, manche fallen im gegnerischen Kugelhagel, andere stürzen sich mit gezogenem Säbel in den Clinch, wieder andere werden von Reitern niedergetrampelt.

Reif für die Postkarte

Was sich da auf den Schlachtfeldern von **Imperial Glory** abspielt, ist so chaotisch wie dramatisch. Die gelungene Grafik trägt ihren Teil zu dem spektakulären Erlebnis bei. Das fängt damit an, dass die Schützen zwar geordnet, aber eben nicht als perfekte Einheit kämpfen. Der eine läuft vorne weg, der andere hinkt etwas hinter-



Selbst die **maximale Zoomstufe** bietet bei großen Feldschlachten (im Vordergrund die Österreicher, hinten die Preußen) kaum den nötigen Überblick. Hektische Kameraschwenks sind angesagt.



Wer nicht selbst aufs Schlachtfeld will, lässt die Konflikte vom Computer **berechnen**.



Kämpfe auf See lassen sich kaum steuern. Zu viele Schiffe, zu wenig Übersicht.

her, wieder einer legt grade zum Feuern an. Zoomt man ganz nah ran, offenbaren die Modelle zwar eine bedauernswerte Polygonarmut und verwaschene Uniformen, aber auch erstklassige Animationen. Gewöhnlich fährt man die Kamera allerdings ohnehin so weit raus, wie irgend möglich – was aber immer noch keine befriedigende Übersicht garantiert.

Bei der Umgebung haben Pyros Künstler perfekte Arbeit abgeliefert. Die verschneiten Wälder vor den Toren Moskaus, die Hügel der Schottischen Highlands oder das Potsdamer Fürstenschloss haben Postkartenqualität. Und das, obwohl die Technik wenig beeindruckende Features auffährt und auch auf mittelklasse Rechnern flüssige Frameraten bringt.

Gekaufte Freunde

Die Taktik-Schlachten mögen der aufregendste Teil von **Imperial Glory** sein, am meisten Zeit verbringen Sie aber mit der Verwaltung Ihres Imperiums. Die ersten drei, vier Runden gehen meist noch friedlich über die Bühne. So haben Sie Gelegenheit, sich mit Ihren Aufgaben vertraut zu machen und die stilvolle, in rund 50 Regionen unterteilte Europakarte in Augenschein zu nehmen. Dort finden sich neben den fünf Großmächten 19 kleinere Königreiche und Fürstentümer wie Sachsen, Moldavien oder Dänemark. Die eignen sich perfekt für die ersten Schritte auf dem diplomatischen Parkett. Wie wäre es beispielsweise mit einem Verteidigungsbündnis mit Polen? Oder lieber ein Tauschgeschäft mit Marokko? Für ein paar Goldtaler können Sie sich auch Schweden zum Freund machen.

Nur noch eine Runde

Währenddessen vergeben Sie Bauaufträge in den Provinzen Ihres Landes. Da ein Sägewerk, das die Rohstoffproduktion steigert, drüben ein Krankenhaus, das das Bevölkerungswachstum erhöht und so für mehr Rekruten sorgt. Die werden gleich in der frisch gezimmerten Kaserne in der Hauptstadt zu Gardisten und Kanonieren ausgebildet. Das Geld dafür verdienen Sie wiederum, indem Sie Handelsrouten einrichten. Entweder auf dem Landweg, indem Sie Handelsposten in Ihren Nachbarstaaten eröffnen, oder übers Meer mit Transportkähnen aus Ihrer Werft. Sie merken schon: Fast in jedem Zug gibt's irgendwo etwas auszubauen, müssen Verträge ausgehandelt oder Ressourcenströme optimiert werden, oder der verzweigte Technologiebaum fördert modernere Einheiten und Einrichtungen zutage. Irgendetwas gibt es immer zu tun, und so dauert es nicht lange, bis der typische Nur-noch-eine-Runde-Suchteffekt einsetzt.

Ein weiterer Motivationsfaktor kommt mit den Mini-Missionen ins Spiel, die im Verlauf der Kampagne nach und nach freigeschaltet werden – ähnlich wie bei **Knights of Honor**. Es gilt etwa, einen Seeweg nach Alexandria zu eröffnen, einen bestimmten Goldbetrag zu horten, oder eine Handelsroute quer durch Europa zu finden. Als Belohnung wird dann beispielsweise die Armee wieder auf volle Kampfstärke gebracht, ein Krankenhaus gestiftet oder in der Forschungsabteilung ein Zahn zugelegt. Ebenfalls ein Spaßgarant: Einheiten gewinnen mit jeder Schlacht an Erfahrung und kämpfen besser, die Kommandeure können im Lauf der Zeit mehr und mehr Abteilungen anführen; ein Leutnant nur drei, ein Feldmarschall bis zu sechs.

General Zufall

Zwar kann man seinen Einfluss über Diplomatie und Propaganda auch friedlich ausdehnen. Mit genügend Zeit und Geld treten kleinere Fürstentümer der Allianz freiwillig bei. Über kurz oder lang sind militärische Konflikte aber nicht zu vermeiden. Vor allem wegen der bereits im mittleren von drei Schwierigkeitsgraden ausge-

IMPERIAL GLORY VS. COSSACKS 2

Sie können sich nicht entscheiden? Die wichtigsten Plus- und Minuspunkte:

IMPERIAL GLORY	COSSACKS 2
Grafik	
tolle 3D-Landschaft, schöne Einheitenanimationen, Kamera zu beschränkt	pixelige Umgebung und hakelige Bewegungsabläufe, aber übersichtlicher
Steuerung	
im Runden-Modus vorbildlich; bei Schlachten ungenau, ohne Pausen	auf dem Schlachtfeld sehr komfortabel und schnell, mit Pausenfunktion
Strategie-Modus	
umfangreiche Aktionsmöglichkeiten, variabler Spielverlauf, Mini-Missionen, hohe Spieldauer (zehn Stunden)	fast kein Aufbau, keine Forschung, rudimentäre Diplomatie, schnell durchgespielt (vier Stunden)
Taktik-Modus	
flotter Spielablauf, dafür wenig taktische Möglichkeiten	gemächliches Tempo, aber großer taktischer Tiefgang durch Formationen, Feuerbefehle, Moral
Mehrspieler	
nur ein Spielmodus, viele Schlachtfelder und Truppen	mehr Spielmodi, größerer Tiefgang
Wertung	
79 (PC PowerPlay 6/2005)	**63** (PC PowerPlay 5/2005)

IMPERIAL GLORY: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... falls Ihnen Cossacks 2 zu lahm und zu kurz war

... wenn Sie Rome – Total War schon zehn Mal durchgespielt haben

... wenn Sie lieber Husaren anführen als Kampfpanzer

... damit Sie im Geschichtsunterricht behaupten können, Sie hätten Napoleon zum Sieg verholfen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie großen Wert auf abwechslungsreiche Multiplayer-Gefechte legen

... falls Sie Story und durchdesignte Szenarien spielerischer Freiheit vorziehen

... falls Sie hoffen, die Taktik-Schlachten auslassen zu können – das ist fast unmöglich!



sprochen aggressiven Computerkanzler. Die nutzen Schwächen gnadenlos aus, fallen einem etwa in den Rücken, wenn man gerade mit einem Nachbarn im Krieg liegt, oder schließen Verteidigungsbündnisse gegen den Spieler. Dass man die Schlacht um Europa mit etwas Übung trotzdem für sich entscheiden kann, liegt in erster Linie an der flauen Taktik-KI. Die lässt sich mit Scheinangriffen leicht in die Falle locken und ignoriert regelmäßig Flankenmanöver. Nicht selten schafft man es, mit einem einzigen Kavallerietrupp die Front zu umgehen und die gesamte feindliche Feldartillerie auszuschalten. Da der Computergegner mit Vorliebe Kanonen gießt, wiegt das doppelt schwer.

Wer nicht selber kämpfen will, lässt den Ausgang der Gefechte vom PC automatisch berechnen – und sich damit auf ein Glücksspiel ein, denn die Ergebnisse sind oft nicht nachvollziehbar. Mal verlieren 800 Elitetruppen gegen einen zusammengekratzten Milizenhaufen, mal schlagen ein paar Dutzend Reiter einen stark überlegenen Gegner in die Flucht. Zumindest die Landschlachten sollte man also selbst in die Hand nehmen. Begegnungen auf hoher See werden dagegen auch Taktik-Profis gerne dem Rechner überlassen. Die sind nämlich noch schwerer zu steuern als die Armeegefechte. Um bis zu sechs Schiffen gleichzeitig zu manövrieren, Feuerbefehle zu erteilen und Enterangriffe einzuleiten, reichen zwei Arme nämlich gerade so aus.

Multiplayer in Ägypten

In Mehrspieler-Schlachten fällt dieses Manko nicht so sehr ins Gewicht, schließlich haben alle Teilnehmer (bis zu vier) mit der Steuerung zu kämpfen. Dass die Multiplayer-Matches trotzdem nur mäßig spaßig sind, liegt vor allem daran, dass es lediglich einen Deathmatch-Modus gibt. Die Runden-Strategie steht erst gar nicht zur Auswahl. Immerhin: Neben Phantasiegefechten gibt's auch fünf historische Schlachten in der Liste (funktionieren auch im Solo-Spiel): Austerlitz und Waterloo, Salamanca, Friedland und Ägypten.

Rüdiger Steidle



Fortschritte in der **Forschung**: stärkere Einheiten und neue Bauten.

TEST-CENTER

DAVID BERGMANN

Imperial Glory ist wie die Reifen in Enter the Matrix: unrund



Da ist er also, der große Cossacks-Konkurrent. Schick sieht Imperial Glory ja aus, mit seinen 3D-Landschaften und den kleinen Männchen, die meine Befehle hübsch animiert ausführen. Auch das Risiko-ähnliche Taktieren auf der Weltkarte macht wesentlich mehr Spaß, da Bündnisse und Abkommen schließen kann, die Auswirkungen haben. Hin und wieder funkt mir zwar die undurchsichtige KI dazwischen, aber das ist mir immer noch lieber als die Alibi-Diplomatie aus Cossacks 2.

Zeitdruck vor Taktik

Was mir aber genau wie dem Kollegen Steidle fehlt: Eine Pausenfunktion. In den Schlachten stürmt die KI nach dem Aufmarsch meist urplötzlich auf mich los, und ich muss binnen Sekunden reagieren. Gewinnen kann ich die Scharmützel zwar trotzdem – aber meine Vorgehensweise ist meist eher Flickschusterei als echte Taktik und stellt mich nicht wirklich zufrieden. Nach jeder Schlacht denke ich mir »Ich hätte es besser machen können, wenn mich das Programm nur lassen würde«.

Meine Wertung **75**

RÜDIGER STEIDLE

Spannend, aber nicht Pyros Meisterwerk



Ein Tipp: Lesen Sie das Handbuch! Die Tutorials erklären zwar die Grundlagen der Bedienung, lassen aber viele wichtige Feinheiten der Spielmechanik unangetastet. Auch nach dem Studium der Anleitung blieben bei mir allerdings einige Fragen offen. Etwa, warum sich die Computerdiplomaten so unlogisch verhalten. Warum beendet Preußen die Allianz mit Russland, nur um es in der nächsten Runde wieder einzuladen? Oder in den Schlachten: Warum kann ich im Pausen-Modus keine Befehle erteilen? Warum stürzen sich meine Grenadiere in den Nahkampf, wo sie doch einfach zurückweichen und nachladen könnten?

Ich brauch 'ne Pause

Alles in allem gefällt mir Imperial Glory zwar eine ganze Ecke besser als Cossacks 2. Vor allem, weil im Strategie-Modus einfach viel mehr drin steckt. Bis man alles erforscht, alle Provinzen aufgerüstet und Europa unter einer Flagge vereint hat, vergehen zehn spannende Stunden. Trotzdem werde ich das Gefühl nicht los, dass dem Spiel ein paar zusätzliche Wochen Entwicklungszeit gut getan hätten. Etwa, um das Balancing und die KI zu verfeinern. Und für eine Pausenfunktion.

Meine Wertung **79**

PATRICK HARTMANN

Ich mag das Tempo



Soso, Sie brauchen also eine Pause, Kollege Steidle? Kein Wunder, in Ihrem Alter! Ich hatte jedenfalls kaum Probleme damit, meine britische Armada gegen die französischen Fregatten zum Sieg zu führen. Ich mag das Tempo – Imperial Glory spielt sich spritziger und besser als das lahmarschige Cossacks 2!

Mir ist dagegen der Strategiemodus etwas zu zäh. Es dauert ewig, bis man Gegner niedergerungen hat. Vor allem, weil man nur mit maximal vier Armeen angreifen darf. Ausserdem finde ich es zwar prinzipiell gut, dass man sein Reich auch friedlich erweitern kann. Aber dass das deutlich effektiver ist als Kämpfen, ist Unsinn.

Meine Wertung **82**

IMPERIAL GLORY

Video



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (80 Seiten, auf DVD)

Sound 5.1-Surround

Genre	Strategie
Entwickler/Publisher	Pyro Studios/Eidos
Webseite	www.imperialglory.de
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	6
Multiplayer	6

PRO

- süchtig machender Strategie-Modus
- variantenreicher Spielverlauf
- natürliche Umgebungsgrafik

KONTRA

- fehlende Pausenfunktion
- KI-Schwächen
- mäßiger Mehrspieler-Modus

RÜDIGER STEIDLE	79
DAVID BERGMANN	75
PATRICK HARTMANN	82

Durchschnitts-Wertung der Tester **79**



Saschas **Tiger-Panzer** (oben) zerlegen im Mehrspielermatch Rüdigers Army-Truppen. Wegen der dickeren Panzerung sind die Deutschen im Vorteil.

1944 WINTERSCHLACHT IN DEN ARDENNEN

Der **Nachfolger von Afrika Korps vs. Desert Rats und D-Day** führt die Schwächen der Vorgänger fort – aber zum Glück auch fast alle Stärken. Echtzeit-Taktiker begleiten Amerikaner und Deutsche durch die Ardennen-Offensive.

Beinahe alles, was CDVs Taktikspektakel **Panzers** zum Hit machte, hatte **Afrika Korps vs. Desert Rats** schon ein halbes Jahr früher zu bieten: effektreiche 3D-Grafik, fordernde Missionen mit Story-Unterbau und ein motivierendes Kampagnensystem mit aufrüstbaren Kerneinheiten. Der Nachfolger **D-Day** verfeinerte die Optik und Leveldesign noch weiter, warf aber Story und Kerntruppen zugunsten größerer historischer Nähe über Bord. Die bleiben auch im dritten Teil leider draußen, dafür glänzen die alten Tugenden wie eh und je: **1944 – Die Winterschlacht in den Ardennen** fesselt Schreibtischgeneräle mit aufregenden Einsätzen, coolen Einheiten, schicker Grafik und variantenreichen Feuergefechten an die Maus.

Vom Hürtgenwald bis Remagen

Die **Winterschlacht** konzentriert sich nicht ausschließlich auf die berüchtigte Wehrmachts-Offensive in den Ardennen, auch die Vorgeplänkel im Hürtgenwald und die Nachwehen bis hin zur Brücke von Remagen (bekannt aus dem gleichnamigen Film) haben die Entwickler nachgebaut. Insgesamt 20 Missionen bilden die letzte große Angriffsoperation der Deutschen im Zweiten Weltkrieg nach. Dabei übernehmen Hobbytaktiker abwechselnd beide Seiten, Alliierte und Achsenmächte. Verteidigen etwa erst mit amerikanischen GIs das Dörfchen Bütgenbach und brechen dann mit deutschen Sturmgeschützen und Panzergrenadieren durch amerikanische Minenfelder am Losheimergraben. Damit folgt **1944** grob den tatsächlichen Ereignissen, gibt aber nie Pseudo-Realismus den Vorzug vor Spielspaß.

Auf den Inhalt kommt's an

Wie die Vorgänger konzentriert sich Winterschlacht in den Ardennen voll und ganz aufs Kampfgeschehen. Von Basisbau, Erzschürfen und Panzer-Schweißen bleiben Sie also verschont. Was aber auch bedeutet, dass Sie mangels Truppenproduktion keine Verluste ausgleichen können. Nur gelegentlich bedenkt Sie das Oberkommando mit Verstärkungen, etwa wenn Sie Schlüsselstellungen erobert haben oder sich auf einen Gegenangriff vorbereiten müssen. Selbst in den größten Schlachten kommandieren Sie selten mehr als ein, zwei Dutzend Panzerfahrzeuge und noch einmal die doppelte Anzahl an Fußsoldaten und Geschützen. Wobei die Besatzungen und Bedienmannschaften ähnlich wie bei Panzers ebenfalls als eigene Einheiten zählen – sie können also aussteigen und etwa in ein kampfstärkeres Vehikel überwechseln oder ihr Glück auf Schusters Rappen versuchen. Anders als bei **Codename Panzers** macht es allerdings einen großen Unterschied, welche Einheiten Sie zu Fahrzeugführern befördern. Wenn etwa ein Kundschafter in einen Tiger-Tank klettert, kann der weiter gucken. Nimmt ein Scharfschütze Platz, erhöht sich die Feuerreichweite. Und ein ausgebildeter MP-Schütze steigert die Feuerrate des Bord-MGs.



Heiß erwischt: **Flammenwerfer**-Träger haben sich in Haus auf der linken Seite verschanzt und heizen einem britischen Churchill-Panzer ein.



Gerade in **Straßenschluchten** sind die Panzer auf Infanterie angewiesen, damit sie solche Hinterhalte auch rechtzeitig entdecken.



Luftunterstützung (hier von einer veralteten Hurricane) wird auf Knopfdruck angefordert, lässt sich allerdings nicht direkt steuern.



Das Ergebnis des Luftangriffs in der Nahansicht: Das deutsche Geschütz verglüht im Feuerblitz, die **Bedienmannschaft** wird weggeschleudert.

Combined Arms

Auch in der Infanterie bewähren sich die Spezialisten. Ein Pionier entdeckt etwa verbuddelte Minen (funktioniert auch als Passagier), kann Panzersperren in die Luft jagen oder Sprengfallen legen. Sanitäter heilen verwundete Kameraden, Soldaten mit Flammenwerfer räuchern in Gebäuden verschanzte Gegner aus, Bazookaschützen knacken Panzer. Wichtig ist vor allem die Zusammenarbeit. Ein Artilleriegeschütz etwa kann wesentlich weiter schießen als schauen. Es braucht sozusagen ein zusätzliches Augenpaar, um seine Feuerkraft sinnvoll einsetzen zu können. Das liefert zum Beispiel ein Kundschafter, der nicht nur über einen besonders großen Sichtradius verfügt, sondern sich gut getarnt auch unmittelbar bis an den Feind heranwagen kann. Und selbst das stärkste Stahlmonster ist in engen Häuserschluchten verloren, wenn es nicht ein paar Stoppelhopser begleiten und vor eventuellen Hinterhalten warnen.

Realistisch – aber in Maßen

Wer einen der Vorgänger gespielt hat, kennt diese Taktiken ebenso wie die meisten Einheiten. Etwa das Allroundtalent Panzer IV G auf Seiten der Achsenmächte oder sein US-Gegenstück M4 Sherman. Neu ist unter anderem die Calliope-Variante dieses Ami-Tanks, die neben dem eher schwachbrüstigen Hauptgeschütz einen Stalinorgel-Raketenwerfer mit extra großer Reichweite Huckepack trägt. Oder der Jagdtiger, der für die Alliierten nicht nur höllisch schwer zu knacken ist, sondern mit seiner gewaltigen 12,8-Zentimeter-Kanone auch so ziemlich alles mit einem Treffer außer Gefecht setzt, was sich in seine Nähe wagt. Auch hier haben es die Designer mit dem Realismus nicht übertrieben, sondern die Balance gewahrt. Wenn es sein muss, können ein paar Cromwells das deutsche Ungetüm auch frontal ausschalten; in der Realität hatten sie damit ihre liebe Not. Die Grundlagen stimmen aber; etwa dass Fahrzeuge vorne

KURIOSITÄTENKABINETT



Me-262 Der »Sturmvogel« war der erste in Stückzahlen gebaute Strahljäger der Welt. In 1944 kommt die zweisitzige Variante zum Einsatz.



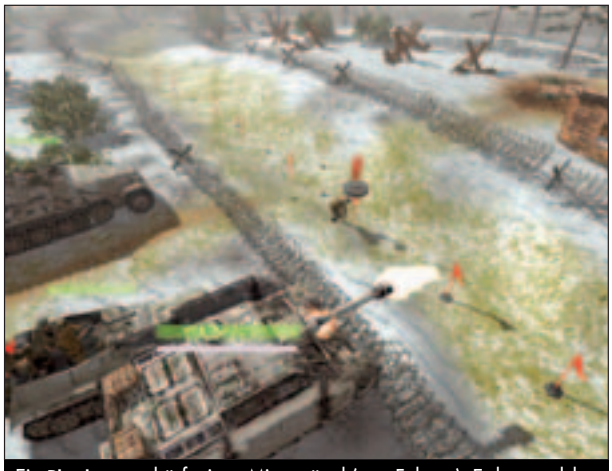
Sturmtiger Dieses Monster von einem Panzer verwandelt mit seinem riesigen Mörser ganze Häuserblöcke mit einem einzigen Treffer in Ruinen.



Calliope Kreuzung aus einem Sherman-Panzer und Raketenwerfer mit enorm hoher Reichweite. Im Duell mit »normalen« Tanks aber unterlegen.



Nebelwerfer Die deutsche Variante der berüchtigten »Stalinorgel« braucht ewig zum Nachladen, haut dafür aber auch ordentlich rein.



Ein **Pionier** entschärft einen Minengürtel (rote Fahnen). Er kann solche Sprengfallen auch selbst verbuddeln und so effektiv Zugänge sperren.

meist wesentlich besser geschützt sind als an den Seiten oder hinten. Ein paar der schönsten Exemplare stellen wir Ihnen im Kasten auf der vorhergehenden Seite gesondert vor.

Öfter mal 'ne Pause

Auf den ersten Blick wirken die Aufträge recht eintönig. »Nehmen Sie die Stadt ein«, heißt es da, oder »halten Sie die Brücken gegen den feindlichen Ansturm«. In der Tat drehen sich die meisten Auseinandersetzungen um Schlüsselpunkte wie Hügel, Siedlungen oder Übergänge. Mal geht man in die Offensive, mal übernimmt man die Rolle der Verteidiger. Die Entwickler verstehen es aber sehr gut, die Einsätze mit gekonnt platzierten Gegnern oder automatisch ablaufenden Ereignissen spannend zu halten. Da wird die frisch eroberte Straßenkreuzung plötzlich von drei Seiten gleichzeitig unter Beschuss genommen, oder im Wäldchen voraus kündigen rasselnde Panzerketten und umknickende Bäume das Herannahen einer Großoffensive an.

Am meisten Spaß macht **1944** auf Seiten der Angreifer, wenn man eingegrabene Abwehrstellungen ausheben muss. Dann wird **Winterschlacht** fast zum Puzzlespiel: Wie entschärfe ich die Minen, ohne dass meine Pioniere von der Artillerie zerlegt werden? Kann ich die Flak da hinten einfach im Sturmangriff überrennen, oder lauern in dem Bauernhof daneben Scharfschützen? Soll ich einen Luftschlag anfordern oder mir die Unterstützung für später aufheben? Glücklicherweise lässt sich das Geschehen jederzeit per Leertaste unterbrechen, um in aller Ruhe das Schlachtfeld unter die Lupe zu nehmen oder neue Order auszugeben. Verglichen mit Tempowundern wie **Act of War** spielt sich **1944** recht gemächlich.

Wo du wolle!?

Stellenweise ist die Pausenfunktion bitter nötig, denn sich selbst überlassen, stellen sich die Einheiten dämlich an. Zwar können Sie einstellen, ob die Jungs etwa Gegner verfolgen, sich verteidigen oder das Feuer zurückhalten sollen. Beim Testen erwies sich aber nur »Stellung halten!« als tauglich. Vor allem die Wegfindung macht Zicken: Lastwagenfahrer sind bereits mit kleinen Hindernissen wie Sandsackbarrikaden überfordert. In Häuserschluchten muss man sich Pixel für Pixel vorantasten, damit die Computerdödel keine Umwege nehmen. Die Routenplanung war schon in **Afrika Korps vs. Desert Rats** nicht das Gelbe vom Ei. Das fiel in den szenariobedingten Wüsten und Steppen aber kaum ins Gewicht. Anders in **1944**, wo der Großteil der Karten dicht bewaldet oder bebaut ist.

Ärger mit der Kamera

Technisch ist **Winterschlacht in den Ardennen** auf demselben Niveau wie Vorgänger **D-Day**. Will heißen: nicht ganz auf dem neuesten Stand, sieht aber immer noch gut aus und hört sich gut an. Allerdings wirken die Einheitenmodelle und die polygonarmen Soldaten mittlerweile angegraut. Dafür machen die Explosionen und Brände (Flammenwerfer!) nach wie vor was her. Schwerer wiegt, dass die Entwickler die Beweglichkeit der Kamera immer noch einschränken. Die lässt Drehungen, Schwenks, Kippen und Vergrößerungen zu – aber nur in engen Grenzen. Die Readme-Datei verrät, dass sich die Beschränkungen mit der Tastenkombi STRG + K aufheben lassen, dann produziert die Engine allerdings mehr oder weniger unschöne Grafikfehler.

Rüdiger Steidle

TEST-CENTER

SASCHA GLISS



Der Panzergeneral als Kindermädchen

Ein Blick über Rüdigers Schulter beim 1944-Test und ich wusste: Das Teil will ich auch spielen! Genau wie weiland Sudden Strike lässt die Winterschlacht sentimentale Erinnerungen an Gefechte aufkommen, die ich als Kind mit Plastiksoldaten auf meiner Modelleisenbahnplatte schlug. Leider ist die Steuerung der Truppen ungleich komplizierter als damals im Hobbykeller. Die Kombination aus Echtzeit und kleinen Karten mit zahlreichen Objekten wie Häusern oder Bäumen sorgt dafür, dass ich häufig meine Infanteristen im Dickicht suchen muss, wenn ich eigentlich kämpfen sollte. Eine Taste zum schnellen Durchschalten durch alle Einheiten hätte hier Wunder gewirkt.

Quo Vadis, mein General?

Letzter Meckerpunkt: Die tumbe KI der Einheiten, für die der Begriff »Wegfindung« offensichtlich ein Fremdwort ist. Dank Pausfunktion kann ich diese Klippen im Spieldesign aber mehr oder weniger gut umschiffen und mich am gelungenen Missionsdesign und den verhältnismäßig realistisch simulierten Einheiten erfreuen.

Meine Wertung **77**

RÜDIGER STEIDLE



Panzers' vernachlässigter kleiner Bruder

Schade, dass Winterschlacht in den Ardennen nicht das Kampagnensystem und die Kerntruppen von Afrika Korps vs. Desert Rats übernimmt. Das war für mich seinerzeit ein ganz wesentlicher Pluspunkt. So bringen allein die knappen Briefings die Missionen in einen losen Zusammenhang. Dafür sind die Einsätze wirklich gelungen. Am liebsten mag ich die, in denen ich mit einer Handvoll Panzer und Fußtruppen auskommen muss. Klasse, wenn meine Jagdpanther in einem gelungenen Zangenangriff eine überlegene Computerstreitmacht aufrollen.

Zeit für was Neues

Der Computergegner erweist sich dabei allerdings ebenso wenig als Taktikgenie wie meine eigenen Untergebenen. Die bleiben regelmäßig an Bäumen oder Straßensperren hängen oder einfach stehen, wenn sie den Weg nicht finden. Das ist besonders im Mehrspielermodus ärgerlich, wenn ich auf die Pausenfunktion verzichten muss (sonst meckert Sascha). Sollte es eine weitere Fortsetzung geben, muss die KI dringend überarbeitet werden. So stillt 1944 für angenehm wenig Geld zumindest vorübergehend den Taktik-Hunger, bis Codename Panzers Phase 2 endlich erscheint.

Meine Wertung **79**

MARTIN DEPPE



Codename Pänzerchen

Schön: Statt dumpfer Massenschlachten baut 1944 auf kleinere Gefechte, in denen jede einzelne Einheit zählt und geschickt eingesetzt werden will. Unschön: Das Spiel tut nichts, um mir die Einheiten ans Herz wachsen zu lassen. Weder durch eine Kernarmee, noch durch schöne Zwischensequenzen. Dazu kommt das ständige Seitewechseln, das keinen richtigen Fluss ins Geschehen bringt, sondern eher abrupt wirkt.

Schön wiederum das Missionsdesign: Hier haben die Entwickler einen zeitlich und geographisch kleinen Kriegsabschnitt spannend inszeniert, gar nicht so einfach. Trotzdem kommt auch 1944 nicht an Panzers heran.

Meine Wertung **75**

1944



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (30 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	Intex/CDV
Webseite	www.1944-game.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; normal bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,3 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO
- sauberes Missionsdesign
- gründliche Hintergrund-Recherche
- ansprechende Optik

KONTRA
- mäßige KI
- Kamera-Beschränkungen
- unspektakulärer Multiplayer-Part

RÜDIGER STEIDLE	79
SASCHA GLISS	77
MARTIN DEPPE	75

Durchschnitts-Wertung der Tester **77**

Video
?! Tipps



Angriff aus der zweiten Reihe: Der schwere Bot der Union (oben links) feuert bis zu zwei Felder weit (roter Kreis) und kann seine Gegner so bequem aus der Distanz beharken.



Der KI-Zug läuft als Film ab. Die Kamera zoomt bei spektakulären **Abschüssen** automatisch rein.



Obwohl sie schweben, können **Kampfschrauber** von allen Bodeneinheiten angegriffen werden.

DOMINATION V2.0.127

Retro-Generäle aufgepasst! Das neue Massive Assault heißt Domination, spielt immer noch vor einer 08/15-Science-Fiction-Kulisse und lockt den Rundenstrategen mit **Hexfeld-Schlachten in schönster Battle-Isle-Tradition.**

Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht: So ähnlich muss das Credo lauten, das sich die Entwickler von **Domination** auf die Fahnen schrieben, bevor sie sich querbeet bei den Strategiehighlights der letzten Jahre bedienen. Schon die Story erinnert stark an eine Light-Version des Konflikts aus **Command & Conquer** (minus Tiberium), und stilistisch gleicht das Spiels dem Klassiker **Battle Isle** wie ein Hexfeld dem anderen.

Familientradition

Domination stammt aus dem gleichen Stall wie **Massive Assault** und hält genau wie sein Vorgänger die Fahne der klassischen Rundenstrategie hoch. Als futuristischer »Panzer General« begeben wir uns entweder in die Dienste der »Union freier Nationen« (gute Jungs) oder der »Phantom League« (böse Jungs). Für wen wir aufs Schlachtfeld ziehen, hat nur am Rande Auswirkungen auf die Kämpfe, da die meisten Einheiten der einen Seite ein entsprechendes Gegenstück besitzen. Pro Fraktion gibt es lediglich zwei einzigartige Vehikel.

Bevor wir allerdings mit unseren Mannen den Gegner fachgerecht vom Schlachtfeld fegen, entscheiden wir uns noch für einen Spielmodus. Neben Einzelgefechten und dem Weltkriegsmodus ist vor allem die Karriere interessant. Diese besteht aus einer Abfolge von Schlachten, die ziemlich lieblos und ohne eine durchgehende Story aneinandergeklatscht wurden. Während wir hier von Sieg zu Sieg eilen, arbeiten wir uns gleichzeitig auf der militärischen Karriereleiter hoch und stellen uns mit jedem Rang einem geschickteren Computergegner. Der eigentliche Gag des Karrieremodus' ist allerdings die Tatsache, dass hier der Technologiebaum von Mission zu Mission freigespielt werden muss. Zu Beginn der Karriere stehen uns also nur simple Panzer und Aufklärer zur Verfügung. Für jedes gewonnene Gefecht dürfen wir unserem virtuellen Alter Ego bis zu drei neue Bonuseigenschaften verpassen und können so bald auch mächtigere Einheiten wie Flugzeuge, Schiffe oder Flugabwehrvehikel rekrutieren.

Reif für die Insel

Unsere Soldaten vergießen Blut, Schweiß und Tränen für die Eroberung mehr oder weniger großer Welten, die stark an die Inseln der seligen **Battle Isle**-Reihe erinnern. Während einige Reiche nur aus einem einzigen Kontinent bestehen, warten andere mit mehreren kleineren Inseln auf – hier spielen naturgemäß Marine und Luftwaffe eine größere Rolle. Allen Planeten gemein ist die Unterteilung in verschiedene Länder. Jedes Land hat eine eigene Hauptstadt und wird zu Beginn der Schlacht als neutral angezeigt. Allerdings verfügen beide Kontrahenten über eine bestimmte Zahl so genannter geheimer Verbündeter, die dem Gegner anfangs noch unbekannt sind.

Eine Runde beginnt mit der Enthüllungsphase, in der wir einen unserer geheimen Verbündeten preisgeben. Ist dies geschehen, dürfen wir einen – je nach Land mehr oder weniger großzügigen – Betrag für Kampfeinheiten ausgeben und diese im enthüllten Gebiet aufstellen. Per Mausklick beenden wir die Phase und läuten damit die Kampfphase ein, in der es endlich ans Eingemachte geht.

Die Quadratur des Kreises?

Auch wenn sie nicht so aussehen: Die farbigen Kreise, über die wir unsere Einheiten ziehen, funktionieren wie die guten alten Hexfelder aus **Nectaris**, **Panzer General** und anderen Strategieklassikern. Je nach Bodenbeschaffenheit bewegen sich die Fahrzeuge unterschiedlich weit. So legt etwa ein Panzer auf sandigem Untergrund nur ein Feld pro Runde zurück, während er auf Straßen mit zwei Feldern pro Runde dahinrast. Einheiten der Luftwaffe lassen sich naturgemäß nicht von der Bodenbeschaffenheit beeindrucken und fliegen im Kampf über Freund und Feind hinweg. Allerdings können sie nicht über einer freundlichen Bodeneinheit auf demselben Feld schweben. Da war etwa **Panzer General** schon weiter: Hier konnten sich Panzer und Flugzeuge ein Hexfeld miteinander teilen.

PATCH-PROBLEME

Bis kurz vor Release waren die Entwickler auf der Jagd nach Bugs. Ergebnis der Bemühungen: Version 2.0.127, die allerdings für die Verkaufsversion zu spät kam. Der Patch, den Sie natürlich auf unserer DVD finden, behebt Abstürze aufgrund korrupter Sound-Dateien und lässt das Spiel insgesamt stabiler laufen. Allerdings behebt er nicht den von Michael Galuschka beschriebenen »Bomber-Patt-Bug«. Aufgrund dieses Designfehlers mussten wir Domination eine höhere Wertung verwehren. Sollten die Entwickler diesen Patzer mit einem zukünftigen Patch ausbügeln, werden wir das Spiel natürlich neu bewerten.



Die **eingebaute Datenbank** liefert per Rechtsklick zusätzliche Infos zu allen freundlichen und feindlichen Einheiten auf dem Schlachtfeld.

Der Vormarsch unserer Truppen wird aber nicht nur durch das Gelände und den bösen Feind behindert. Jede zerstörte Einheit hinterlässt Trümmer, die bis zum Ende der Runde im Spiel bleiben und das Hexfeld blockieren. Wer diese Regel und die Tatsache, dass keine Einheit nach dem Feuern bewegt werden kann, ausnutzt, kann oft mit einer kleinen und gut platzierten Streitmacht den Gegneransturm lang genug bremsen, um Verstärkung ranzuschaffen.

Ist die Kampfphase schließlich beendet, folgt die Rekrutierungsphase. Hier heben wir in den Gebieten, die unter unserer Fuchtel stehen, neue Truppen aus. Dafür müssen wir die jeweilige Hauptstadt halten und es dürfen sich keine Gegner innerhalb der Landesgrenzen befinden. Allerdings erhalten wir für jedes Land nur für einen begrenzten Zeitraum Einkünfte. Sind diese aufgebraucht, können wir dort noch höchstens Guerillaeinheiten aufstellen, womit wir per eleganter Überleitung bei der letzten möglichen Phase eines Spielzugs angelangt sind: Fällt ein Spieler in ein neutrales Land ein, stellt sich dieses automatisch auf die Seite des Gegners. Dieser kann dann Freiheitskämpfer rekrutieren und sie dem Aggressor entgegen werfen.

Versuch macht klug

Was sich wie ein wahnsinnig kompliziertes Kampfsystem liest, geht auch ungeübten Feldherrn schnell in Fleisch und Blut über. Wer trotzdem einen Fehler macht, kann sich auf das umfangreiche Hilfesystem verlassen. Das schlägt Alarm, sobald wir eine Phase beenden wollen, und Einheiten noch feuern oder sich bewegen können. Zusätzlich verfügt **Domination** über ein effektives Tutorial und lässt Sie per Rückspul-Funktion beliebig viele Aktionen rückgängig machen.

Bei der Bugbekämpfung (Kasten) waren die Entwickler wenig erfolgreich: So stürzte das Spiel auf allen Testrechnern regelmäßig ab, und ein Soundfehler strapazierte die Ohren der Tester bis an die Schmerzgrenze.

Sascha Gliss



Vor jedem Karriere-Gefecht kaufen wir uns **neue Spezialfähigkeiten.**

TEST-CENTER

RÜDIGER STEIDLE



Ist mir zu altbacken

Auf der einen Seite bin ich den Entwicklern wirklich dankbar, dass sie dem darbenden Rundenstrategie-Genre endlich wieder neues Leben einhauchen. Auf der anderen Seite erreicht Domination für mich einfach nicht die Klasse einstiger Vorzeigetitel wie Battle Isle 2 – immerhin schon über zehn Jahre alt. Über die angerostete Optik, das glanzlose Szenario, die immer gleichen Vernichte-alle-Feinde-Missionen und die wenig einfallsreichen Einheiten kann ich noch weg sehen.

Was mich wirklich stört: Der Zukunfts-Krieg spielt sich furchtbar zäh. Statt die Computerarmeen auszumanövrieren, muss ich sie regelrecht abarbeiten.

Meine Wertung **61**

MICHAEL GALUSCHKA



Nette Simpelstrategie mit zu vielen Fehlern

Was bin ich sauer! Ich liebe Rundenstrategie, und in seinen guten Momenten überspringt Domination locker die 70er-Hürde. Doch zu viele Bugs und Abstürze verhageln einem die Freude. Zwar zeigen erste Patches, dass Dreamcatcher gewillt und auch fähig ist, die meisten Probleme zu beheben.

Ein grober Designschnitzer bleibt aber: In der zweiten Karriere-Mission hat der unterlegene Computer-Gegner oft nur noch die quasi unangreifbaren Bomber übrig, es entsteht also eine unauflösbare Pattsituation. Schlimm genug, doch das Programm erkennt das noch nicht einmal – für mich im doppelten Sinn das Game Over.

Meine Wertung **64**

MARTIN DEPPE



Mit ein paar Änderungen wäre mehr drin gewesen

Den Vorgänger Massive Assault habe ich gern gespielt. Dummerweise hat Domination immer noch nicht das, was mir damals schon fehlte: Erfahrungspunkte, ein kleines Zufallselement (dadurch wären die Kämpfe nicht so berechenbar) und Waffen mit Wirkungsradius, etwa wie bei Rim oder 1914. Was bleibt, ist ein angenehm forderndes Spiel für geduldige Tüftler. Aber bitte nicht noch so einen Teil!

Meine Wertung **70**

SASCHA GLISS



Konventionell und uninspiriert – aber motivierend!

Schwer zu sagen, warum mir Domination so viel Spaß gemacht hat. Das Spielprinzip ist von Anno Tobak, die Grafik ist nur Durchschnitt, das Szenario blutleer und die Einheiten beider Seiten sind größtenteils identisch. Missionsdesign? Fehlanzeige Die vollmundig angepriesenen, unterschiedlichen Spielmodi laufen letztlich immer auf ein Ziel hinaus – nämlich den Gegner von der Karte zu vertreiben.

Trotzdem habe ich mich immer wieder an die Eroberung der reichlich schmucklosen Inselwelten gemacht. Zum einen ziehe ich »geruhsame« Rundenstrategie in den meisten Fällen hektischen Klickorgien vor. Zum anderen bin ich durch das simple Strickmuster sofort im Spiel und kann mich ins Gefecht stürzen, ohne vorher langwierig Basen auf- oder Rohstoffe abbauen zu müssen.

Meine Wertung **71**

DOMINATION



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (16 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Runden-Strategie
Entw./Publisher	Wargaming.net/Dreamcatcher
Webseite	www.domination-game.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	750 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	6

PRO

- einfache Spielmechanik
- ausführliches Tutorial
- komfortable Benutzeroberfläche

KONTRA

- 08/15-Story und -Einheiten
- blutleeres Szenario
- Missionsdesign nicht vorhanden

SASCHA GLISS	71
RÜDIGER STEIDLE	61
MICHAEL GALUSCHKA	64
MARTIN DEPPE	70

Durchschnitts-Wertung der Tester **67**

Video

Patch



Zumindest auf flotten Rechenknechten jenseits der 2,0-GHz-Schallmauer gehören Ruckelorgien bei **großen Schlachten** jetzt der Vergangenheit an.

STRONGHOLD 2 v1.1

Im Test in der Mai-Ausgabe von PC PowerPlay entpuppte sich Stronghold 2 als fehlerhaft. Die Verkaufsversion wird nun mit einer Update-CD ausgeliefert. **Wir haben die gepatchte Version einem Nachtest unterzogen.**

Im Mittelalter hätte man es wohl Hexenkunst zugeschrieben: Kaum feiert man in den Londoner Firefly Studios die pünktliche Fertigstellung von **Stronghold 2**, laufen beunruhigende E-Mails und Anrufe aus Deutschland ein. Unseren Redakteuren, die die frisch getoasteten Goldmaster als erste unter die Lupe nehmen, sind Fehler und Ungereimtheiten aufgefallen. Von Tag zu Tag wächst die Liste: Die Kampagnenmissionen sind teils unfair, selbst auf Oberklasse-Systemen ruckelt die Grafik, Formationen würfeln Einheiten wild durcheinander. Zwar macht das Burgherrendasein trotzdem Spaß, die Mankos verhindern aber, dass man sich im Thronsaal rundum wohl fühlt.

Nach intensiven Beratungen zwischen Entwickler, Publisher Take 2 und den Redakteuren fällt schließlich die Entscheidung: Die Veröffentlichung von **Stronghold 2** wird um ein paar Tage verschoben. Genug Zeit für die Programmierer, einen Patch zu erstellen, der die Mankos ausbessert. Das Update soll der Packung auf einer eigenen CD beigelegt werden.

Seit dem 28. April gibt es die Burgbausimulation nun zu kaufen – inklusive Patch. Wir haben uns die neue Version 1.1 angesehen und überprüft, welche Fehler ausgebessert wurden – und welche nicht.

Fairplay statt Frust

Die Überstunden der Leveldesigner haben sich ausgezahlt. Die größten Stolpersteine wurden aus dem Weg geräumt, die schwierigsten Stellen entschärft. Brauchten wir beispielsweise für das vierte Kapitel der Kriegskampagne in der ursprünglichen Version drei Anläufe, kamen wir jetzt schon im ersten Versuch weiter. Wir haben nicht nur mehr Zeit, unsere Aufgaben zu erfüllen, sondern werden im späteren Missionsverlauf auch rechtzeitig auf die drohende Invasion hingewiesen, die uns früher ohne Vorwarnung überrollt hat. Alles in allem spielen sich die Aufträge fairer und einfacher als in der ungepatchten Ausgabe. Auch die Ruckelorgien bei großen Schlachten gehören glücklicherweise der Vergangenheit an.

Kein Stein der Weisen

Schade: Noch immer agiert der Computergegner in Offensive wie Defensive zu passiv. Immerhin suchen gegnerische Verbände gezielt nach Schwachstellen und reagieren endlich auf Fernbeschuss durch Katapulte oder Bogenschützen. Außerdem verschwenden feindliche Burgherren ihre Fallen und Abwehranlagen nicht mehr an den erstbesten Spähtrupp in Reichweite. Auch die Formationen funktionieren besser: Schwer gepanzerte Kämpfer rücken automatisch vor, während sich Armbrustschützen und andere Einheiten mit großer Reichweite weiter hinten einordnen.

Insgesamt ist die KI zwar cleverer als in **Stronghold 1**, aber noch immer verbesserungswürdig. Dass beispielsweise Pikeniere lieber über die Mauer klettern, um vor den Toren der Stadt zu fechten, statt in den Wehrgängen auf ihre Kontrahenten zu warten, muss nun wirklich nicht sein.

Belagerung auf Knopfdruck

Wenn Sie lieber in aller Ruhe Ihr Traumschloss planen, statt in den Krieg zu ziehen, können Sie Ihre Fes-



Im **Freibaumodus** können Sie Belagerungen auslösen. Einfach Größe der Armee und den Sammelpunkt wählen, und schon geht es los.



Jahrmärkte halten die Untertanen bei Laune, – die verschmerzen dann sogar Unrat oder Ratten in den Straßen – sind aber kostspielig.

tung jetzt trotzdem prüfen. Die Firefly-Studios haben den Freibaumodus um eine Belagerungsfunktion erweitert. Das funktioniert so: Erst stampfen Sie Ihre Burg aus dem Boden. Sorgen dafür, dass Ihre Untertanen zu essen und einen Platz zum Schlafen haben, halten die Straßen mit Abfallgruben und Falknern sauber, bekämpfen Verbrechen mit Nachtwächtern, Gerichten und Streckbänken, Prangern und Galgen. Holzfäller und Steinbrüche garantieren Nachschub an Baumaterialien, Bogenmacher und Rüstungsschmieden liefern Waffen für die Wachen. Wenn die Zeit reif ist, können Sie auf Knopfdruck eine Belagerungsstreitmacht bestellen, die dann versucht, Ihre Wälle zu stürmen. Das eignet sich auch prima als Training für die Hauptkampagne, um Abwehrstrategien auszuprobieren.

Kleinvieh und Mist

Zu den eher kleinen Ärgernissen der Testversion gehörte, dass **Stronghold 2** manche Bedienungs-Standards im Echtzeit-Genre ignorierte. So ließen sich Einheiten desselben Typs nicht per Doppelklick anwählen, und abgespeicherte Formationen zwar anwählen, aber nicht in den Fokus rücken. Zumindest das Doppelklick-Problem haben die Entwickler gelöst, das Gruppenmanagement funktioniert aber immer noch nicht wie gewohnt.

Die weiteren Änderungen umfassen größtenteils Kleinigkeiten wie eine erweiterte Patrouillenfunktion (die aber in der Praxis kaum von Nutzen ist), Schadensleisten für Gebäude und einen Audiokommentar, der die Benutzung der Fuhrmannsposten erklärt. Letztere werden außerdem von KI-Kommandanten endlich richtig genutzt. Die verfrachteten zuvor gelegentlich Waren an Alliierte, die sie selbst dringend benötigten. Als kleines Schmankerl finden Sie auf der etwas großspurig »Service Pack« genannten Patch-CD noch Desktop-Hintergründe und den Link zu einem umfangreichen und gut gemachten »Mittelalter Special« beim Online-Lexikon Wissen.de.

Rüdiger Steidle

TEST-CENTER

MARTIN DEPPE

Warum nicht gleich so?



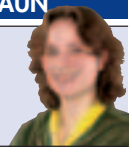
Engländer! Alles machen sie anders. Trinken schaumloses Bier, fahren auf der falschen Straßenseite, und statt schöner Prinzessinnen heiraten sie lieber eine Bulldo ... aber Schwamm drüber. Das tun die Briten ja alles auf ihrer Insel. Schlimm hingegen, wenn sie internationale Spielestandards nicht einhalten. Zum Beispiel den Doppelklick auf einen Truppentyp, um alle gleichen Einheiten zu markieren. Gehört seit StarCraft einfach dazu!

Mir unbegreiflich, warum das jetzt erst per Patch funktioniert – gerade die umständliche Steuerung hat mich genervt, vor allem bei großen Schlachten. Jetzt bitte noch an der KI feilen!

Meine Wertung **86**

SUSANNE BRAUN

Platz, ich brauche Platz!



Interessant, wie einige meiner wackeren Kämpfer reagieren, wenn sie sich in eine Formation eingliedern sollen – es gibt immer noch so manchen Tölpel, der sich nicht auf Anhieb einordnen will. Immerhin stehen die Soldaten jetzt nicht mehr tatenlos rum, wenn in fünf Metern Entfernung meine Arbeiter von zahlreichen Banditen umgemetzelt werden. Da macht das Spielen gleich mehr Spaß.

In der friedlichen Kampagne jammere ich nur über mein zu kleines Reich. Ich muss ein Haus ans nächste pflanzen, um meine Untertanen unterzubringen. Schließlich will ich immer ein gut gefülltes Lagerhaus haben.

Meine Wertung **83**

SIMON FISTRICH

Endlich Krieg für Pazifisten



Da streite ich in der Mai-Ausgabe noch mit Rüdiger über die Vorzüge von Kriegs- und Friedenskampagne, da liefern die Entwickler auch schon den perfekten Kompromiss. Ich darf solange Architekt spielen, wie ich möchte, und bestelle mir dann per Knopfdruck eine Angriffsstreitmacht. Super!

Nun hätte ich gerne ein paar Wirtschaftszweige weniger, dafür komplexere Produktionsketten.

Meine Wertung **83**

RÜDIGER STEIDLE

Schon besser, aber noch nicht perfekt

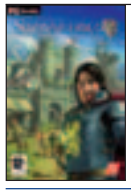


Für mich war Stronghold 2 schon in der ursprünglichen Fassung ein echtes Aufbau-Kleinod. Über die meisten jetzt behobenen Kritikpunkte konnte ich ohnehin hinwegsehen. Deswegen gibt's von mir nur zwei Spielspaßprozente Aufschlag, vor allem für die faireren Missionen. Ausgerechnet mein größtes Anliegen – die KI – haben die Entwickler leider fast ignoriert. Vielleicht schaffen sie es ja in kommenden Versionen mal, dass meine Ritter nicht mehr im Gänsemarsch auf ein Katapult zustapfen und dann mit einem einzigen Schuss alle fortgeschleudert werden.

Trotzdem ein Lob an Firefly und Take 2: Dass sie die fehlerhafte Version zurückgehalten haben und Stronghold 2 gleich mit Patch ausliefern, ist vorbildlich. Man wundert sich nur, warum es nicht gleich verschoben wurde.

Meine Wertung **85**

STRONGHOLD 2 V1.1



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

Ausstattung
3 CDs, Handbuch (82 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Aufbau-Strategie
Entwickler/Publisher	Firefly/Take 2
Webseite	www.stronghold2.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	6
Multiplayer	6

PRO
- verbessertes Balancing
- (leicht) bessere Bedienung
- kein Grafik-Ruckeln mehr

KONTRA
- Einheiten noch immer doof
- unelegantes Interface
- noch einige kleinere Bugs

RÜDIGER STEIDLE	85
MARTIN DEPPE	86
SUSANNE BRAUN	83
SIMON FISTRICH	83

Durchschnitts-Wertung der Tester **84**

Demo

?! Tipps



Spielen muss sein – ein paar Minuten am PC steigern den **Spaßwert**.



Anna darf **Baggern**, doch nur außerhalb der Sichtweite von Josh.

SINGLES 2

Stürzen Sie sich in harmlose Knutschereien, romantische Abenteuer und heiße Affären – **die Singles zeigen im Nachfolger Wilde Zeiten soviel Haut**, dass die Sims allen Grund zum Neid haben. Aber nicht nur deshalb.

Sie kommen von der Arbeit nach Hause, freuen sich auf eine nette Planscherei in der Badewanne, ein Essen zu zweit und die neueste Liebesschnulze auf DVD. Und was finden Sie vor? Berge von Abwasch, stinkende Mülltonnen und einen verstopften Badewannenabfluss. Und dann sehen Sie Ihre Holde auf der Couch fläzen und friedlich schlummern. Hart, wenn das in der Realität passiert – noch schlimmer, wenn Sie so etwas in einem Spiel durchmachen müssen. Schließlich setzen Sie sich nicht an den Computer, um letztendlich doch am Abwasch kleben zu bleiben. Glücklicherweise gibt es solche Szenen in **Singles 2** (Untertitel: **Wilde Zeiten**) nur selten. Sie bestimmen selbst, was Ihre Singles machen – oder nicht machen. Dafür wählen Sie im freien Modus aus 17 spielbaren Charakteren, oder starten in die Story um Liebe, Trauer und Eifersucht.

Neue Singles, neues Glück

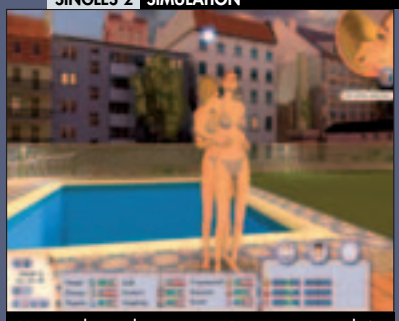
Im Nachfolger zu **Singles** kümmern Sie sich um Anna und Josh. Sie spielen einen der beiden und werben um die Gunst des anderen. Wen Sie auch wählen, die Geschichte bleibt gleich.

Anna ist eine junge und talentierte Musikerin. Ihr Freund Josh organisiert für sie ein Konzert, damit bedeutende Macher aus dem Showgeschäft sie unter Vertrag nehmen. Alle sind bereit. Nur wer ist nicht da? Anna. Die hat nämlich Angst und versteckt sich daheim. Josh hat also allen Grund, sauer zu sein und beendet die Beziehung. Magnet, ein selbsternannter Dr. Sommer, überredet Anna daraufhin, ihr Glück in einer anderen Stadt zu suchen. Doch wie heißt es so schön?





Die Unterhaltung mit einem Single ist ganz einfach: Einfach das Objekt der Begierde anklicken und schon poppt ein übersichtliches **Menü** auf, aus dem Sie das passende Thema aussuchen.



Hier verkuppeln wir zwei Damen, **Sex** gibt's aber nur im Bett und im Whirlpool.



Wir sollen etwas Leckeres kochen? Ein **Kräutergarten** verbessert die Kochkünste.

Man trifft sich immer zweimal. Denn in der WG in die Anna zieht, wohnt nicht nur die hippe Asiatin Kim, sondern auch der Verflossene Josh.

Ihre Mission ist es nun, die beiden wieder zu verkuppeln, bevor Musikproduzentin Natasha dem jungen Glück einen Riegel vorschiebt. Die baggert nämlich heftig an Josh herum. Um Josh wieder für sich zu gewinnen, hangelt sich Anna von einem der neun Missionsziele zum nächsten. Es beginnt damit, dass sie in Joshs Sachen stöbert, um mehr über ihn zu erfahren. Unangenehm, wenn sie dabei von ihm erwischt wird. Sie muss darauf warten, dass niemand mehr in der Wohnung ist – und das kann einige Tage dauern.

Später muss Anna ein romantisches Candlelight-Dinner organisieren. Dass Kim sich selbst zum Essen einlädt, war nicht geplant. Also muss die verzweifelte Anna das fünfte Rad am Wagen schnell loswerden, bevor es zu spät zum zweisamen Essen ist. Das ist die große Stärke von Singles 2 – eine Story mit erfüllbaren Zielen. So etwas gibt's bei den Sims nicht.

Ab ins wilde Leben

Da stehen wir nun als Anna in der leeren Wohnung, sind dankbar für das Dach über unserem hübschen Kopf, haben aber grade genug Knete in der Tasche, um uns ein Bett zu leisten. Da es schon zu spät für die Arbeit ist, kümmern wir uns um Mitbewohnerin Kim. Mit einem Mausklick wählen wir das Mädel an, und wie bei den Sims poppt ein Interaktionsmenü auf. So halten wir mit unserem Gesprächspartner Smalltalk, erzählen Witze, schlagen romantische Töne an oder flirten. Doch wie im wahren Leben legen wir zu Beginn einer Freundschaft nicht gleich einen Seelen-Striptease hin. Deswegen wählen wir ein paar Mal den Smalltalk und reißen ein paar Witze. So schalten wir weitere Gesprächsoptionen frei. Derweil sehen wir unseren Freundschaftsbalken wachsen und nennen Kim bald unsere beste Freundin.

Praktisch, dass Symbole neben den Aktionen anzeigen, welche der Singlebedürfnisse sie erfüllen. Neben Hunger, Energie und Hygiene müssen wir auf Komfort, Spaß, Umgebung, Freundschaft, Romantik und Erotik achten. Sind alle Werte niedrig, verweigert unser Single den Dienst. Besonders die Hauptbedürfnisse wie Energie, Komfort und Hunger müssen wir im Auge behalten. Die hartnäckigste Unterhaltung wird uns keine Freunde machen, wenn der Gesprächspartner dringend für kleine Jungs oder Mädels muss.

Wenn grade niemand da ist, mit dem wir uns Spaßpunkte verdienen könnten, tanzen wir eine Runde auf dem Tisch oder schauen uns im Fernsehen eine Komödie an – denn viele Gegenstände im Singlealltag befriedigen ebenfalls spezielle Bedürfnisse.

Shoppen im ganz großen Stil

Möbel sind ganz hervorragend, um Anna (oder Josh) zufrieden zu stellen: Eine Couch lädt zum Nickerchen ein und steigert währenddessen den Komfort und die Energie des Singles. Ein Computerspiel verspricht vor allem eins: Spaß!

Um sich diverse Luxusgüter leisten zu können, müssen Sie Ihren Schützling zur Arbeit schicken. Am Anfang seiner Karriere arbeitet er von neun bis 15 Uhr. Erreicht er eine höhere Karrierestufe, geht mehr Zeit für den Job drauf. Dafür fließt umso mehr Geld in die leere Kasse, das Sie verprassen können.

Das Baumenü bietet nicht nur mehr als 400 Einrichtungsgegenstände und über 100 Tapeten und Bodenbeläge, es zeigt Ihnen auch den Wohlfühlfaktor für jedes Zimmer an. Ist ein Bereich rot gefärbt, sollten Sie über die Investition in bessere Möbel oder schmückendes Grünzeug nachdenken. Ein grüner Bereich zeigt hingegen, dass sich Ihr Schutzbefohlener dort pudelwohl fühlt und zufrieden ist. Ist er nicht glücklich mit seiner Umgebung, werden seine Bedürfnisse langsamer zufrieden gestellt.

DIE SIMS 2 VS. SINGLES 2

DIE SIMS 2	SINGLES 2
Grafik	
tolle 3D-Charaktere, Charaktererstellung, Umgebung und Objekte sehr detailliert und schön gestaltet, grandiose Mimik und Gestik der Charaktere	hübsche 3D-Grafik, Umgebung und Objekte zwar detailliert gestaltet, pixeln aber auf, gute Mimik und Gestik der Charaktere
Steuerung	
mit Maus und Tastatur, sehr einfach zu bedienen	mit Maus und Tastatur, sehr einfach zu bedienen
Story-Modus	
nicht vorhanden	mit zwei Charakteren lieben und leiden, eine Story
Endlos-Modus	
abwechslungsreich wegen vieler Gestaltungs- und Unternehmungsmöglichkeiten, große Auswahl im Baumodus, kuriose Lebenswünsche	langweilig wegen der räumlichen Beschränkung (Bar, Wohnung), gute Auswahl im Baumodus, keine Lebenswünsche
Besonderheiten	
lustige Gimmicks wie Kuhpflanze und Geldbäumchen, Sex unter Gleichgeschlechtlichen schwer möglich, Zensur von Nacktszenen	Seitenhiebe auf »Die Ärzte« mit Postern, bekannte Filme im TV, Sex unter Gleichgeschlechtlichen einfach zu erreichen, keine Zensur von Nacktszenen
Wertung	
87	**76**



SINGLES 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie der Regisseur Ihrer eigenen Daily-Soap sein wollen

... wenn Sie mit großer Vorliebe Leute miteinander verkuppeln

... wenn Sie der Meinung sind, bei den Sims hätte eine Story gefehlt

... wenn Sie auf Geschichten mit Happy-End stehen



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Ihnen schon beim Gedanken an Sex der Kopf rot anläuft

... wenn Sie sich einen eigenen individuellen Single erstellen wollen

... wenn Sie glauben, dieses Spiel ist einen Anleitung für Ihren nächsten Flirt

... wenn Sie meinen, Single ist nur ein Synonym für »kleine CD«

Karriereweib oder Supermacho?

Fühlt sich unser Single wohl, bekommen wir Erfahrungspunkte. Wenn wir genug davon sammeln, steigen wir eine Stufe auf und erhalten einen Fähigkeitspunkt. Investieren wir den in unsere hausmännischen Reparaturkünste, können wir schneller den schrottreifen Kühlschrank reparieren. Eine Steigerung der Romantik hingegen macht uns zum unwiderstehlichen Verführer und wir flirten mit größerem Erfolg.

Das wirkt sich wiederum positiv auf unsere Beziehungen aus. Jede Person, mit der unser Single auch nur kurz gesprochen hat, erscheint in unserer Beziehungsanzeige. Drei Balken informieren uns über Freundschaft, Romantik und Erotik. Sinken diese ab, wird es höchste Zeit zu handeln. Wir müssen wieder ein wenig mit unseren Freunden quatschen, damit unser Bekanntenkreis nicht kleiner wird.

Bleibst du zum Frühstück?

Um einen Freundeskreis aufzubauen, ist es in **Singles 2** erlaubt, auch mal die heimischen vier Wände zu verlassen und in eine Bar zu gehen. Keine große Auswahl, aber immerhin! Dort können Sie mit anderen allein lebenden Zeitgenossen einen Drink schlürfen und die Tanzfläche unsicher machen. Einziges Manko: Die Bar hat unmenschliche Öffnungszeiten. Bereits um zwei Uhr morgens heißt es »ab nach Hause«. Aber da kann auch einiges los sein. Wenn Sie in der Bar gute Kontakte geschlossen haben, können Sie die Leute zu sich nach Hause einladen und eine wilde Sause feiern. Vielleicht finden Sie auch den einen oder anderen Partner für erotische Techtelmechtel zwischen den Bettlaken. Ganz egal ob männlich oder weiblich, solange die Sympathien stimmen, bekommen Sie im freien Modus jeden ins Bett oder in den herzförmigen Whirlpool.

Nur im Storymodus ist das anders. Dort ist der Single so sehr auf seinen Ex konzentriert, dass er den nicht mit anderen Liebesaffären eifersüchtig machen will. So konnten wir Anna und Magnet in der Bar hemmungslos knutschen lassen, während in der Wohnung tote Hose herrschte.

So kann sich Anna voll auf Josh konzentrieren, damit ihre Beziehung einen zweiten Frühling erlebt.

Susanne Braun



Schönwetter – Josh hat sich vom Ende der Beziehung immer noch nicht erholt, wie an seinem **Beziehungsprofil** zu erkennen ist.

TEST-CENTER

MARTIN DEPPE

Simsen mit Plan



Die Sims haben einen größeren Freundeskreis, mehr Klamotten und Möbel, mehr Baumöglichkeiten. Dafür haben die neuen Singles ein klares Ziel: Schluss mit dem ewigen Single-Dasein und ran an die alleinlebenden, kinderlosen und gutverdienenden Menschen!

Wenn Sie nicht in den Tag hinein leben wollen, sondern lieber konkrete Aufgaben meistern – dann ist Singles 2 das Richtige. Mir hat jedenfalls gefallen, dass ich nur eine Figur direkt steuere. Wie im echten Leben halt. Besser als im Vorgänger, in dem ich zwischen zwei Figuren wechselte. Trotzdem: Wenn ich komplexere Aufgaben suche, bleibe ich bei Sims 2. Da ist mehr los.

Meine Wertung **77**

SANDRA STREHLE

Nie wieder Single?



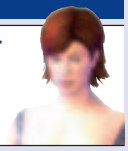
Na ganz toll: Meine Beziehung ist kaputt. Also ziehe ich zu einer recht attraktiven Frau in die WG. Aber wer wohnt dort schon? Meine Ex. Ob es mir wohl gelingt, sie wieder zurück zu erobern? Oder nehme ich doch lieber die Andere? Und ob es mit meiner Musiker-Karriere endlich aufwärts geht?

Genau wie in Die Sims kann ich mir meine Wohnung einrichten und muss mich um die Bedürfnisse meines Charakters kümmern. Ich kann auch genauso mit Anderen Freundschaften schliessen oder mich streiten – aber eindeutiges Hauptziel ist es, mein Single-Leben zu beenden. Ein nettes Spiel für regnerische Sommertage.

Meine Wertung **75**

ANNA

Ich will doch nur geliebt werden



Warum will Josh nur nichts mehr von mir wissen? Wir können uns so gut unterhalten und Spaß haben, aber wenn ich ihm ein kleines Kompliment machen möchte, blockt er sofort wieder ab. Na gut, dann muss ich für unser gemeinsames Essen halt eine Menge Geld aus dem Fenster schmeißen, um mich mit Candlelight-Dinnern wieder bei ihm beliebt zu machen. Hoffentlich gibt er mir noch eine Chance!

SUSANNE BRAUN

Singles im Liebesrausch



Was für eine grausame Welt: Nur mit den Kleidern am Leib landet Anna in einer fremden Stadt und muss auch noch zusehen, wie sich jedes dahergelaufene Weibsbild an ihren Ex ranschmeißt. Aber zum Glück kann ich der jungen Dame ja helfend unter die Arme greifen. Das ist der große Pluspunkt von Singles 2: der Storymodus. Mich packt der Ehrgeiz, selbst wenn ich zum dritten Mal beim Durchsuchen fremder Sachen erwischt wurde.

Für die Endlos-Simulation empfehle ich aber immer noch die Sims, die mir eine akustisch größere Vielfalt bieten. Die ewig gleichen Dialoge, Stimmen und Musikstücke gehen mir in Singles 2 relativ schnell auf den Senkel. Immerhin kann ich meine eigene Musik in das Spiel laden und laufen lassen. Auch optisch hinken die Singles den Sims hinterher – zwar mit schönen Lichteffekten, aber nicht sehr detailverliebt.

Meine Wertung **76**

SINGLES 2



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (42 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Strategiespiel
Entwickler/Publisher	Rotobee/Deep Silver
Webseite	www.singles2.com
ca. Preis	35 Euro
Verkaufsstart	27. Mai 2005
Schwierigkeit	1 Stufe ; leicht
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	–

PRO

- schöner Storymodus
- einfach Steuerung
- guter Baumodus

KONTRA

- langweilige Musik
- pixelige Grafik
- keine eigenen Charaktere

SUSANNE BRAUN	76
MARTIN DEPPE	77
SANDRA STREHLE	75

Durchschnitts-Wertung der Tester **76**

Video

?! Tipps



Panzer wie dieser deutsche IV G haben mit der Infanterie leichtes Spiel.



Die verlustreiche Landung am **Omaha Beach** darf natürlich nicht fehlen.

ANGRIFF AUF DIE WESTFRONT

Als inoffizielle Fortsetzung der Close-Combat-Reihe entpuppt sich Angriff auf die Westfront selbst für eingefleischte Strategen und Geschichtsfans schnell als **Angriff auf die Lachmuskeln**. Dafür sorgt vor allem die lachhafte KI.

Es war einmal eine Firma, die legte jahrelang ein und dasselbe Spiel immer wieder neu auf, ohne es wirklich zu verbessern. Das Spiel hieß **Close Combat**, die Firma Atomic Games, und nach fünf Teilen war sie pleite. Einige der Entwickler machten sich unter der Flagge des neu gegründeten Studios Freedom Games daran, die Serie unter neuem Namen wieder zu beleben: **GI Combat**. Ein Reinfall, nicht zuletzt wegen zahlreicher Bugs. Der Nachfolger soll nun alles besser machen. Tut er aber nicht.

Strand-Buggy

Okay, verglichen mit Freedom Games' Erstlingswerk ist **Eric Young's Squad Assault: Angriff auf die Westfront** (so der volle Bandwurmname) geradezu fehlerfrei. Sieht man mal von Grafik-Bugs, Abstürzen und Unstimmigkeiten in der Missionsbewertung ab. Als Hintergrund muss einmal mehr die alliierte Invasion herhalten, vom D-Day bis hin zur Operation Market Garden und der Ardennenoffensive, wobei Hobbygeneräle beide Seiten übernehmen können.

Die über 50 Szenarien teilen sich in Einzelschlachten, kurze Operationen mit drei, vier verknüpften Gefechten und längere Kampagnen. Letztere stellen nicht nur aufgrund des gewaltigen Umfangs den interessantesten Spielmodus dar. Auch, weil man dort Kerntruppen über mehrere Einsätze hinweg befehligt – sofern sie am Leben bleiben. Vermeidet man also große Verluste am Omaha Beach, stehen einem später beim Vormarsch auf Cherbourg stärkere und erfahrenere Kräfte zur Verfügung.

Hasenfuß mit Stahlnerven

Der Erfahrungswert kann durchaus Schlachten entscheiden. Denn wie bei **Close Combat** behält **Squad Assault** den Kampfgeist jedes Soldaten und jeder Abteilung im Auge. Wenn Unteroffizier Müller in Angstschweiß ausbricht, büxt sein Grenadierzug schneller aus, als man »Hasenfuß!« rufen kann. Theoretisch sorgt das für Spannung, weil man etwa Gewaltmärsche vermeiden oder angeschlagene Abteilungen zurückzuziehen muss. Praktisch ist oft nicht nachvollziehbar, warum Schütze Schröder mal im Kugelhagel die Nerven behält, ein andermal aber die Beine in die Hand nimmt, obwohl weit und breit kein Feind in Sicht ist. Immherhin lässt sich das Moralsystem deaktivieren.

Die Steuerung funktioniert wie in den meisten Genrekollegen, wobei neben den üblichen Angriffs- und Bewegungsordern auch Sonderkommandos zur Verfügung stehen, etwa Einnebeln oder Stürmen. Die sind bitter nötig, denn die Soldaten stellen sich oft reichlich deppert an. So campieren geflohene Einheiten auf offenem Feld, Truppen in Gebäuden sind zu doof, aus dem Fenster zu schießen, und mancher Grenadier sucht lieber vor dem Graben Schutz statt darin. Das ist umso ärgerlicher, als zum einen die Grafik oft Sichthindernisse oder Deckungsmöglichkeiten nicht richtig darstellt. Zum anderen lassen sich Gruppen nur als ganzes befehligen. Man kann Feldwebel Müller also nicht bitten, mal ein paar Meter vor zu kriechen.

Rüdiger Steidle

PATRICK HARTMANN

Nichts für mich



Anders als Rüdiger bin ich mit den alten Close-Combat-Spielen nicht vertraut und deshalb umso entsetzter über Angriff auf die Westfront. Schon der Einstieg fällt reichlich schwer, ohne vernünftige Tutorials oder einem gedruckten Handbuch (gibt's nur auf CD).

Auch nach vielen Gefechten blicke ich beim Moralsystem nicht durch. Warum nimmt mein Panzer Reißaus, wenn Karabinerkugeln an den Turm klatschen? Und warum fährt er rückwärts auf den Feind zu, wenn ich versuche, ihn aus der Schusslinie zu ziehen?

Meine Wertung **28**

RÜDIGER STEIDLE

Nichts dazugelernt



Mit der Close-Combat-Reihe verband mich seinerzeit eine Art Hassliebe. Den genialen Ansätzen wie dem Moralsystem standen schwerwiegende Schwächen wie die unzureichende KI und die wenig motivierenden Kampagnen gegenüber. Bis zum dritten Teil der Serie waren wenigstens noch Bemühungen erkennbar, die Mängel auszubessern.

Genau das vermisse ich beim Quasi-Nachfolger Squad Assault. Meine Jungs stolpern von einem Hinterhalt in den nächsten und sind völlig unfähig, Deckung zu suchen oder zwei Meter vor zu robben, um eine bessere Schussposition zu finden. Dass ich wenigstens manuell aushelfen kann, verhindert die ungenaue Steuerung. Sorry, da spiele ich lieber Combat Mission.

Meine Wertung **35**

WESTFRONT



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (2 Spieler)
Internet (2 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (124 Seiten, auf CD)

Sound: Stereo

Genre	Echtzeit-Taktik
Entw./Publisher	Freedom Games/Rebel Games
Webseite	www.angriff-westfront.de
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	2
Sound	3
Steuerung	4
Multiplayer	5

PRO
- Editor (zahlreiche Mods online)
- historisch relativ akkurat

KONTRA
- grausige, unübersichtliche Grafik
- ungenaue Steuerung
- unzureichende KI
- wenig motivierende Kampagne

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	35
PATRICK HARTMANN	28
	32

DUNGEON LORDS

Trotz Mängel in der Spielmechanik und zahlreicher Bugs ist David Bradleys neues Werk **ein ordentliches Rollenspiel für frustresistente Abenteurer** – aber weit weg vom erwarteten Meisterwerk.

Ein Fantasy-Reich steht am Rande des Krieges, weil ein machtgieriger Magier und seine Verbündeten die Anhänger des Guten vernichten wollen. Allerdings hat der selbsternannte Zauberstab-Diktator nicht damit gerechnet, dass Sie vom unbedarften Nobody zum Retter der Welt avancieren und die Pläne des Fieslings vereiteln – so weit, so bekannt. Diese schon oft erzählte Geschichte hat zwar ein paar nette Momente, überrascht aber nie und ist sicher nicht der Hauptgrund dafür, **Dungeon Lords** zu spielen. Vielmehr motivieren die Gefechte, die Jagd nach Schätzen und das Erforschen finsterer Dungeons. Schade, dass das Spiel zumindest in den USA veröffentlicht wurde, lange bevor es fertig war. So kämpfen Sie nicht nur gegen Monster, sondern auch gegen teils heftige Bugs, Designmängel und fehlende Features.

Und: Action!

Den Hauptteil der Zeit verbringen Sie mit actionreichen Kämpfen. Mit der rechten Maustaste blocken Sie (sofern Ihr Charakter einen Schild trägt), mit der linken greifen Sie an. Die Richtungstaste, die Sie während der Attacke drücken, entscheidet dabei über die Schlagart. So reihen Sie die Kampfbewegungen mit dem richtigen Timing zu einem zerstörerischen Tanz. Für jede Waffenart gibt es auch einige Kombos, die entweder besonders viel Schaden anrichten oder gleich mehrere Gegner treffen. Wer seine Athletik-Fähigkeit steigert, lernt Ausweichbewegungen wie Rückwärtssalto oder seitliche Rollen – damit entgehen flinke Helden Pfeilen, Magischen Geschossen und Co.

Zwar gibt es auch Fernkampfwaffen wie Bögen, Wurfmesser und Ninjasterne, doch richten die deutlich weniger Schaden an als Nahkampfgeräte. Gegen fliegende Feinde außerhalb der unmittelbaren Reichweite sind sie neben Zaubern aber das einzig probate Mittel. Insgesamt machen die Fließbandkämpfe zwar Spaß, allerdings hat beispielsweise **Sudeki** gezeigt, dass es auch actionreicher, mit mehr Combos und schöneren Kampfanimationen geht.

Bekannt, nur dümmer

Das Aufgebot der Feinde umfasst die üblichen Verdächtigen des Fantasy-Genres. Von Skeletten über Riesenspinnen bis hin zu Dämonen reicht die Palette, doch auch menschliche Gegner wollen Ihnen an den Kragen. Etwas verbindet alle Widersacher: Die schwache KI zusammen mit ebensolcher Wegfindung. Wenn sich auch nur das allerkleinste Hindernis, etwa ein Felsbröckchen, zwischen den Gegnern und Ihrem Helden befindet, bleiben die hilflosen KI-Deppen einfach stehen und lassen sich in Ruhe mit Fernwaffen oder Zaubern erledigen.

Humanoide Gegner, von denen wir eigentlich zumindest einen Hauch



Typisches Bild: Unser Held erledigt eine ganze **Gegnergruppe.**



Die gelungene **Charakterentwicklung** erfolgt in diesem Menü.



Bossgegner wie dieser teuflische **Dämon** sind selten und nur nach zähem Kampf zu besiegen. Zu allem Überfluss haben die Oberfieslinge oft eine kleine Privatarmee zu ihrer Unterstützung.



In den finsteren Dungeons müssen Sie mitunter tödliche **Hindernisse** überwinden.



Um an die vielen Schätze zu kommen, **entschärfen** Sie die Fallen an den Truhen.

von Intelligenz erwarten würden, agieren besonders dämlich und ohne Rücksicht auf Verluste. Sie brauchen nur einen Feind zwischen sich und die bösen Fernkämpfer und Zauberer des Gegners bringen – und meist strecken die Trottel ihren eigenen Verbündeten mit Pfeilen oder Feuerbällen nieder. In engen Gängen verkeilen sich die Gegnergruppen oft ineinander und stecken fest, selbst offene Türen stellen mitunter ein unüberwindliches Hindernis dar. Daran ist nicht zuletzt die üble Kollisionsabfrage schuld, die aber auch Ihrem Helden Probleme bereitet. So bleiben Sie oft an Objekten hängen und bekommen gegnerische Zaubersprüche ab, die ungehindert durch Mauern brechen.

Wie es der Zufall so will ...

Eine Besonderheit von **Dungeon Lords** ist das regelmäßige Auftauchen von zufallsgenerierten Monstern, besonders in Außenarealen und Dungeons. Dass dabei das Programm jedes Mal kurz ruckelt, ist nur eine der technischen Ungereimtheiten. Die Häufigkeit dieser Spawns können Sie optional zwar minimieren, allerdings bringen mehr Kämpfe natürlich mehr Erfahrungspunkte. Blöd ist das nur, wenn Sie ohnehin schon in einen schweren Kampf verwickelt sind und zusätzliche Feinde erscheinen. Als wir beispielsweise für unsere Samurai-Klassenquest einen NPC gegen einen Angreifer verteidigen sollten, tauchte ein Drache auf und erlegte alle drei Charaktere. Schon deshalb sollten Sie regelmäßig und an wichtigen Stellen immer speichern. Da das Spiel aber nur lächerliche zehn Spielstände zulässt, müssen Sie alte Savegames immer wieder von Hand unter Windows in einen anderen Ordner kopieren.

Außergewöhnliches Magiesystem

Das Magiesystem in **Dungeon Lords** ist insofern außergewöhnlich, als dass sich die vier Zauberschulen in Art und Anwendung stark unterscheiden. Die Arkane Magie entspricht dem klassischen Angriffs-Hokuspokus und umfasst beispielsweise Magische Geschosse, Feuerbälle und Blitze. Die entsprechenden Formeln finden Sie in Form von Rollen (zur einmaligen Benutzung) und Büchern, die sich nach Gebrauch erst wieder aufladen müssen. Ähnlich funktionieren auch Himmels- und Runenmagie, wobei statt Büchern dabei Sternenkristalle beziehungsweise magische Steine als Quellen der Zauber dienen. Für die Höllensprüche benötigen Sie Reagenzien, die Sie kaufen oder in Kisten, Schatztruhen sowie bei erlegten Monstern finden (etwa Fledermausflügel und Rattenschwänze). Die entsprechenden Zauber, die meisten davon Beschwörungen von verbündeten Monstern, finden Sie entweder auf Ihren Reisen oder durch Experimentieren.

Echte Heldenkarrieren

Der gelungenste Teil von **Dungeon Lords** ist die Charakterentwicklung. Zu Beginn wählen Sie neben Ihrer Rasse einen von vier Grundberufen (Kämpfer, Schurke, Magier oder Adept) und steigen im Verlauf Ihrer Karriere in bis zu zwei fortgeschrittene und eine meisterhafte Klasse auf. Welche das sind, entscheiden Sie anhand der Gilden, denen Sie beitreten. Kämpfer können sich beispielsweise zum Ritter und anschließend Lord weiterentwickeln, aber auch die Karriere als Samurai fortsetzen, um schließlich Hatamoto zu werden. Allerdings gibt es zwischen den Klassen gewisse Überschneidungen, denn beispielsweise können auch Schurken als Hatamoto enden. Jede Klasse erhält besondere Fähigkeiten und Boni, die im Handbuch detailliert aufgeführt sind. Um in eine fortgeschrittene oder meisterhafte Klasse aufzusteigen, muss Ihr Charakter bestimmte Attributwerte und Fähigkeiten besitzen und zusätzlich eine spezielle Klassenquest erfüllen.

Charakter nach Maß

Für das Besiegen von Monstern und erledigte Aufträge erhalten Sie Erfahrungspunkte. Die investieren Sie in Attribute wie Stärke oder Intelligenz und beeinflussen damit indirekte Charakterwerte. Hohe Geschicklichkeit sorgt beispielsweise dafür, dass Ihr Held besser trifft; Vitalität lässt traditionell die Lebensenergie steigen. Mit den Erfahrungspunkten erhöhen Sie aber auch die Fähigkeiten des Helden. Dazu gehören etwa die Kenntnisse der Magieschulen, Waffen- und Rüstungsarten. Je besser die Werte, desto effektiver zaubern und kämpfen Sie. Außerdem qualifizieren Sie Ihren Charakter so für die Benutzung besserer Gegenstände. Darüber hinaus umfassen die Fertigkeiten aber auch Sachen wie Fallen entschärfen, Handel und Athletik. Wie Sie Ihren Charakter entwickeln, hängt von Ihrem Spielstil und Charakter ab. **Dungeon Lords** lässt Ihnen die Freiheit zum individuellen Helden.

Langweilig und steril

Die Spielwelt von **Dungeon Lords** erfüllt gerade mal Mindestansprüche und kann in keiner Weise mit der von **Gothic 2**, **Morrowind** oder **Sacred** mithalten. Städte und Dörfer wirken wie ausgestorben, weil es kaum NPCs gibt. Auch in den wenigen betretbaren Gebäuden herrscht tote Hose. So stehen beispielsweise im Wirtshaus von Arindale nicht einmal Tische und Stühle, von einer Küche, einem Tresen oder gar Gästen ganz zu schweigen. Die Außenareale sind völlig unbelebt, sieht man einmal von den Gegnern ab. Keine Rehe, keine Vögel, keine Hoppelhasen – entsprechend steril wirken die Gebiete trotz dichter Vegetation dann auch. Der größte Teil der Spielwelt ist von einer Waldlandschaft überzogen, die quasi überall gleich aussieht. Einzige Abwechslung dazu sind einige Sümpfe, andere Landschaftstypen fehlen.

Kaum besser sieht es in den Dungeons aus. Meist verwenden die Designer für riesige Komplexe nur eine Handvoll Texturen, die sich entspre-



Dank des durchdachten Magiesystems können alle Charaktere, selbst ausgemachte Kämpfer, Zauber wie diesen **Feuerball** benutzen.

chend oft wiederholen. In diesen gleichförmigen Hintergründen gehen kleine interaktive Objekte wie Schalter oder lose Ziegelsteine oft unter. Außerdem erschwert der grafische Einheitsbrei die Orientierung in den Labyrinth-artigen Arealen. Besondere Frechheit: Das Handbuch verspricht eine »Automap«-Funktion, die es jedoch gar nicht gibt. Halten Sie also Zettel und Papier für Notizen sowie Skizzen bereit, da Sie sich sonst garantiert regelmäßig verlaufen.

Wenig zu tun

Abgesehen von den Hauptquests und den Gildenaufträgen zur Charakterentwicklung gibt es kaum etwas zu tun. Kein Wunder, es gibt ja auch kaum NPCs, die Nebenquests anbieten könnten. Die wenigen Aufgaben verlangen meist die Beschaffung von Gegenständen, das Ausschalten eines bestimmen Gegners oder einfache Botengänge. Das Problem dabei ist, dass die Beschreibungen der Quests oft vage sind, in einigen Fällen bei den Ortsangaben sogar widersprüchlich. Am besten notieren Sie während der Gespräche alle Personen- und Ortsnamen sowie Richtungsangaben, da diese im Tagebuch oft fehlen. Dialoge führen Sie im Stile früher Rollenspiele, indem Sie einfach eine Liste von Stichwörtern abarbeiten. So etwas wie Multiple-Choice-Gespräche gibt es nicht, so dass die Kommunikation mit NPCs eine entsprechend geringe Rolle spielt.

Kein Miteinander

Der im Vorfeld als besonderes Schmankerl angekündigte kooperative Multiplayer-Modus mit bis zu acht Teilnehmern entpuppt sich in der Praxis als Spiel nebeneinander statt miteinander. Das Programm teilt weder Erfahrungspunkte noch Gold, Gegenstände lassen sich nur umständlich tauschen. Es gibt nicht einmal ein Gruppenfenster, in dem man die Lebensenergie der Mitstreiter sieht. Wer sich trotz dieser Spaßbremsen ins Multiplayer-Abenteuer stürzt, muss selbst im LAN mit Lags rechnen.

Georg Valtin

VORSICHT, **VERBUGGT!**

Dungeon Lords wurde eindeutig zu früh veröffentlicht, es ist schlicht noch nicht fertig. Der erste Patch (1.1) hat zwar einige Fehler der von uns getesteten amerikanischen Verkaufsversion behoben, dafür aber neue gebracht. Wenn die Entwickler bis zur Veröffentlichung der deutschen Fassung alle groben Bugs beseitigen und momentane Schwachpunkte wie KI und Wegfindung verbessern, ist ein großer Wertungssprung wahrscheinlich.

Allerdings lassen sich die festgestellten Mängel im eigentlichen Spieldesign erfahrungsgemäß nicht per Patch beheben, so dass Dungeon Lords auch im besten Fall nicht über eine hohe 70er-Wertung hinauskommen wird.



Einer der **Bugs**: Monster schweben aufgrund falscher Kollisionsabfrage in der Luft.

TEST-CENTER

SUSANNE BRAUN

Knüppeln, Prügel, Metzeln



Dungeon Lords macht Spaß – bis zu einem gewissen Zeitpunkt. Das Spiel macht mir keinen Spaß mehr, wenn ich mich durch sieben Gegner geschnetzelt habe, von den Fallen in verschlossenen Truhen gebraten wurde und die gleichen sieben Goblins schon wieder vor mir stehen. Ich klicke wieder wie eine Wahnsinnige in der Gegend herum – in der Hoffnung, einen der Feinde zu treffen. So was wie Zielen gibt es in Dungeon Lords nämlich nicht, jeder Kampf entwickelt sich zur Glückssache. Entweder man trifft oder man wird getroffen. Vornehmlich letzteres.

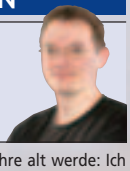
Ohne jedes Konzept

Mit der nicht vorhandenen Vielfalt der Feinde kann ich noch leben, wäre die Umgebung nicht so leblos und still. In der Verkaufsversion gibt es im Wald keine Geräusche – kein Vogelgezwitscher, kein Windrauschen, kein Garnix. Nicht mal Musik. Und wer zur Hölle war der Meinung, ein Spieler brauche heutzutage in einem Rollenspiel keine Karte? Ich kann doch nicht durch eine offene Welt rennen, wenn ich keine Karte habe. Das habe ich schon besser gesehen.

Meine Wertung **65**

GEORG VALTIN

Wie kann man das in dieser Form veröffentlichen?



Und wenn ich 100 Jahre alt werde: Ich werde nie verstehen, warum Firmen unfertige Spiele veröffentlichen. Selbst eingefleischte Fanboys, die sonst nie müde werden, ihren Liebling zu verteidigen, beschweren sich in den US-Foren. Hoffentlich lässt sich der deutsche Publisher dtp Zeit, um in Zusammenarbeit mit den Entwicklern zumindest die groben Schnitzer wie Plotstopper-Bugs zu beseitigen. Im derzeitigen Zustand sollten sich auch die größten Rollenspielfans den Kauf gut überlegen.

Versteckte Stärken

Aber auch wenn ich mir das Spiel ohne die Fehler vorstelle, überzeugt es mich nicht und hält keinen Vergleichen mit den weit älteren Titeln Morrowind oder Gothic 2 stand. Zwar motivieren Charakterentwicklung, Magiesystem, Kämpfe und die Suche nach besseren Waffen und Rüstungen zum Weiterspielen. Doch bei für Rollenspielen wichtigen Aspekten wie Spielwelt, Dialogen, Quests und Story enttäuscht Dungeon Lords. Und der Multiplayer-Modus ist in dieser Form ein schlechter Witz, da sollten die Entwickler auf jeden Fall noch einmal nachbessern. Kooperativ würde das Spiel, insbesondere die Gefechte, trotz offensichtlicher Mängel mehr Spaß machen.

Meine Wertung **63**

DAVID BERGMANN

Wir schreiben das Jahr 2005, lieber Herr Bradley!



Die Charakterentwicklung ist so ziemlich das einzig runde Element in Dungeon Lords. Meinen Helden auszubilden und gezielt alle Spezialisierungen zu steigern – das macht Spaß. Das Leveldesign hingegen, das macht Augenkrebs. Ungläubig bestaunte ich leere Tavernen und drei identische, unmöblierte Zimmer in einer Burg. Dass ein Offline-Rollenspiel in Sachen Atmosphäre und Spielwelt einem Online-Rollenspiel wie World of WarCraft derart unterliegt, ist schlichtweg peinlich.

Apropos World of WarCraft: Dungeon Lords taugt für mich nur als passabler Lückenfüller, wenn Blizzards Server mal wieder abgestürzt sind.

Meine Wertung **59**

DUNGEON LORDS

Video



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (1 bis 8 Spieler) Internet (1 bis 8 Spieler)
Ausstattung	3 CDs, Handbuch (48 Seiten), Karte
Sound	Stereo
Genre	Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Heuristic Park/Dreamcatcher
Webseite	www.dungeon-lords.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	nicht geprüft
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	384 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	6
Multiplayer	4

PRO

- freie Charakterentwicklung
- actionreiche Kämpfe
- interessantes Magiesystem

KONTRA

- zahlreiche Bugs
- sterile, langweilige Spielwelt
- üble KI und Wegfindung

GEORG VALTIN	63
SUSANNE BRAUN	65
DAVID BERGMANN	59

Durchschnitts-Wertung der Tester **62**



Der **Priester** der gegnerischen Teams steht meist ganz oben auf der Abschussliste, damit er Gefallene nicht wiederbeleben kann.



Unser Elementarmagier/Mesmer deckt die Feinde aus der Distanz (und in diesem Fall) völlig unbehelligt mit heftigen **Feuerzaubern** ein.



GUILD WARS

Kurzweilige Kämpfe mit den Waffen und Zaubersprüchen eines mittelalterlichen Fantasy-Rollenspiels: Ncsoft zeigt, wie man **Teamgeist, Taktik und Spielspaß vereint.**

Flotte Online-Action im Team? Dabei denken die meisten PC-Spieler unweigerlich an Shooter. Jetzt ist Horizonterweiterung angesagt, denn in **Guild Wars** von Ncsoft tauschen Sie Schießprügel gegen Nahkampfwaffen, Granaten gegen Zaubersprüche, und bekämpfen andere Teams vor dem Hintergrund eines Rollenspiels. Im Gegensatz zu den meisten Actiontiteln sind in **Guild Wars** zwei Dinge wirklich wichtig: Teamfähigkeit und Taktik. Wer sich in den Spieler-gegen-Spieler-Gefechten (PvP) als Einzelkämpfer versucht, macht das Spiel für sich und seine Kameraden zum Frusterlebnis, während sich die Gegner über leichte Siege freuen.

Helden von der Stange

Im PvP-Modus wählen Sie einen von zwölf vorgefertigten Charakteren, die üblichen Rollenspielklassen wie Paladin (Krieger/Mönch) oder Feuermagier (Elementarmagier/Mesmer) entsprechen. Alternativ schustern Sie sich Ihren Wunschhelden nach dem Baukastenprinzip zusammen, wobei Sie jeweils eine Haupt- und Nebenklasse wählen. Allerdings müssen Sie die meisten und besten Fähigkeiten vorher im Rollenspielmodus (siehe Kasten) frei spielen, ehe Sie sie für PvP-Charaktere benutzen können. Da das sehr zeitaufwändig ist, entfallen Experimente der Marke »Ich probiere erstmal schnell ein paar Charakter-Kombinationen, bevor ich mich festlege«. Das ist insofern ärgerlich, da die Fähigkeiten der vorgefertigten Charaktere zunächst nicht optimal ausbalanciert waren. Mit dem ersten großen Update hat Ncsoft diese Ungereimtheiten aber inzwischen korrigiert.

Umwerfende Vielfalt

Jede der sechs Klassen (Elementarmagier, Mesmer, Mönch, Nekromant, Krieger, Waldläufer) verfügt über eine breite Palette von Angriffen, Zaubern und sonstigen Fähigkeiten. Das geht soweit, dass sich Krieger beispielsweise auf eine der drei Waffen Schwert, Axt oder Hammer spezialisieren können und für jede davon eigene Spezialschläge lernen. Elementarmagier verwenden beispielsweise Feuer-, Wasser-, Luft- und Erdsprüche. Obwohl Sie immer nur acht unterschiedliche Fertigkeiten in einem Kampf verwenden können, sollten Sie möglichst alle im Repertoire haben – je nach Gruppenzusammensetzung ist eine andere Kombination sinnvoll.

Die Charakterentwicklung umfasst aber auch die Vergabe von Attributpunkten, die Sie beim Stufenaufstieg erhalten und mit denen sich Helden auf bestimmte Teildisziplinen spezialisieren. Mesmer lernen beispielsweise »Schnelles Wirken«, wodurch sich die Zauberzeit reduziert. Dieses ausgeklügelte System erlaubt zusammen mit den zahlreichen Fähigkeiten eine individuelle Charakterentwicklung und -gestaltung – einfach vorbildlich!



Bevor Sie die Arena »Grab der altehrwürdigen Könige« betreten, erledigen Sie praktisch zum Warmwerden einige untote **Monster**.



In der Lobby posieren die formvollendeten **Charaktere** um die Wette. Der Grafikstil von Figuren, Landschaften wirkt sehr stimmig.

Ein Hoch den Leveldesignern

Die Leveldesigner gestalteten die PvP-Arenen sehr gut. Die Basen der Teams sind jeweils auf mehreren Wegen erreichbar, verwinkelte und offene Areale wechseln sich ab und ermöglichen vielseitige Taktiken, etwa Flankenangriffe, Hinterhalte oder großflächige Zauberattacken. Dabei stimmen aber auch die Proportionen: Die Gebiete sind einerseits so kompakt, dass die Teams schnell aufeinander treffen. Andererseits bieten sie aber auch genug Platz für taktische Manöver.

Je nach Klasse unterscheidet sich der Spielstil. Während sich beispielsweise Krieger in den Nahkampf stürzen, heilen Mönche aus dem Hintergrund, Elementar-Magier lassen ihre zerstörerischen Sprüche ebenfalls aus der zweiten Reihe los. Heilende und zaubernde Charaktere stehen in der Regel gleich zu Beginn einer Partie ganz oben auf der Abschussliste. Das gilt nicht für die Spieltypen, in denen auch NPCs (Geisterheld oder Priester) zur Gruppe gehören. Hier werden die computergesteuerten Figuren oft zuerst attackiert. Ein erlegter Geisterheld bringt einen Moralschub und damit einen Bonus auf Lebensenergie und Mana. Wenn der Priester fällt, kann er die erledigten Spieler seines Teams nicht wiederbeleben. Trotzdem verlaufen die Kämpfe stets unterschiedlich, auch wenn die Ziele in fast jedem Modus letztendlich darauf hinauslaufen, das gegnerische Team zu beseitigen.

Der erste Fehler ist der letzte

Die ersten PvP-Erfahrungen sammeln Sie in **Guild Wars** normalerweise in der Arena »Fort Koga«. Hier treten zwei Mannschaften mit je vier Spielern im Team-Deathmatch gegeneinander an. Dabei stellt das Programm die Gruppen zufällig zusammen. Auf anderen Maps rekrutieren Sie Mitstreiter gezielt und können dann natürlich eine ausgewogene Mischung in den Kampf schicken. In den High-Level-Arenen landen Verlierer wieder in der Lobby, während das siegreiche Team auf der nächsten Map in einem anderen Spieltyp gegen eine andere erfolgreiche Mannschaft antritt.

Im Gegensatz zu PvP-Kämpfen in anderen Online-Rollenspielen entscheidet hier das Können der Einzelnen und Zusammenspiel der Gruppe über den Ausgang der Gefechte. Die Ausrüstung der Helden spielt kaum eine Rolle.

Nur in wenigen Spielen wird das Team allerdings für Fehler einzelner Charaktere so hart bestraft wie in **Guild Wars**: Wenn auch nur ein Spieler Mist baut, gewinnt fast immer die andere Mannschaft. Wer es in **Guild Wars** zu etwas bringen will, braucht neben Skill auch Erfahrung und muss regelmäßig trainieren. Das merkt man vor allem, wenn man mit einer bunt gemischten Gruppe gegen eine disziplinierte Gilde antritt.

Einfach und präzise

Die Steuerung geht bereits nach wenigen Minuten flott von der Hand. Sie manövrieren Ihren Charakter mit einer Kombination aus Maus und Tastatur durchs Gelände. Alle Fähigkeiten lassen sich per Maus oder mit praktischen Hotkeys aktivieren. Die Entwickler bauten aber auch einige spezielle Funktionen ein. So kann beispielsweise ein Spieler einen Gegner markieren, woraufhin eine entsprechende Nachricht an alle Team-

DER ROLLENSPIELMODUS

Wenn Sie in Guild Wars einen Rollenspielcharakter erstellen, wählen Sie zunächst nur eine Primärklasse. In unterschiedlichen Quests testen Sie die wichtigsten Fähigkeiten der anderen Berufsgruppen und entscheiden sich schließlich für eine sekundäre. Wenn Sie auf diesem Weg einen Charakter für PvP heranzüchten, müssen Sie immer auf die Entwicklung Ihrer Fähigkeiten achten und sich entsprechend spezialisieren. Ihre Missionen erhalten Sie von NPCs, die Sie hinaus in die einsame Welt schicken. Einsam, weil jede Karte für sie generiert wird und sie sich alleine in den Landen Tyrias tummeln. Wenn Ihnen der Sinn nach Geselligkeit steht, fragen Sie in den Städten über den Chat nach Spielern, die mit Ihnen zusammen Abenteuer erleben wollen.

Lustiges Hau-Drauf

In den Missionen geben Sie NPCs Begleitschutz, suchen nach verschollenen Gegenständen und Personen oder laufen von A nach B. Damit keine Langeweile aufkommt, bestehen die Aufträge oft aus mehreren Teilen, die Sie quer durch die Länder und mehrere Kapitel der Geschichte schicken. Dabei starten Sie in der idyllischen Umgebung von Ascalon und landen später per Zeitreise in den verwüsteten und öden Gegenden von Tyrias. Die Landschaften sind sehr schön und detailliert gestaltet, allerdings kann man sich nicht völlig frei in ihnen bewegen. Die Entwickler haben die Wege mit natürlichen Hindernissen begrenzt, um den Spieler die Erkundungswut zu nehmen. So entstehen unnötig lange Laufwege. Insgesamt ist der Rollenspielmodus eine nette Zugabe, kann aber natürlich nicht mit Everquest 2 und World of WarCraft mithalten.

Auf unserer DVD finden Sie unter dem Punkt »Extras« die Komplettlösung für die ersten beiden Missionen sowie einen Link zum gesamten Walkthrough.



Wenn Sie in einer Mission nicht weiterkommen, helfen angeheuerte, computergesteuerte **KI-Söldner**.



Charaktere, die als primäre Klasse **Waldläufer** wählen, werden im zu exzellenten Bogenschützen.

GUILD WARS: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Ihnen Feuerball und Schwerter mehr liegen als Gewehre

... wenn Sie lieber im Team als einzeln spielen

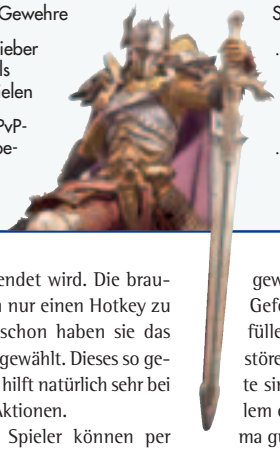
... wenn Sie PvP-Gefechte bereits in DAoC mochten

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie ernste Probleme damit haben, Befehlen anderer Spieler zu gehorchen

... wenn Sie ein Online-Rollenspiel à la Everquest 2 ohne PvP-Kämpfe bevorzugen

... wenn Ihnen Counter-Strike und Konsorten taktisch zu anspruchsvoll sind



mitglieder gesendet wird. Die brauchen daraufhin nur einen Hotkey zu drücken, und schon haben sie das gleiche Ziel ausgewählt. Dieses so genannte »Assist« hilft natürlich sehr bei koordinierten Aktionen.

Nette Idee: Spieler können per Mausbewegung in der Minimap malen, also beispielsweise mit Pfeilen den geplanten Weg markieren. In der Praxis nutzen die wenigsten Leute diese Möglichkeit sinnvoll. In zusammengewürfelten Gruppen schmieren Scherzkekse Strichmännchen, Smileys, »LOL«-Schriftzüge und ähnliche Dinge auf die Map. Gilden und feste Gruppen kommunizieren meist über Teamspeak oder andere Sprachsoftware und nutzen dieses Feature genauso wenig wie die umfangreichen Chat-Optionen.

Stilsicher und klangvoll

Technisch hält **Guild Wars** locker mit den Genrespitzenreitern **Everquest 2** und **World of WarCraft** mit. Der Grafikstil wirkt mit seinen Leuchteffekten, weichen Formen und hoch aufgelösten Texturen sehr stimmig. Gleiches gilt für die schönen Animationen und Zauberspruchseffekte, wobei letztere aber weit weniger spektakulär aussehen als in Genrekollegen. Das ist in dem Fall aber durchaus so gewollt, denn in den schnellen Gefechten würden Bildschirm füllende Effekte einfach nur stören. Musik und Soundeffekte sind sehr gut, wobei vor allem das eingängige Hauptthema gut ins Ohr geht.

Kleinere Probleme

Mit den Servern scheint Ncsoft noch einige Schwierigkeiten zu haben. Besonders im PvP-Modus flogen wir mindestens einmal pro Sitzung aus dem Spiel, auch bei anderen Teilnehmern haben wir diverse Disconnects erlebt. Das ist besonders ärgerlich, wenn es beim Betreten der Kampfarena passiert und die Gruppe dann unvollständig und damit meist chancenlos ins Gefecht ziehen muss.

Auch die eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten stören: Sie dürfen sich nämlich nicht frei im Level bewegen, sondern nur dort umherlaufen, wo es die Entwickler vorgesehen haben. Das Programm erlaubt es beispielsweise nicht, seitlich von Abhängen zu springen. Stattdessen müssen Sie auf den vorgesehenen Routen entlang laufen und damit oft Umwege in Kauf nehmen, statt auf direktem Weg von A nach B zu gelangen.

Georg Valtin



Opferstätten sind taktisch wichtige Punkte in den Arenen. Wenn Sie sie besetzten, attackieren die Bauten nahe Gegner mit Blitzen.

TEST-CENTER

SUSANNE BRAUN

Metzeln mit Baukastenprinzip



Super! Ich kann mir einen Charakter basteln und ihn gleich in die PvP-Kämpfe schicken, ohne den Rollenspielpart zu absolvieren. Was mich stört, sind die Arenen. In der einen ist viel los, ich kann aber meine Gruppe nicht selbst bestimmen. In der anderen, in der ich meine Mitstreiter aussuchen könnte, treibt sich nicht mal eine Ratte herum.

Das Turnier beschert mir Spaß und Frust gleichermaßen. Bin ich in einer Gruppe, in der keiner den Anführer mimt, bin ich als Magier verraten und verkauft. Da empfiehlt es sich tatsächlich, dem Spieltitel zu folgen und in eine Gilde einzutreten, in der Kämpfe koordiniert werden.

Meine Wertung **83**

FLORIAN STANGL

Fantasy-Action-Online-Rollenspiel-Schlachtfest



Als ich mit dem Rollenspielmodus loslegte, war die Enttäuschung riesig: Mehr als ein simples Diablo mit prachtvoller 3D-Grafik ist Guild Wars nicht. Und da es einige Macken hat (Wegfindung, Öd-Quests), bin ich sofort zu World of WarCraft zurückgekehrt.

Doch immer wieder lockt das klasse PvP auf UT-Niveau. Guild Wars schließt hier eine Marktlücke. Ncsoft, bitte baut deshalb die Arenen weiter aus!

Meine Wertung **80**

GEORG VALTIN

PvP der Spitzenklasse!



Der Solomodus von Guild Wars kann mir gestohlen bleiben, ich stürze mich lieber in PvP-Kämpfe. Es macht einfach einen Riesenspaß, mit einer eingespielten Gruppe gegen andere Teams zu kämpfen. Auf der anderen Seite ärgere ich mich aber oft genug, wenn meine Mannschaft aufgrund eines dusseligen Fehlers verliert. Trotzdem motiviert Guild Wars immer wieder zu neuen Partien, da man in jedem Spiel weitere Manöver lernt und diese natürlich gleich selbst anwenden will.

Schade, dass Guild Wars derzeit nur über relativ wenige PvP-Arenen und sehr ähnliche Spielmodi verfügt. Etwas mehr Abwechslung würde dem Spiel gut tun. Allerdings bin ich zuversichtlich, dass Ncsoft demnächst neue Inhalte liefert, um die Spieler auch langfristig bei der Stange zu halten.

Meine Wertung **88**

TIM KÖHLER*

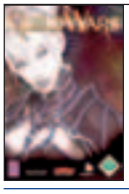
Gelungenes Experiment



Man nehme World of WarCraft und befreie es systematisch von zeitraubenden Faktoren, wie langatmigem Leveln oder ewigen Reisen von Ort zu Ort. Dann setzt man konsequent auf das Instanzieren von Gebieten, addiert noch einige nagelneue Features (etwa NPC-Gefolgsleute) und stimmt das Ganze mit einer Prise Diablo 2 und Unreal Tournament ab.

Ergebnis dieses gewagten Experiments ist Guild Wars, dem im PvM erstmals der Spagat zwischen Gelegenheits- und Vielspielern gelingt. Im PvP entfacht es mit taktisch anspruchsvollen und spannenden Gefechten ein echtes Feuerwerk. Zu Ruhm und Ehre gelangen angesichts der weltweiten Konkurrenz aber nur eingespielte Gruppen.

GUILD WARS



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (unbegrenzt)
Ausstattung	2 CDs, Handbuch (148 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Arenanet/Ncsoft
Webseite	www.guildwars.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	10
Singleplayer	6

PRO

- vielfältige Charakterentwicklung
- Teamplay wird belohnt
- stimmige Grafik
- sehr gute Steuerung

KONTRA

- Level nicht frei begehbar
- abwechslungsarme Spielmodi

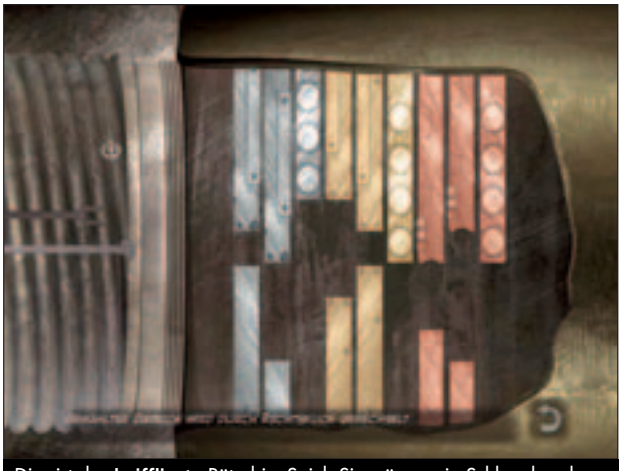
GEORG VALTIN	88
SUSANNE BRAUN	83
FLORIAN STANGL	80

Durchschnitts-Wertung der Tester: **84**

*Tim Köhler spielt Guild Wars seit der »E3 for everyone«-Demo 2004 und ist bei Onlinewelten.com für die Fansite Guild-Wars.info zuständig.



Sie steuern nicht nur die fesche **Victoria**, sondern in Rückblenden auch ihren Großvater Gus. Gemeinsam lösen die beiden den Fall.



Dies ist das **kniffligste** Rätsel im Spiel: Sie müssen ein Schloss knacken und erst einmal herausfinden, wie die Stifte funktionieren.

STILL LIFE

Still Life ist ein **klassisches Point&Click-Adventure, das auch komplett ohne Rätsel funktionieren könnte.** Ein Glück für die Entwickler – die haben vor lauter Geschichtenerzählen nämlich fast die Knobelei vergessen.

Adventure-Fans erinnern sich vielleicht noch an **Post Mortem**. Als Privatdetektiv Gus McPherson musste man dort einen brutalen Mordfall im Paris des Jahres 1935 aufklären. In **Still Life** ist Gus erneut einem Serienmörder auf der Spur – allerdings spielt er diesmal die Nebenrolle und rätselt nur in Rückblenden. Die Hauptrolle übernimmt seine Enkelin Victoria, die im heutigen Chicago eine Mordserie aufklärt, die dem Fall ihres spurensichernden Opas erstaunlich bis erschreckend ähnelt.

Eins und eins zusammenzählen

Still Life bedient sich auch in Sachen Rätseldesign beim Quasi-Vorgänger. Genau wie in **Post Mortem** gibt's statt Kombinationsrätseln einen ganzen Batzen **Myst**-kompatibler Logik-Puzzles. Da sollen Sie beispielsweise ein Schloss knacken, ohne Hightech-Gadgets. In mühsamer Kleinarbeit müssen Sie herausfinden, welche Stifte im Schloss miteinander zusammenhängen und sie nacheinander in die richtigen Positionen bringen. An anderer Stelle versperrt eine Tür samt Zahlenschloss den Weg, doch der passende Code ist nirgends zu finden. Weiter kommen Sie erst, wenn Sie vorher die Hinweise eines kryptischen Gedichts richtig deuten.

Subtile Hilfestellung

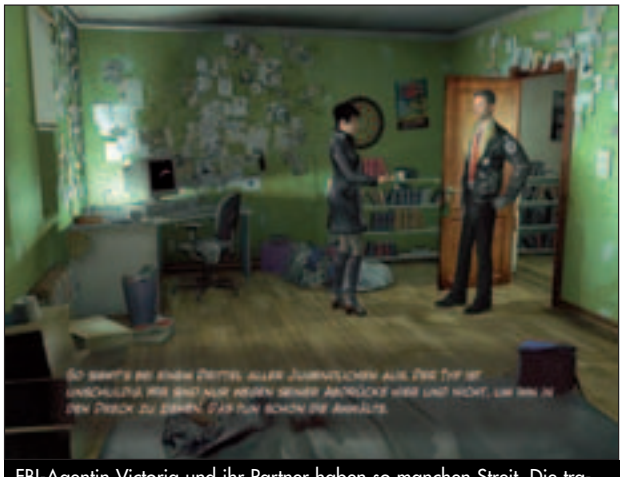
»Mühsam« bedeutet bei **Still Life** allerdings nicht »nahezu unschaffbar« – ein Prädikat, das sich **Post Mortem** mit knüppelschweren Rätseln verdiente, für die es kaum Hinweise gab. In **Still Life** macht die Knobelei hingegen Spaß. Sich die Vorgehensweise komplett selbst zusammenreimen, das ist nur zwei Mal notwendig. Ansonsten gibt es immer Hinweise, die einem zwar unter die Arme greifen, aber niemals zu viel verraten – es bleibt das Gefühl, die Kopfnüsse selbst geknackt zu haben und so in der Geschichte voranzukommen.

Stillleben im Hirn

Tatsächlich ist **Still Life** fast schon zu einfach und erinnert vor allem in den ersten beiden Dritteln an einen interaktiven Spielfilm. Die Geschichte wird in vielen gerenderten Zwischensequenzen und ausufernden Dialogen erzählt, bis ein kleines Rätsel den Erzählfluss stoppt. Ist dieses Rätsel gelöst, beginnt der nächste Geschichtsblock. Auf Grund der extrem spannend inszenierten Geschichte ist dieser Ablauf zu verschmerzen. Mit einem Adventure im klassischen Sinne hat **Still Life** zu Beginn allerdings bis auf die Steuerung mit der Maus nur wenig gemeinsam. Erst in den letzten vier von knapp zehn Stunden Spielzeit gibt es mehr Puzzles als Dialoge.

Halt doch die Klappe!

So spannend die düster inszenierte Geschichte auch ist, die Entwickler Microids hier mit Versatzstücken aus



FBI-Agentin Victoria und ihr Partner haben so manchen Streit. Die tragen sie zum Leidwesen des Spielers in schlecht vertonten **Dialogen** aus.



Privatdetektiv Gus McPherson schaut sich in der Polizeistube um – das Geschehen dieser **Rückblenden** liegt ein paar Jahrzehnte zurück.



Still Life hat sich die Altersfreigabe ab 16 Jahren mit seiner **Gewaltdarstellung** redlich verdient.

allerlei Hollywood-Horrorstreifen erzählt – einer der großen Kritikpunkte an **Still Life** sind die Dialoge. Die entpuppen sich nämlich mehr und mehr als notwendiges Übel, um das man nicht herumkommt, will man nichts verpassen. Es sind vor allem die größtenteils sehr schwachen Sprecher, die die Schwätzchen mitunter unerträglich machen. Lediglich Victoria, Gus und ironischerweise zwei, drei unwichtige Nebenrollen sind gut besetzt. Für die restliche Sprecherriege heißt es: »Sechs, setzen!« Eigentlich dramatische Momente büßen viel Atmosphäre ein, weil die Sprecher scheinbar während der Aufnahmen im Buch »Emotionen für Dummys« geschmökert haben.

Zudem sind die Gespräche extrem lang und bieten keine Möglichkeit, selbst tätig zu werden. Anstatt aus verschiedenen Antwortmöglichkeiten zu wählen, klickt man nach jedem Wortwechsel auf die linke Maustaste, und weiter geht's. Hin und wieder darf man optional mit einem Rechtsklick persönliche Fragen stellen, die nichts mit dem Fall zu tun haben. Auf Gesprächs- oder Spielverlauf hat das keinen Einfluss.

Gepflegt gruseln

Während mancher Dialog die Atmosphäre in den Keller drückt, holt die Grafik sie ans Tageslicht. Von wenigen Stilbrüchen abgesehen (mitunter folgen gezeichnete und gerenderte Hintergründe direkt aufeinander), sind die Schauplätze stimmig inszeniert; die 3D-Charaktere fügen sich gut ein, statt deplatziert zu wirken.

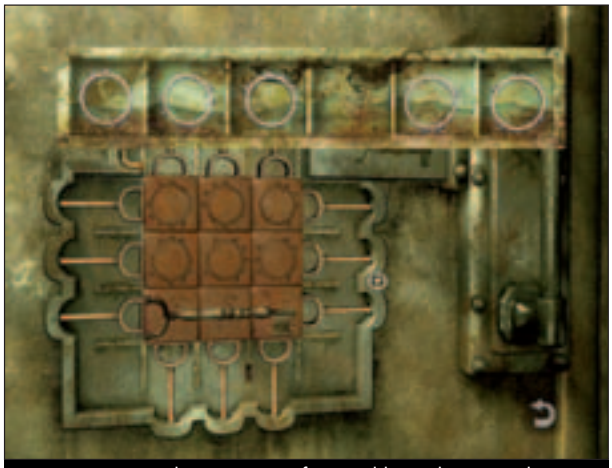
Fast schon reif fürs Kino sind die Zwischensequenzen. Mit schnellen Schnitten und geschicktem Effekt-Einsatz stehen sie Profi-Schockern wie **The Ring** in nichts nach. Auch die Soundkulisse bedient sich bei filmischen Vorbildern, ist aber gerade deswegen sehr stimmig.

Rätselloses Adventure

Still Life lebt von seiner Geschichte. Ständig stellt man sich nur eine Frage: »Wie geht's weiter?« Allein deshalb stört es nicht weiter, dass man in den ersten Stunden förmlich durch das Spiel hetzt, weil es zu wenig Rätsel gibt, die beschäftigen. Wer in erster Linie ein Adventure sucht, greift besser zu **Nibiru**. Da gibt's mehr zu Knobeln und etwas Grusel obendrauf.

Mögen Sie spannende Geschichten und haben ein Faible für »heute Nacht schlafe ich schlecht«-Atmosphäre, dann können wir Ihnen **Still Life** nur empfehlen. Das hat nämlich auch der Vorzeige-Grusler **Black Mirror** nicht besser hinbekommen.

David Bergmann



Hier müssen wir jeden Ring einem freien Feld zuordnen. Je näher wir dem Ende kommen, desto mehr solcher **Rätsel** müssen wir lösen.

GEORG VALTIN



Genau mein Fall, aber nicht meine Sprecher

Wie schon Post Mortem gefällt mir Still Life vor allem dank der guten Atmosphäre und des spannenden Kriminalfalls. Die Idee mit den zwei Zeitlinien ist zwar nicht neu, aber gut gemacht. Allerdings hätten es in der ersten Spielhälfte ruhig ein paar mehr Rätsel sein dürfen, die dann auch mit der Handlung verknüpft sind.

Allerdings drückt die schlechte Synchronisation meine Wertung um ein paar Punkte: Wenn ich so viel Zeit damit verbringe, Dialogen zu lauschen, dann will ich auch vernünftige Sprecher!

Meine Wertung **73**

DAVID BERGMANN



Hochspannend und langweilig zugleich

Verzeihen Sie die Ausdrucksweise, aber: Scheiße, war das spannend! Außer World of WarCraft bringt mich in letzter Zeit eigentlich kein Spiel um den Schlaf – Still Life hat's geschafft. Ich musste einfach wissen, wie es weitergeht. Deshalb ein dickes Lob an die Geschichtenerzähler bei Microids. Von deren Talent waren offenbar auch die Spieldesigner derart überzeugt, dass sie für die erste Hälfte der Produktionszeit mit den Worten »Ihr macht das schon« in den Urlaub verschwunden sind.

Die fehlenden Rätsel sind dann zusammen mit den teilweise desaströs-gelangweilten Sprechern auch meine größten Kritikpunkte an Still Life, das nur für Spieler geeignet ist, denen die Geschichte am wichtigsten ist.

Meine Wertung **77**

STILL LIFE

Video



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (24 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Adventure
Entwickler/Publisher	Microids/Flashpoint
Webseite	www.stilllife-game.com
ca. Preis	35 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Radeon 7000	RAM	128 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	9
Multiplayer	–

PRO
- spannende Geschichte
- filmreife Inszenierung
- faire Rätsel …

KONTRA
- … die zu selten sind
- mitunter schlechte Sprecher
- nur zehn Stunden Spielzeit

DAVID BERGMANN	77
GEORG VALTIN	73

Durchschnitts-Wertung der Tester: **75**



Attack of the Clones: Gemischte Rennserien sind in SCAR Mangelware. Alle Computer-Piloten steuern stets den **gleichen Autotyp** wie wir.



Nein, Sie brauchen keine Brille. Das Spiel verzerrt die Sicht auf die Strecke und dämpft den Sound, sobald unser Pilot **unter Stress** steht.

SCAR

Bleifuß meets Need for Speed Porsche: Im jüngsten Heizerspektakel der italienischen Rennspielwerkstatt Milestone entdecken wir unsere Vorliebe für Alfa Romeo und **räubern ausschließlich in Karossen mit dem Cuore Sportivo über die Piste.**

Ein Rennspiel namens SCAR? Nein, hier geht es weder um die vernarbten Körper verunfallter Möchtegern-Schumis, noch hat der durchgeknallte Gangsterboss Tony »Scarface« Montana seine Finger im Spiel. Vielmehr handelt es sich bei diesem Titel schlicht um eine Abkürzung für »Squadra Corse Alfa Romeo«, was in banalem Deutsch soviel wie »Rennteam Alfa Romeo« bedeutet.

Rennfahrer-Adept, Level 1

Und genau diesem Rennstall treten wir in SCAR als hoffnungsvoller, aber unerfahrener Nachwuchspilot bei. Wobei die Betonung hier eindeutig auf dem Wörtchen »unerfahren« liegt. Wie es sich für einen zünftigen Arcade-Racer gehört, müssen Sie in SCAR natürlich beinahe jede Strecke und jedes Auto durch Siege auf der Rennbahn frei schalten. Daneben allerdings kümmern Sie sich auch noch um Ihr Alter Ego und dessen Ausrüstung. Ihr virtueller Pilot verfügt über neun Fähigkeiten wie Sichtweite, Beschleunigung oder Hand-/Augenkoordination, die Sie durch fleißiges Sammeln von Erfahrungspunkten verbessern, um so Ihr Leistungspotenzial auf der Strecke zu steigern.

Somit ist SCAR das wahrscheinlich erste Rollen-Rennspiel auf dem PC: Hier werden nicht die Motoren der Autos, sondern die Fähigkeiten der Fahrer getuned und verbessert. Bestes Beispiel: Die Fitness, die im Spiel hauptsächlich durch den Herz-Wert Ihres Fahrers bestimmt wird. Diese Fähigkeit gibt an, wie viel körperlichen und geistigen Stress Ihr Alter Ego erträgt, bevor ihm die Pumpe buchstäblich bis zum Hals schlägt und ihm kurzzeitig schummerig vor Augen wird. Der Wert liegt anfangs noch bei bescheidenen 100 Punkten, kann aber im Verlauf Ihrer Karriere weitaus höhere Regionen erreichen. Hierfür weisen Sie entweder gewonnene Charakterpunkte zu, oder sammeln in speziellen Turnieren Ausrüstungsgegenstände wie Sturzhelme und Rennhandschuhe. Kein Witz, es gibt tatsächlich den (Sturz-)Helm +32 Fahrerkondition!

Bloß keinen Stress

Wie aber wirkt sich das alles im Spiel aus? Der Fitnesslevel Ihres Fahrers wird – neben dem Zustand Ihres Wagens – im Cockpit angezeigt und verringert sich entsprechend Ihrer Fahrweise. Wer etwa ständig wüste Crashs baut, zerlegt nicht nur irgendwann seinen Wagen, sondern verschlechtert auch den Zustand des Piloten. Erreicht die Fitness einen einstelligen Wert, beginnt das Fahrerherz gar mächtig zu pochen und unser Held schnauft uns heftiger ins Ohr als Reiner Calmund beim Treppensteigen. Gleichzeitig verschwimmt unsere Sicht auf die Strecke und der Umgebungssound wird ausgeblendet, bis sich unser Fahrer wieder halbwegs erholt hat. Gerade im Zweikampf um Plätze und Punkte kann das natürlich mächtig ablenken und zu Fahrfehlern verleiten.

Fairerweise überwacht das Spiel auch das Befinden der Computergegner. Fahren wir nah genug an einen Konkurrenten heran, erscheinen zwei farbige Balken über dessen Auto, die uns den Zustand des Fahrers und seines Wagens verraten. Bedrängen wir einen Mitbewerber nun durch dichtes Auffahren oder einen herzhaften



Zwischen den Rennen verbessern wir **die Fähigkeiten** unseres Piloten. Zu Beginn sind noch nicht alle Charaktereigenschaften frei geschaltet.



Lord Helmchen wird blaß vor Neid. Wer die Ausrüstungsevents gewinnt, darf seinen Fahrer fortan mit **besserer Kleidung** ausstatten.

Rempler, verliert der bisweilen die Beherrschung – zunächst über sich selbst und dann über sein Auto. Das Spiel registriert solche Einschüchterungsaktionen und belohnt sie nach dem Rennen mit zusätzlichen Erfahrungspunkten. Andere Aktionen wie etwa Überholmanöver, Windschattenfahren oder das Aufstellen eines Rundenrekords werden ebenfalls vermerkt und mit zusätzlicher Erfahrung belohnt.

Oh Lord, won't you buy me ...

Außer dem Training und der Ausstaffierung unseres Fahrers steht im Karrieremodus natürlich das Freischalten von Bonusstrecken und neuen Fahrzeugen der Marke Alfa Romeo an erster Stelle. Neben aktuellen und alltäglichen Vehikeln wie dem Golf-Konkurrenten Alfa 147 stehen hochgezüchtete Tourenwagen, Prototypen oder bildschöne Klassiker wie die Giulia TI Super in der Garage. Wie schon beim Klassiker **Bleifuß** messen wir uns in verschiedene Rennserien und Sonderaufgaben mit immer flinkeren Computergegnern. Beenden wir ein Rennen auf einem der ersten drei Plätze, ist die nächste Veranstaltung frei geschaltet, und unser Pilot erhält Erfahrungsboni.

Während wir in den Ligen stets gegen sieben Computergegner antreten (die übrigens immer im gleichen Autotyp wie wir selbst unterwegs sind), gehen wir in den Herausforderungen meist alleine an den Start. Hier kommt es hauptsächlich auf fahrerisches Geschick an, etwa wenn wir im Speedlimit-Modus über die Piste heizen. Hier gilt es auf bestimmten Streckenabschnitten eine Mindestgeschwindigkeit zu erreichen und einzuhalten. In einem anderen Modus treten wir zu einer Art Mini-Verfolgungsjagd an und müssen einen Computergegner innerhalb eines bestimmten Zeitlimits einholen oder ihm eine zeitlang davonfahren.



Der **grüne Balken** zeigt: Wer der Konkurrenz am Auspuff schnüffelt, macht den Rivalen schnell nervös.

Ghostrider im Internet

Ist eine Serie erfolgreich abgeschlossen, erhalten wir zusätzlich neue Wagen oder Strecken für den Zeitfahrmodus. Hier wird Runde um Runde gegen die Uhr abgespult. Die besten Zeiten können als Ghostcar-Runde abgespeichert und auf Milestones Rekord-Server hochgeladen werden. Dies ist auch die einzige Möglichkeit, sich mit SCAR-Fahrern aus aller Welt zu messen, da das Spiel ohne echten Internet- oder LAN-Modus auskommt. Wer dennoch gegen einen realen Gegner antreten will, muss sich Bildschirm und Tastatur teilen und mit der konsoligen Splitscreen-Option vorlieb nehmen.

Sascha Gliss


Im **Replay** bewundern wir noch einmal unsere besten Fahrmanöver oder beobachten und analysieren den Fahrstil der Gegner.

FLORIAN STANGL



Da schlägt mein sportives Herz höher

Drei Dinge sind mir bei Rennspielen wichtig: Fahrgefühl, Motorensound und Grafik. In allen drei Disziplinen punktet SCAR und erreicht dennoch keine 80er-Wertung. Das liegt an der mangelnden Abwechslung – kein Tuning, keine anderen Hersteller.

Wurschtegal. Die Alfas fahren sich prima und sogar Vierzylinder röhren übertrieben wie bullige V8s. Und die Streckengrafik sieht richtig gut aus. Auf Dauer bleibe ich bei GTR, aber für eine paar schnelle Runden gehört mein Herz Alfa und Romeo.

Meine Wertung **78**

SASCHA GLISS



Bleifuß, ick hör Dir trapsen ...

Die schlechte Nachricht gleich vorweg: Obwohl SCAR den Bleifuß-Fans eine Freudenträne ins Knopfloch treiben wird, gelingt es den Machern von Milestone nicht, einen neuen Rennspiel-Standard zu etablieren.

Fahrphysik und Gegner-KI haben mir sehr gut gefallen, und der Karrieremodus samt Mini-RPG ist hochgradig motivierend. Allerdings bremst sich das Spiel mit einigen Schnitzern und der Beschränkung auf die Marke Alfa Romeo selber aus. Die umständlichen Menü-Klickerei nervt, und warum werden meine Fahrerdaten nicht automatisch gespeichert? Zudem vermisse ich eine echte Multiplayer-Option. Die Hotlaps aus dem Netz sind nur ein schwacher Ersatz für ein LAN-Rennen.

Meine Wertung **75**

SCAR



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch

Sound	5.1-Surround
Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Milestone/CDV
Webseite	www.milestone.it
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

Demo

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	4

PRO
- exzellente Arcade-Fahrphysik
- motivierende Rollenspielelemente
- spannende Zweikämpfe

KONTRA
- Multiplayer nur per Splitscreen
- nur Alfa Romeos im Spiel
- umständliche Menüführung

SASCHA GLISS	75
FLORIAN STANGL	78

Durchschnitts-Wertung der Tester: **77**

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

LIEBLINGS-**KLASSIKER** DER REDAKTEURE



Martin Deppe

Kennen Sie (noch) **Tachyon**? Das war ein Weltraumspiel erster Kajüte! Mit witzigen, packenden Missionen (unter anderem Arena-Dogfights). Ist seinerzeit leider völlig untergegangen.



Florian Stangl

Angeregt durch **International Karate+** und **Mythic Blades** habe ich das allererste **Virtua Fighter** ausgegraben. Klar, die Optik ist Banane, aber die Steuerung immer noch genial!



Michael Galuschka

Die Fahrphysik von **Grand Prix Legends** gehört für mich nach wie vor zu den besten überhaupt. Daher drehe ich regelmäßig in den Anfangszeiten des Rennsports meine Runden.



Georg Valtin

Nach der Enttäuschung mit **Dungeon Lords** werde ich mir noch einmal **Gothic 2** samt Addon vornehmen. Schließlich habe ich es noch nicht als Magier gespielt, und Teil drei kommt …



Rüdiger Steidle

Vom Rundenstrategie-Klassiker **Panzer General** hat SSI eine Reihe Ableger veröffentlicht. Einige weniger gelungen, einige besser als das Original, etwa das wunderbare **Fantasy General**.



Patrick Hartmann

Diesen Monat **Max Payne 2**: Mein Freund Max und ich waren mal wieder auf einer Reise durch die Vergangenheit. Bullet-Time und der Polygonpo von Mona Sax sind eben Klassiker.



David Bergmann

Nicht auf dem PC, Java sei Dank aber auf meinem Handy, spiele ich immer wieder eine Runde **Tetris**. Für Bus- und Bahnfahrten gibt es keinen besseren Zeitvertreib als den Knobel-Urvater.



Sascha Gliss

Die Wartezeit auf **GTA San Andreas** vertreibe ich mir in **Vice City**. Bunter Eighties-Look, genialer Soundtrack, abwechslungsreiche Gangster-Missionen … Spielerherz, was willst Du mehr?



Simon Fistrich

Ausgerechnet eine der unsäglichen Handy-Werbungen brachte mich auf den Jump-and-Run-Klassiker **Great Giana Sisters**. Mit Amiga-Emulator macht das Ding auch heute noch Spaß.



Susanne Braun

Kaum ist ScummVM installiert, brause ich auf einer Harley-Davidson über staubige Teerpisten. **Vollgas** macht mir immer noch einen Heidenspaß. Schade, dass es keinen Nachfolger gibt.

SPIEL GENRE	PATCH TEST IN	ANBIETER ERSCHIENEN	ca. PREIS WERTUNG
ALEXANDER Echtzeit-Strategie	– Januar 2005	Ubisoft November 2004	30 Euro **60**
CIVILIZATION 3 Strategie	1.21f –	Ak Tronic November 2001	10 Euro **82**
COMMAND & CONQUER GENERÄLE Echtzeit-Strategie	1.7 –	Ak Tronic September 2003	10 Euro **89**
COMMANDOS 3 Echtzeit-Taktik	1.42 –	Eidos Oktober 2003	20 Euro **78**
CONFLICT VIETNAM 3D-Action	1.1 –	Rondomedia Oktober 2004	15 Euro **65**
DEUS EX 2 Action-Rollenspiel	1.2 –	Eidos März 2004	15 Euro **80**
DTM RACE DRIVER 2 Rennspiel	1.1 Juni 2005	Codemasters April 2004	20 Euro **85**
FIFA 2004 Fußball-Simulation	1.10 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro **81**
FREELANCER Weltraumspiel	1.4 Mai 2005	Rondomedia Mai 2003	15 Euro **85**
FULL SPECTRUM WARRIOR Echtzeit-Taktik	– Januar 2005	THQ September 2004	20 Euro **86**
FUSSBALL MANAGER 2004 Fußball-Manager	1.12 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro **82**
GRAND PRIX 4 Rennspiel	9.6 Februar 2005	Atari Juni 2002	15 Euro **77**
HARRY POTTER 2 Action-Adventure	– –	Modern Games November 2002	25 Euro **74**
HITMAN CONTRACTS (dt.) Actionspiel	1.74 –	Eidos April 2004	30 Euro **81**
JOINT OPERATIONS Multiplayer-Shooter	110304 April 2005	Electronic Arts Juni 2004	20 Euro **89**
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Rollenspiel	1.03 –	Activision November 2003	30 Euro **93**
LEGACY OF KAIN DEFIANCE Action-Adventure	– –	Eidos Februar 2004	15 Euro **81**
MAX PAYNE 2 Actionspiel	1.01 –	Take 2 Oktober 2003	10 Euro **87**
NEED FOR SPEED UNDERGROUND Rennspiel	1.40 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro **82**
OBSCURE Action-Adventure	1.1 –	Atari Juni 2004	15 Euro **78**
PACIFIC FIGHTERS Flugsimulation	3.04 –	Rondomedia Oktober 2004	15 Euro **72**
PANZERS Echtzeit-Taktik	1.1.0 –	CDV Juni 2004	30 Euro **89**
PROJECT SNOWBLIND Ego-Shooter	– April 2005	Eidos April 2005	20 Euro **84**
RICHARD BURNS RALLY Rennspiel	1.02 –	Rondomedia September 2004	15 Euro **80**
SIMPSONS – HIT AND RUN Action-Rennspiel	– –	Vivendi November 2003	15 Euro **81**
THE MOMENT OF SILENCE Adventure	1.2 –	DTP Oktober 2004	20 Euro **81**
THIEF 3: DEADLY SHADOWS Action-Adventure	1.1 April 2005	Eidos Juni 2004	15 Euro **83**
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Sportspiel	– Dezember 2004	Activision Dezember 2004	30 Euro **90**
TOP SPIN Tennis-Simulation	1.1 –	Atari Oktober 2004	15 Euro **83**
UNREAL TOURNAMENT 2004 Actionspiel	3355 Februar 2005	Atari März 2004	15 Euro **88**
WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR Echtzeit-Strategie	1.2 Mai 2005	THQ September 2004	30 Euro **84**
WORMS 3D Taktikspiel	1.2 –	Ak Tronic Oktober 2003	10 Euro **78**

AKTUELLE COMPILATIONS



ADRENALIN SPORT-PACK NEU

Anbieter	Ash	ca. Preis	20 Euro
Genre	Sportspiel	USK	ab 6 Jahre
Spiele	KELLY SLATER'S PRO SURFER		75
	TONY HAWK'S PRO SKATER 4		88
	WAKEBOARDING UNLEASHED		78
Preis/Leistung			SEHR GUT



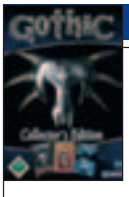
ANNO 1503 KÖNIGSEDITION

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	30 Euro
Genre	Aufbauspiel	USK	ohne Beschr.
Spiele	ANNO 1503		83
	SCHÄTZE, MONSTER UND PIRATEN (Addon)		84
Preis/Leistung			GUT



DISCIPLES 2 GOLD EDITION

Anbieter	Pointsoft	ca. Preis	20 Euro
Genre	Rundenstrategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	DISCIPLES 2		80
	GUARDIANS OF LIGHT (Addon)		78
	SERVANTS OF THE DARK (Addon)		78
	RISE OF THE ELVES (Addon)		79
Preis/Leistung			GUT



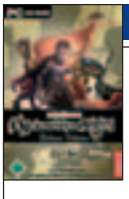
GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	GOTHIC		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



KONAMI 4 GAMES PACK

Anbieter	Konami	ca. Preis	20 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	PRO EVOLUTION SOCCER 3 I Sportspiel		88
	METAL GEAR SOLID 2 I Taktik-Shooter		86
	APOCALYPTICA I Actionspiel		59
	CASINO I Wirtschaftssimulation		67
Preis/Leistung			GUT



NEVERWINTER NIGHTS DELUXE EDITION

Anbieter	Atari	ca. Preis	40 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	NEVERWINTER NIGHTS		84
	SCHATTEN VON UNDERNZIT (Addon)		85
	HORDEN DES UNTERREICHS (Addon)		87
Preis/Leistung			GUT



RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD GOLD EDITION

Anbieter	Rondomedia	ca. Preis	15 Euro
Genre	Taktik-Shooter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	RAINBOW SIX 3 – RAVEN SHIELD		78
	ATHENA SWORD (Addon)		76
Preis/Leistung			GUT



SCI-FI3 – THE SHOOTER COLLECTION

Anbieter	CDV	ca. Preis	20 Euro
Genre	Shooter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BREED		61
	PROJECT FREEDOM		60
	PROJECT NOMADS		72
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



SPELLFORCE PLATINUM EDITION NEU

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	40 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SPELLFORCE		86
	BREATH OF WINTER (Addon)		87
	SHADOW OF THE PHOENIX (Addon)		79
Preis/Leistung			SEHR GUT



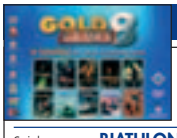
WARCRAFT 3 BATTLECHEST

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	35 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Enthält auch	Lösungsbücher zu Hauptspiel und Addon		
Spiele	WARCRAFT 3		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



GAMES GIANT 1

Anbieter	Jowood	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	AQUANOX 2 I Actionspiel		84
	ARX FATALIS I Rollenspiel		82
	CULTURES 2 I Aufbauspiel		78
	DER CLOU 2 I Strategie		61
	DIE GILDE I Wirtschaftssimulation		67
	DIE VÖLKER 2 I Aufbauspiel		72
	FAR WEST I Wirtschaftssimulation		58
	FUSSBALLMANAGER FUN I Fußball-Manager		60
	INDUSTRIEGIGANT 2 I Wirtschaftssimulation		81
	ITCH I Denkspiel		67
	KEEP THE BALANCE I Denkspiel		46
	KING OF THE ROAD I Rennspiel		57
	PUSHER I Denkspiel		70
	RALLY TROPHY I Rallye-Simulation		80
	THINK X I Denkspiel		63
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOLD GAMES 8

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BIATHLON 2004 I Sportspiel		31
	BEYOND GOOD AND EVIL I Action-Adventure		80
	FLUCH DER KARIBIK I Action-Adventure		75
	LOCK ON I Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST I Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 I Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD I Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL I Schleich-Action		85
	WORLD RACING I Rennspiel		77
	XIII I Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT



Ein **68er Mustang** ist viel zu schön, um ihn bei einem Rennen zu zerlegen.


Wiederholungstäter. Ab **Version 1.2** können wir Replays endlich speichern.

DTM RACE DRIVER 2

Wer sagt, dass die Rennfahrerei unerschwinglich sein muss? Mit DTM Race Driver 2 holen Sie sich (fast) **die ganze Welt des Motorsports zum Budgetpreis** auf den PC.

Auch Rennfahrer-Legenden fangen klein an. Egal ob Schumi (eins und zwei), Mika Häkkinen oder Hans-Joachim Stuck: Der Weg in die Formel- und Prototypen-Cockpits ist lang, beschwerlich und beginnt oft in wenig spektakulären oder unbekannten Rennserien. Eigentlich nur logisch, eine solche Laufbahn vom Kart ins Formel-Cockpit als Leitschnur herzunehmen und drumherum eine Rennsimulation zu stricken. Genau das dachten sich wohl auch die Entwickler bei Codemasters, die mit **DTM Race Driver 2** das vielseitigste Rennspiel der letzten Jahre abliefern.

Neben der namensgebenden DTM simuliert das Spiel nicht weniger als 32 Rennserien (fünf lizenzierte und 27 frei erfundene), durch die wir uns im Karrieremodus schrittweise nach oben arbeiten müssen. Lohn der Mühe: Ein heiß umkämpfter Platz im renommierten Shark-Rennteam. Um dieses ferne Ziel zu erreichen, gilt es in jeder Meisterschaft bestimmte Vorgaben einzuhalten. In den meisten Fällen bedeutet dies, dass wir die Saison auf einem höheren Tabellenplatz als unser Hauptkonkurrenten abschließen müssen.

Per aspera ad astra

Vor den meisten Stufen auf der Karriereleiter entscheiden wir uns zunächst, in welcher von zwei Rennserien wir die nächste Saison fahren wollen. Dabei klettern wir häufig in ungewöhnliche Renncockpits: So steht etwa gleich zu Beginn ein Ford Mustang Markencup auf dem Programm. Im späteren Verlauf geben wir mit Renntrucks, Stockcars oder Rallyeautos Gas. Dabei sorgt die hervorragende Fahrphysik dafür, dass sich die Flitzer nicht nur äußerlich unterscheiden. So bemerkt auch der Rennspieleinsteiger auf Anhieb den himmelweiten Unterschied zwischen einem 1968er Mustang und einem DTM-Renner von 2003. Während der Oldie recht gutmütig zu fahren ist, und sich mit seinem schwammigen Fahrwerk eher wie ein Straßenauto anfühlt, liegt etwa ein Abt-TT bretthart auf der Straße und kann (bei abgeschalteten Fahrhilfen) schon mal giftig ausbrechen, wenn wir zu aggressiv mit dem Gaspedal umgehen.

Simulation oder Karriere?

Wer keine Lust auf eine Rennfahrerkarriere hat, entscheidet sich für den Simulationsmodus. Hier können Sie sich eine Auswahl von realen und Fantasie-Strecken zusammenstellen, die dann nacheinander abgefahren werden. Parameter wie Rennlänge oder Gegnerkönnen dürfen Sie frei einstellen, während sie in der Karriere fix vorgegeben sind. Tüftler dürfen sich zudem im Tuning-Bildschirm austoben, indem sie ihr Sportgerät abstimmen und Fahrwerk oder Reifen der aktuellen Strecke anpassen.

Sascha Gliss

FLORIAN STANGL



Riesige Vielfalt, die monatelang Spaß macht

Die Karriere ist höchst motivierend inszeniert, nicht nur wegen der wachsenden Herausforderungen. Vor allem die Abwechslung durch ständig neue Rennklassen fesselt mich hinters Lenkrad. Ich find's genial, mich alle 20 Minuten auf ein völlig anderes Fahrgefühl einstellen zu müssen.

Grafik, Fahrgefühl und Steuerung sind auch heute noch klasse. Einzig der zu synthetische Sound stört mich, besonders wenn die Hubraum-starken US-Muscle-Cars über die Piste brettern. Das kriegt GTR besser hin.

Meine Wertung **89**

SASCHA GLISS



Fahrspaß: nie war er so günstig wie heute

DTM 3 lässt noch auf sich warten. Macht nix, DTM 2 ist auch nach zwölf Monaten noch taufrisch. Dank Storymodus und einer Vielzahl an Rennserien bietet das Spiel Langzeitmotivation satt. Auch optisch gibt sich der Youngtimer keine großen Schwächen: Autos und Strecken sind detaillierter als in vielen jüngeren Spielen. Lediglich einige Objekte – etwa die billigen Bitmap-Bäume – passen nicht ganz zum edlen Look.

Genial: die Fahrphysik, die überzeugend den Spagat zwischen Realismus und Spielbarkeit meistert. Egal, ob ich schnell in der Mittagspause ein paar Runden drehen oder im Simulationsmodus an der Abstimmung meines Renners schrauben will, mit DTM 2 kann ich beides haben.

Meine Wertung **81**

DTM RACE DRIVER 2



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (12 Spieler)
Internet (12 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (12 Seiten)

Sound 6.1-Surround

Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Codemasters/Codemasters
Webseite	www.codemasters.de/dtm2
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9700	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- schicke Grafik
- abwechslungsreiche Rennserien
- eingängige Fahrphysik

KONTRA
- etwas umständliche Menüs
- unspektakuläre Motorensounds
- kein Tuning im Karrieremodus

SASCHA GLISS	81
FLORIAN STANGL	89

Durchschnitts-Wertung der Tester **85**

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegner bekommt oder schlicht ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

1944 – WINTERSCHLACHT IN DEN ARDENNEN



SPEZIALISTEN Nur in wenigen Szenarios sind die Fahrzeuge optimal besetzt. Verfrachten Sie deshalb gleich zu Beginn alle brauchbaren Sondereinheiten in die Vehikel. Im Optimalfall besteht die Besatzung aus einem Offizier, einem Scharfschützen oder Aufklärer und einem MG-Schützen.

KUNDSCHAFTER Zwar sind Infanteristen sehr verwundbar, in vielen Situationen sollten sie trotzdem noch vor den Panzerfahrzeugen positioniert werden. Vor allem in Wäldern oder Siedlungen sind die Fußsoldaten beweglicher als die Fahrzeuge und können weiter sehen. So können etwa Kundschafter im Kriechgang vorrücken und Ziele für die Artillerie oder die Panzer ausfindig machen. Auch in der Defensive lohnen sich vorgeschobene Beobachter, idealer Weise etwas außerhalb der gegnerischen Hauptangriffsroute platziert.

VORSICHTIG VORRÜCKEN Wegen der sehr beschränkten Wegfindung sollten Sie Ihre Truppen stets Schritt für Schritt und Meter für Meter vorrücken lassen. Insbesondere Fahrzeuge nehmen auf längeren Routen sonst abenteuerliche Umwege.

VEHIKEL EROBERN Besetzen Sie nach Möglichkeit alle ausgeknockten gegnerischen Panzer und Selbstfahrlafetten. Um zu vermeiden, dass die meist stark beschädigten Fahrzeuge schon kurz nach dem Einsteigen in Flammen aufgehen und die Besatzung mit in den Tod reißen, reparieren Sie diese unbedingt, bevor Sie sie besetzen.

REPARATURFAHRZEUGE Die LKWs für Mechaniker gehören zu den wichtigsten Einheiten im Spiel. Sie sollten unbedingt aus der Schusslinie gehalten werden, da sie nur wenige Treffer wegstecken können. Umgekehrt sollten die gegnerischen Reparaturlastwagen ein bevorzugtes Angriffsziel sein – vor allem auch in Mehrspielerschlachten.

STELLUNG Für das Einheitenverhalten haben sich »Feuer frei!« und »Stellung halten!« bewährt. Infanteristen laufen sonst schnell in die Falle. In Gebäuden sollten Sie den Truppen befehlen, das Feuer einzustellen. So können Sie Hinterhalte für Tanks legen, die Häuser aus großer Entfernung zerlegen.

BOILING POINT



GEDULD Sofern Sie nicht unter akutem Munitionsmangel leiden, sollten Sie getötete Feinde erst nach dem Kampf nach brauchbarer Ausrüstung durchsuchen. Das Aufheben der Gegenstände dauert in Boiling Point nämlich vergleichsweise lange, und das Spielgeschehen wird nicht pausiert. Falls Sie die Taschen also mitten im Kampf durchwühlen, sind Sie ein leichtes Opfer für die Gegner.

WAFFENWAHL Die neue Schrotflinte ist ja ganz nett, aber motten Sie deshalb bloß nicht das Maschinengewehr ein, mit dem Sie schon so viele Feuergefechte für sich entschieden haben. Treffsicher sind Sie nämlich nur, wenn Sie mit einer Waffe genug Erfahrung gesammelt haben. Gewöhnen Sie sich an neue Schießeisen also lieber in kleineren Scharmützeln, und setzen Sie sich gegen feindliche Übermächte mit Waffen durch, die Sie schon länger verwenden. Andernfalls machen Sie sich das (Über)Leben unnötig schwer.

LANGFINGER Sobald Sie sich in einer Basis befinden, durchwühlen Sie die Schränke. Das stört niemanden, und Sie finden reichhaltige Vorräte zum Regenerieren der Lebensenergie.

BROTHERS IN ARMS



CHEATS Bevor Sie in Brothers in Arms zu trickreichen Hilfsmitteln greifen können, müssen Sie die Datei **BiA.ini** mit einem Texteditor öffnen. Diese befindet sich in einem Unterordner des Installationsverzeichnisses, der den gleichen Namen wie Ihr Spielerprofil trägt. Ersetzen Sie in dieser Datei die Zeile **Consolekey=0** mit **Consolekey=192** und die Zeile **bEnableDebugConsoleAndMenu=False** mit **bEnableDebugConsoleAndMenu=True**. Ab sofort können Sie im Spiel mit der Ö-Taste die Konsole öffnen und die Codes eingeben.

CHEAT	WIRKUNG
allweapons	alle Waffen
fly	fliegen
god	God-Modus
loaded	Sie erhalten Munitionsnachschub
allammo	volle Munitionsvorräte
unloaded	Sie haben keine Munition mehr
oldmovie	Schwarz-Weiß-Modus
ghost	Sie können durch Wände gehen
walk	God-Modus und ghost abschalten
supersquad	Ihr Trupp ist unverwundbar

DOMINATION



SCHERE, STEIN, PAPIER Im Karrieremodus kommt es vor allem auf die Wahl der richtigen Spezialfähigkeiten an. Vor jedem Auftrag können Sie bis zu drei Fähigkeiten dazukaufen. Bevor Sie zuschlagen, sollten Sie einen Blick auf die Spezialfähigkeiten Ihres nächsten Gegners werfen: Kann der etwa keine Flugzeuge bauen, macht es wenig Sinn, wenn Sie Ihren General auf »Flakeinheiten bauen« drillen. Besonders empfehlenswert: Das Upgrade der LAVs bzw. der Smallfoots auf fünf Trefferpunkte. Weniger empfehlenswert ist dagegen die Option »Blitzkrieg«, da Sie die gesteigerte Reichweite Ihrer Panzer im Kampf gegen den Computer nur selten einsetzen können.

NOCHMAL Die Verteilung der geheimen Verbündeten ist oftmals kriegsentscheidend in Domination. Schauen Sie sich zu Beginn einer Partie also genau an, ob Sie oder der Computer in der besseren Ausgangsposition sind. Falls Ihre Position zu schlecht ist, starten Sie die Karte einfach neu.

STILLSTAND Denken Sie daran: eine Einheit kann sich nicht mehr bewegen, sobald sie gefeuert hat. Außerdem ist jedes Feld, auf dem eine Einheit vernichtet wird, ist bis zur nächsten Runde für beide Parteien blockiert. Somit lassen sich Engpässe auf der Karte (Brücken, Strände, etc.) mit einer kleinen Streitmacht sehr lange verteidigen, auch wenn der Gegner mit einer riesigen Armee anrückt.

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH



CHEATS Auch Superhelden sind eben nicht unschlagbar. Zum Glück kann die Freedom Force ihre Schwachstellen mit ein paar Cheats ausgleichen. Für die Trickserei ist jedoch ein wenig Vorarbeit notwendig. Öffnen Sie mit einem Texteditor die Datei **init.py** im Ordner System des Installationsverzeichnisses. Fügen Sie an das Ende dieser Datei die Zeile **ff_CON_ENABLE=1** an. Im laufenden Spiel können Sie ab sofort durch das Drücken von Shift und ^ die Konsole aufrufen und die Cheats eingeben.

CHEAT	WIRKUNG
god()	Ihre Helden werden unsterblich
peace()	Gegner attackieren Sie nicht mehr
Mission_Win()	Sie gewinnen die aktuelle Mission sofort

GUILD WARS



TEAMWORK Ohne Zusammenspiel läuft gar nichts! Achten Sie immer auf die Befehle des Teamleaders, und fragen Sie bei Unklarheiten lieber einmal mehr nach. Fragen Sie auch immer nach der Grundstrategie der Gruppe (Rush, Defend, etc.).

AUFGABENVERTEILUNG Beschränken Sie sich auf die Aufgabe, die Ihre Charakterklasse erfüllen soll. Krieger, die sich in der zweiten Reihe verstecken sind genauso uneffektiv wie Magier, die sich in einen Nahkampf verwickeln lassen.

AUFPUTSCHMITTEL Verwenden Sie Ihre Stärkungszauber (Buffs) erst kurz vor Kampfbeginn. Viele Effekte sind nur von kurzer Dauer und laufen andernfalls mitten im Gefecht aus – und dann brauchen Sie Ihr Mana meist für andere Fähigkeiten. Verballern Sie auch nie Ihren gesamten Manavorrat, um ein Polster für Notsituationen zu haben.

MAGISCH Konzentrieren Sie sich als Mesmer darauf, den jeweils gefährlichsten Gegner zu behindern. Das kann beispielsweise ein Krieger sein, der den Heiler Ihrer Gruppe verfolgt und verlangsamt werden muss. Oder ein Magier, den Sie beim Wirken seiner zerstörerischen Sprüche unterbrechen. Falls keine unmittelbare Gefahr besteht, helfen Sie mit Ihren Flüchen mit, das ausgewählte Ziel zu beseitigen.

EINER NACH DEM ANDEREN Schalten Sie immer zuerst die Heiler und Zauberer aus. Machen Sie nicht den weit verbreiteten Fehler, sich vom ersten heranstürmenden Feind in den Kampf verwickeln zu lassen. Meist sind das nämlich die wehrhaften Krieger, die Feinde auf sich ziehen, während die Kameraden aus dem Hintergrund austeilen.

HELL-COPTER



CHEATS Eigentlich bietet unsere zweite Vollversion bereits unkomplizierten Ballerspaß. Wer's aber lieber noch unkomplizierter hat, der kann sich mit diesen drei Cheats behelfen. Damit diese ihre Wirkung entfalten, müssen die Codes als Spielername im Profil eingetragen werden.

CHEAT	WIRKUNG
KazzyMazzy	alle Missionen sind direkt anwählbar
ArtificialJack	besonders starke Rüstung
Kuba	besonders starker Schild

MAUS TROPHY

LEVELANWAHL Um im Knobelspiel Maus Trophy die freie Levelanwahl zu aktivieren, müssen Sie im Menü »Volumen« die Lautstärke auf 0 setzen und danach folgende Tastenkombination eingeben: »Einfügen«-Taste, »Bild ab«-Taste, »Bild auf«-Taste, Del. Jetzt setzen Sie die Lautstärke auf 10, und der Cheatmodus ist aktiviert.

ÜBERSPRINGEN Sie hängen in einem Level fest und kommen partout nicht weiter? Dann geben Sie im laufenden Spiel folgende Tastenkombination ein: »Bild auf«-Taste, »Bild ab«-Taste, -, +.

PARIAH

CHEATS In Pariah rufen Sie die Eingabemaske für Cheats mit Tab auf. Danach geben Sie einfach die gewünschten Codes aus der folgenden Liste ein und bestätigen diese mit Enter.

CHEAT	WIRKUNG
god	God-Modus
ghost	Sie können durch Wände gehen
fly	fliegen
allammo	Sie haben volle Munition
behindview 0	Ego-Perspektive
behindview 1	Verfolger-Perspektive
suicide	Selbstmord
walk	ghost und fly deaktivieren

SPLINTER CELL 3 – CHAOS THEORY



CHEATS Genau wie Sam auf seinen Abenteuern haben auch Sie es schwer, wenn Sie dem schleichenden Agenten mit Tricks unter die Arme greifen wollen. Um die Cheatcodes zu aktivieren, müssen Sie Ihre Profildatei bearbeiten, die sich in Ihrem Dokumente und Einstellungen-Ordner befindet. In der Regel: **C:\Dokumente und Einstellungen\All Users\Anwendungsdaten\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\Profiles\PROFILNAME\PROFILNAME.ini**. Hier können Sie jedem der untenstehenden Cheats Tasten zuweisen. Das funktioniert natürlich nur mit noch nicht verwendeten Tasten. Die Zuweisung sieht dann beispielsweise so aus: **F2=ammo**. Wichtig: Es sind bereits alle Tasten in der INI-Datei aufgeführt. Legen Sie deswegen nicht einfach willkürlich neue Einträge an, sondern ändern Sie bestehende Einträge. Ansonsten kann es zu schwerwiegenden Problemen mit der Tastenbelegung im Spiel kommen.

CHEAT	WIRKUNG
fly	fliegen
invisible	unsichtbar
invincible	unverwundbar
health	Lebensenergie wird komplett aufgefüllt
ammo	Munition wird komplett aufgefüllt
summon echeloningredient.eringairfoilround	Ringflächengeschoss
summon echeloningredient.eflashgrenade	Blendgranate
summon echeloningredient.efraggrenade	Splittergranate
summon echeloningredient.esmokegrenade	Gasgranate
summon echeloningredient.estickycamera	Haftkamera
summon echeloningredient.estickyshocker	Haftschocker
summon echeloningredient.ewallmine	Haftmine

SINGLES 2



Damit Sie im Storymodus des Spiels Anna oder Josh erfolgreich zurückgewinnen, müssen Sie einiges an Zeit investieren. Wir geben Ihnen einige Tipps und Tricks, mit denen Sie besser durch den Alltag eines Singles kommen. Einige unserer Hinweise erweisen sich auch im freien Spiel als nützlich.

PRIVATDETEKTIV Gleich zu Beginn der Story rät Ihnen Magnet, etwas über Ihren Ex-Partner herauszufinden. Um erfolgreich in den fremden Besitztümern herumzuschnüffeln, müssen Sie warten, bis alle Bewohner das Haus verlassen haben. Erst dann werden Sie nicht erwischt und riskieren keine Freundschaftspunkte.

FREUNDE Es ist für Sie praktischer, wenn sich Ihr Single nur mit einigen Leuten anfreundet. Ansonsten sind Sie den ganzen Tag damit beschäftigt, ihn von einem Menschen zum nächsten zu schicken, da über einen Tag recht viele Freundschaftspunkte wieder verloren gehen.

KOHLE, CASH, MONETEN Schicken Sie Ihren Single regelmäßig zur Arbeit. Damit geht Ihnen zwar Zeit verloren, aber das verdiente Geld ist notwendig, um kostspielige Accessoires für romantische Candlelight-Dinner und Geschenke zu kaufen.

SEX MIT DEM EX Um Ende und Beginn eines Ihrer Ziele einzuleiten, telefonieren Sie oft mit Ihrem Freund Magnet, sonst erhalten Sie die Aufgaben nicht oder kommen mit der Erfüllung nicht weiter. Auch Mitbewohnerin Kim gibt Ihnen manchen Tipp, den Sie in die Tat umsetzen sollten.

LIEBSCHAFT Zwar können Sie in der Bar auch mit anderen Singles als dem Objekt der Begierde kuscheln, züngeln und grapschen, allerdings nicht in der gemeinsamen WG. Dort sind alle erotischen Handlungen tabu – der ehemalige Lebensgefährte könnte ja verletzt werden.

KAUFWUT Achten Sie im Bau- und Kaufmodus auf die Komfortanzeige für die Wohnung. Ein paar Pflanzen und Teppiche sind nicht allzu teuer, erhöhen aber den Wohlfühlwert Ihres Singles in dem jeweiligen Zimmer.

BITTE NICHT STÖREN Wenn Sie sich mit einem Mitbewohner unterhalten, achten Sie auf die Sprechblasen, die über ihm aufpoppen. Sobald darin eine Toilette, ein Sandwich oder die üblichen zzz-Zeichen für Müdigkeit erscheinen, sollten Sie das Gespräch abbrechen. Andernfalls sinkt ihr Sympathiewert bei der Person mit jeder weiteren Aktion. Auch wenn über Ihrem Single eines dieser Symbole erscheint, sollten Sie die laufende Aktivität am Besten sofort unterbrechen und ihn seinen dringlichen Bedürfnissen nachgehen lassen.

STINKESOCKEN Bevor Sie Ihren Single zu erotischen Plänkeleien mit einem Mitbewohner ins Bett schicken, werfen Sie einen Blick auf die Bedürfnisse Ihres Schützlings. Besonders auf die Hygiene- und Energieanzeigen. Ist er todmüde oder sondert Körpergerüche ab, dann wird aus dem Spaß zwischen den Bettlaken nämlich nichts.

SOLDIERS OF ANARCHY



CHEATS Die Taktik-Gefechte unserer Vollversion haben's mitunter ganz schön in sich. Sollten Sie in der idyllisch grünen Endzeit feststecken, bringen unsere Cheats Ihre Ausrüstung auf Vordermann. Drücken Sie einfach Enter, um die Codes einzugeben.

CHEAT	WIRKUNG
winmission	Mission erfolgreich abschließen
hittingandhealing	»Strg«-Taste und Mausklick, um Einheiten zu beschädigen, Shift und Mausklick, um Einheiten zu heilen
speedhack	die Spielgeschwindigkeit kann mit T und Z reguliert werden
immortalone	God-Modus
endlessmunition	unendlicher Munitionsvorrat

AUSRÜSTUNG Diese drei Cheats müssen im Ausrüstungsmenü eingegeben werden, das jeweils zwischen den Missionen erscheint. Die Eingabe erfolgt wie bei den anderen Cheats über Enter.

CHEAT	WIRKUNG
showtrader	alle Gegenstände
allvehicles	alle Fahr- und Flugzeuge
soldierspawn	neuer Soldat wird rekrutiert

SWAT 4



CHEATS Wir haben alle Cheats für den Taktik-Shooter Swat 4 zusammengestellt, damit Sie den fiesen Verbrechern problemlos den Garaus machen. Ein paar Codes, die nur spaßige Effekte haben, sind aber natürlich auch dabei. Bevor Sie die Tricks aktivieren können, müssen Sie jedoch die Datei **Swat4.ini** editieren. Ändern Sie in dieser Datei die Zeile **EnableDevTools=False** in **EnableDevTools=True**. Danach können Sie im Spiel jederzeit mit der Ö-Taste die Konsole öffnen und die Cheats aus der folgenden Liste verwenden.

CHEAT	WIRKUNG
god	God-Modus
behindview 1	Verfolger-Perspektive
behindview 0	zurück in die Ego-Perspektive
SetGravity X	Anziehungskraft auf Wert X setzen
SetJump X	Sprungkraft auf Wert X setzen
Ghost	keine Kollisionsabfrage
Walk	Kollisionsabfrage wieder aktiv

David Bergmann

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN MIT **IHREN TIPPS**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

FORMAT

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert.

Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze als Zip-Datei.

LÖSUNGEN

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

WER ZUERST KOMMT ...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

OHNE GEWÄHR

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten den Spielstand zu speichern.

STRONGHOLD 2

Wir haben für Sie die Feldzüge im mittelalterlichen England bestanden und berichten von unseren Belagerungserfahrungen, geben Tipps zum richtigen Aufbau der Siedlung und zeigen, wie Sie Ihre Untertanen bei Laune halten.

Bevor Sie die Feldzüge angehen, hier einige Tipps für den Start. Viele Grundlagen lernen Sie in der Sim-Kampagne, aber Erklärungen zu Militäreinheiten und Belagerungstaktiken bleibt Stronghold 2 schuldig. Das Wichtigste: Basisverwaltung, Handel und Militär müssen parallel erfolgreich laufen. Kippt eine der Säulen, ist die Schlacht verloren.

AUFBAU DER SIEDLUNG

NAHRUNGSMITTEL UND HOLZ sind das erste Ziel. Suchen Sie für den Kornspeicher einen freien Platz, denn rund um das Gebäude sollen Farmen entstehen. Dadurch sind die Wege für die Arbeiter kürzer. Ähnliches gilt für das Vorratslager: Bauen Sie es immer in der Nähe von Wald, Stein- und Eisenvorkommen. Sollte es bereits zu Beginn auf der Karte stehen, überlegen Sie, ob es einen besseren Platz gibt. Falls die Antwort ja lautet, bauen Sie zunächst die Nahrungsproduktion auf und leeren damit das bestehende Lager. Danach reißen Sie es ab und errichten es an der gewünschten Stelle neu. Dieser Trick kostet nicht mal Baumaterialien.

EINE KLEINE BASIS braucht meistens etwa drei Apfelfarmen, zwei Jägerhütten und drei oder vier Holzfäller. Danach sollten Sie mit einem Wohnhaus für mehr Untertanen sorgen und entsprechend die Nahrungsmittelproduktion aufstocken. Als nächstes gilt es, Steine zu fördern, um genügend Material zum Verteidigungsaufbau zu erhalten.

GEGEN PLAGEN sollten Sie rechtzeitig vorsorgen. Vor allem Ratten und Abfall verbreiten sich schnell. Falknerposten und Jauchegruben sind deshalb Pflicht. Gleich nachdem die Wirtschaft angelaufen ist, sollten Sie außerdem Wachposten, ein Gerichtsgebäude und ein Folterinstrument errichten. Damit ist »Schlechte-Laune-Faktoren« vorgebeugt.



KURZE WEGE sind fast wichtiger als eine dicke Mauer zwischen Ihnen und dem Feind. Deshalb sollten Sie immer darauf achten, welche Produktionsgebäude in welche Lager liefern. Zum Beispiel holen sich sämtliche Waffenbauer die Rohstoffe für ihre Arbeit aus dem großen Lagerhaus. Die fertigen Kriegsgeräte bringen alle in die Waffenkammer. Deshalb sollten die Häuser dieser Berufsgruppe entsprechend in der Nähe dieser beiden Gebäude stehen.

HANDEL UND PRODUKTION

EINES DER WICHTIGSTEN GEBÄUDE im Spiel ist der Marktplatz. Hier können Sie Warenüberschuss verkaufen, benötigte Güter besorgen und Raum im Lagerhaus schaffen. Das beste daran: Der Markt ist gratis und nimmt kaum Baufläche weg.

BEGRENZTER PLATZ in der Hauptbasis macht irgendwann jedem Burgherren zu schaffen. Deshalb sollten Sie so früh wie möglich weitere Gebiete erobern. Dort sind meistens Holz und Nahrung auf großer Fläche verfügbar. Errichten Sie in den eroberten Landstrichen bei genügend Platz zusätzlich eine Waffenkammer. Denn mit dem Holzüberschuss, der meistens entsteht, lassen sich zusätzliche Bögen bauen. Die senden Sie dann per Fuhrwerk ins Hauptschloss. Das gleiche gilt für Eisen und Schmiede. Errichten Sie die Schwert- und Rüstungsmacher lieber gleich in dem Gebiet mit den Eisenminen. Das verkürzt die Wege. Errichten Sie die Transportstationen immer direkt an der Grenze, so dass die Karren nicht weit fahren müssen.



EINE VOLLE SCHATZKAMMER ist für schnelle Truppenproduktion besonders wichtig. Verkaufen Sie deshalb im Marktplatz jeden Überschuss an Waren. Besonders ertragreich sind Eisen und Waffen. Sollten Sie also mal schwere Rüstungen nicht brauchen, reicht das Geld für einen verkauften 50er Block meistens für eine kleine Söldnerarmee.

HOHE BELIEBTHEIT erreichen Sie durch »Doppelte Rationen« in der Vorratskammer. Die Bonuspunkte reichen, um den Untertanen Steuern aufzubrummen. Hier sollte eine Balance zwischen Zuckerbrot und Peitsche herrschen, denn alle Punkte, die Sie über 100 hinaus sammeln, gehen verloren. Sollten Bauern das Schloss verlassen, senken Sie die Steuern oder bauen Kirche oder Turnierplatz.

MILITÄR

KLOTZEN, NICHT KLECKERN ist oberstes Gebot bei Stronghold-Schlachten. Das gilt vor allem bei der Verteidigung der eigenen Burg. Lieber 30 Bogenschützen zu viel auf der Mauer, als zu wenige. Vor allem Fernkämpfer sind bei der Verteidigung der Burg wichtig, bauen Sie also immer zuerst die Produktionskette für Bogenschützen auf.

JE HÖHER TÜRME SIND, desto weiter können Bogenschützen und installierte Ballisten feuern. Geben Sie also lieber zehn Steine mehr für das größere Modell aus. Jede Bastion sollte außerdem mit einer Ballista aufgerüstet werden. Auf diese Weise können Sie sogar angreifende Trebuchets aufs Korn nehmen. Es hilft, die Ziele manuell zu wählen.

ROLLENDE BAUMSTÄMME haben sich bei der Verteidigung der eigenen Festung bestens bewährt. Achten Sie deshalb darauf, dass genügend davon an der Außenmauer angebracht sind. Der Clou: Die brennenden Hölzer entzünden den Boden und Pechfallen, über die sie hinweg poltern. Damit lässt sich für Belagerer eine tödliche Falle legen.



VIELE REKRUTEN bekommen Sie durch zusätzliche Wohnhäuser. Sobald die Wirtschaft in der Burg gut läuft, sollten Sie drei bis vier Quartiere extra errichten. Auf diese Weise stehen genug Bauern bereit, um schnell eine Armee auszuheben.

FEUERBALLISTEN UND TREBUCHETS sind die Grundpfeiler einer erfolgreichen Belagerung. Errichten Sie die Riesensteinschleudern bei Ihren Angriffen außerhalb der Reichweite der feindlichen Türme. Die Feuerspucker sichern derweil zusammen mit einer gemischten Truppe aus Armbrust- und Bogenschützen gegen Ausfälle ab. Im Verteidigungsfall gilt entsprechend: Belagerungsgerät des Gegners muss zuerst ausgeschaltet werden! Opfern Sie im Notfall ein paar Reiterstaffeln, wenn Sie Ihrem Gegner dafür die Katapulte kaputt hauen.

FALLEN ENTTARNEN Sie am besten durch günstige Einheiten wie bewaffnete Bauern oder Speerträger. Denn besser es erwischt zehn Speerträger als zehn Ritter, wenn der Gegner seine Feuerfalle zündet. Ideal für diese Aufgabe sind außerdem Leiterträger, denn die flinken Flitzer kosten wenig, und kommt doch mal einer bis vor die feindliche Mauer, kann er gleich seinen mobilen Aufgang abstellen.

TÜRME UND TORHÄUSER sind bei Belagerungen das erste Ziel Ihrer Armee. Von diesen Gebäuden aus können Sie nämlich den Feind leicht aufs Korn nehmen und die sonst tödlichen gegnerischen Bogenschützen im Nahkampf stellen.

SIM-KAMPAGNE

MISSION 1

DEN ERSTEN AUFTRAG beginnen Sie auf einer Anhöhe an der Küste. Diese Gegend ist für die gesamte Kampagne Ihr zuhause. Deswegen sollten Sie jeden Schritt gut planen, denn alle Gebäude sind auch in den Folgeaufträgen noch an ihrem Platz.

IN DIESER MISSION soll der Burgherr dem König beweisen, dass er eine Siedlung mit Nahrung versorgen kann. Außerdem soll ein beschädigter Leuchtturm repariert werden. Letzteres erledigen Mönche automatisch. Die Ordensbrüder fangen direkt nach Missionsstart an, Holz aus dem Vorratslager zu holen. Deshalb sollten Sie so schnell wie möglich eine Apfelfarm und einen Holzfäller errichten, bevor dafür kein Holz mehr da ist. Zwei weitere Holzfällerhütten und vier Apfelfarmern sind Pflicht, ein neues Gehöft benötigt die Siedlung vorerst nicht.



MISSION 2

50 EHRENPUNKTE sollen Sie nun anhäufen. Es gibt zwei Wege, das anzustellen. Zum einen können Sie die Bauern mit unterschiedlichen Nahrungstypen versorgen. Zum anderen veranstaltet der Burgherr Festmähler, die Ruhm einbringen. Kümmern Sie sich zuerst um die Nahrungstypen. Dazu platzieren Sie drei bis vier Jägerhütten in der Nähe des Waldes – Apfelfarmen haben Sie ja noch. Die kleinen Gebäude sind die idealen Lückenfüller und sollten keinen wichtigen Platz belegen.

EINE BURGKÜCHE neben dem Haupthaus ist als nächstes dran. Drei bis vier Schweinefarmen und ebenso viele Gemüsegärten sorgen für den Nachschub von fürstlichen Köstlichkeiten. Die Gemüsegärten sollten Sie noch vor den Schweinepferchen bauen, denn letztere sind kleiner und passen leichter in Lücken zwischen den anderen Gebäuden. Damit brauchen Sie eigentlich nur noch zu warten, bis genügend Ehrenpunkte und je zehn Schweine und zehn Gemüseeinheiten eingefahren sind.



MISSION 3

68 MONATE müssen der Burgherr und sein Zuhause aushalten, ohne dass ihm die Basis abfackelt. Um die dauernden Brände unter Kontrolle zu bekommen, errichten Sie gut verteilt Brunnen. Die Devise: lieber zu viel als zu wenig! Die ständigen Flammen vernichten sonst lebenswichtige Gebäude. Diese Häuser sollten Sie sofort nachbauen. Bedenken Sie, dass jeder Brunnen einen Arbeiter benötigt, der wiederum zusätzliche Nahrung verzehrt.

STEINE sind die zweite Priorität. Im Nachbargebiet gibt es ein großes Vorkommen. Hier entstehen drei Steinbrüche mit dazugehörigem Ochsengespann. Den Transport in die Hauptbasis erledigt ein Fuhrmannsposten. Dort geben Sie die Menge der Waren an, und ein Karren fährt alles ins Vorratslager. Auf diese Weise sammeln Sie Steine, um die Siedlung auch in den folgenden Missionen zu versorgen.



MISSION 4

DAS NEUE HEIM des Fürsten liegt gleich am strategisch wichtigsten Punkt auf der ganzen Karte, denn die beiden Brücken in der Nachbarschaft sind der einzige Eingang in die eigenen Ländereien und lassen sich leicht vom Dach des Gebäudes verteidigen. Dazu braucht der Lehnsherr allerdings Bogenschützen, die der beste Schutz vor streunenden Wölfen und später auch Räubern sind. Da diese Burg auf längere Sicht Ihre Heimat ist, errichten Sie gleich mehrere Bogenbauer und Speermacher.

Sobald etwa 20 Bogenschützen rekrutiert sind, schicken Sie die Männer aufs Dach des Schlosses. Eine weitere Gruppe macht Jagd auf die Wölfe. Bevor Sie diesen Auftrag erfolgreich beenden, sollten Sie aber schon mal für die nächste Mission vorsorgen: An der Grenze nach Norden liegen Sir Williams Ländereien. Sowohl an der Brücke nahe dem eigenen Schloss, als auch an dem Wolfverseuchten Wäldchen, wo es nach Norden geht, sollten Sie einen Fuhrmannsposten platzieren.



MISSION 5

DIE HUNGERSNOT bei dem Nachbarherrscher müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits bekämpfen. Dank der Vorarbeit in der vorherigen Mission sollte das kein Problem sein. Die Fuhrmannsposten beginnen sofort mit der Lieferung von 50 Einheiten eines beliebigen Nahrungsmittels. Damit Ihre Untertanen darunter nicht leiden müssen, errichtet der Lehnsherr weitere Jägerhütten und Apfelfarmen. Zur Sicherheit platzieren Sie gleich noch einen weiteren Fuhrmann an der Brücke neben dem Schloss. Der kann zusätzliche Nahrung gen Norden karren.

DIE EIGENE KORNKAMMER sollte derweil gut gefüllt bleiben. Kommt es doch mal zu Engpässen, schalten Sie auf halbe Rationen herunter. Damit das Volk trotzdem bei Laune bleibt, regeln Sie mit einer Schatzkammer die Steuerlast nach unten. Keine Steuern oder sogar eine kleine Bestechung reichen bereits aus, um für Ruhe zu sorgen.



MISSION 6

ALS BELOHNUNG für die letzte Mission bekommt der Burgherr weitere Ländereien. Das neue Anwesen ist von Ratten und Jauche verseucht. Als Gegenmaßnahmen stehen Jauchefarmer und Falknerposten zur Verfügung. Errichten Sie diese Gebäude großzügig verteilt im neuen Gebiet. Ratten halten sich mit Vorliebe bei den Nahrungsproduzenten und der Kornkammer auf. Jauche entsteht meistens nahe dem Vorratslager und bei Gehöften.

HÖREN SIE NICHT AUF DEN BERATER! Anders als der behauptet, sollten Sie sehr wohl auf die Hygiene in den anderen Landstrichen achten. Die Ratten breiten sich auf die dortigen Gebäude aus. Gleichmäßig verteilte Falkner und Jauchegruben sorgen für saubere Verhältnisse – auch in den folgenden Missionen. Sobald keine Ratten und Jauche mehr zu finden sind, ist die Mission gewonnen. Halten Sie also in den Ländereien Ausschau.



MISSION 7

EINE BANDITENBASIS ist diesmal das Ziel. Die Kerle versuchen immer wieder einen Ausfall über die Brücken. Platzieren Sie dort Bogenschützen, damit der Gegner diese Frontlinie auf keinen Fall durchbricht. Wenn Sie in den vorhergehenden Missionen bereits Speermacher gebaut haben, sollten schon ausreichend Waffen in der Basis lagern, um eine kleine Truppe auszuheben. Um sicherzustellen, dass ständig genug Ehrenpunkte produziert werden, bauen Sie eine Burgküche, Schweinefarmen und Gemüsegärten. Vorsorglich für die nächsten Missionen sollten Sie außerdem im neuen Gebiet eine Küche und ein paar der entsprechenden Gebäude bauen. Die produzierten Waren lagern Sie nur ein und schaffen sie nicht in die Hauptbasis.

FÜR DIE WAFFENPRODUKTION errichten Sie mehr Holzfäller, Bogenbauer und Speerschnitzer. Rekrutieren Sie eine Armee aus etwa 50 Bogenschützen, 50 Speerträgern, 50 Bauern und fünf Schwertkämpfern. Am besten halten Sie zusätzlich eine kleine Reserve in der Hinterhand, falls beim Sturm auf das Banditencamp etwas schief geht.

DER STURM auf das feindliche Lager führt dummerweise durch ein enges Tal. Dort sind Ihre Truppen dem Pfeilhagel der Gegner ausgeliefert. Schicken Sie deshalb zuerst die bewaffneten Bauern als Kanonenfutter rein, die ziehen das Feuer auf sich.



ANSCHLIEßEND RÜCKEN SPEERTRÄGER, Bogenschützen und Schwertstreiter gleichzeitig vor. Die Fernkämpfer beginnen sofort, die Verteidiger vom Wall zu schießen. Sobald die erste Etappe geschafft ist, gruppieren Sie die Truppe hinter dem Zaun neu. Jetzt tasten Sie sich mit Bogenschützen und Speerträgern vor. Sobald der Widerstand gebrochen ist, stürmt der Rest vor und macht Kleinholz aus dem Räuberlager. Denken Sie immer daran, dass nur Nahkämpfer und schweres Belagerungsgerät Gebäude zerstören können. Deshalb ist der Schlüssel zum Sieg in der Schlacht, stets eine gut gemischte Truppe ins Feld zu führen.



MISSION 8

EIN NEUER UMZUG STEHT AN: Zu Beginn dieses Auftrags übernehmen Sie das Schloss von Sir William. Ihre ehemalige Hauptbasis steht ab sofort unter der Kontrolle des Computers. Aber keine Angst: Die KI verwaltet das Anwesen nach besten Kräften. Das ist auch wichtig, denn später kehren Sie dorthin zurück. Gewitzte Burgherren planen also immer mit Blick auf die komplette Karte.

DAS WICHTIGSTE GEBÄUDE in dieser Mission ist ein Marktplatz. Dieser sollte noch vor allen anderen Bauten entstehen, um wichtige Güter zu importieren. Gleich nach dem Start sollten Sie Nahrung und Holz einkaufen, um damit die Grundversorgung zu sichern. Diesmal ist es ganz wichtig, dass die Untertanen mehrere Nahrungsarten bekommen. Der Grund: Jeder Monat, in dem die Kornkammer mehr als einen Typ von Essen bereithält, bringt zusätzliche Ehrenpunkte ein. Wenn der Burgherr den Untertanen jetzt noch doppelte Rationen spendiert, steigert sich die Ruhmesausbeute erneut.

MEHR EHRENPUNKTE bekommen Sie durch Festmähler und Tänze. Für Letztere sind mehrere Gebäude nötig. Zunächst bekommt das Burgfräulein ein Schlafgemach. Damit die Dame Kleider für Tanzfeste nähen kann, braucht sie Tuch. Einen ausreichenden Vorrat davon produzieren etwa vier Weber und drei bis vier Schafhöfe.



SOBALD DIE PRODUKTION LÄUFT, sind die Ehrenpunkte so gut wie eingefahren. Um das Zeitlimit einzuhalten, sollten Sie die ersten Tuchballen im Marktplatz kaufen. Falls sich im Vorratslager Wolle stapelt, bauen Sie einfach mehr Weberhütten dazu.

FÜR DIE UNTERTANEN bauen Sie eine Kirche und eine Kerzengießerei mit vier Bienenkörben. Gottesdienstbesuche des Burgherrn bringen sogar einen Ehrenbonus. Außerdem schafft bei Kerzenüberschuss ein Regler mehr Ansehen. Eine Bühne für fahrende Gaukler steigert die Zufriedenheit im Schloss – und das ganz ohne Warenverschleiß.



MISSION 9

IN DIESEM AUFTRAG sollen Sie 50 Schwerter für den König beschaffen. Sir Edwin ist dabei keine wirkliche Konkurrenz, solange Sie die richtige Baureihenfolge einhalten. Das Wichtigste: Im Süden liegt eine Provinz mit einem Eisenvorkommen, über die Ihr Berater keinen Ton verliert. Bauen Sie hier (in der Nähe des alten Banditenlagers) Eisenminen mit einem Ochsentransport pro Fördergebäude. Insgesamt fünf Minen lassen sich auf den Platz quetschen.



DREI EISENERZMINEN mit je einem Ochsenjoch errichten Sie im nördlichen Landstrich. Damit die Schwertproduktion schneller und in der Hauptbasis kein Platz verloren geht, errichten Sie die Schmiede gleich in den Eisen fördernden Ländereien. Mindestens so viele Schmiede wie Minen sollten es sein. Überschuss an Eisen können Sie verkaufen.



SIE BRAUCHEN EINE WAFFENKAMMER in der Nähe, damit die Schmiede ihre Waffen auch einlagern können. Die fertigen Klingen liefern dann Fuhrmannsposten ins Hauptschloss. Denken Sie daran, dass die Wege zwischen den Schmiedehütten, dem Vorratslager und der Waffenkammer so kurz wie möglich sein sollten, um Zeit zu sparen.

GRUNDSTOCK FÜR DIE FOLGEMISSION: eine schlagkräftige Armee aus Bogenschützen und Speerträgern. Um die sollten Sie sich jetzt schon kümmern, denn die Schwertproduktion läuft zu diesem Zeitpunkt quasi von allein. Kurbeln Sie die Fertigung von Bögen und Speeren an. In der Hauptbasis können Sie bei den Waffenmachern auch Piken und Armbrüste fertigen lassen. Noch vor dem Ende der Mission sollte der Burgherr mindestens eine Armee von etwa 75 Bogenschützen und ebenso vielen Speerträgern haben. Für den Fall, dass zu wenige Waffen für eine große Armee im Burgarsenal lagern, kaufen Sie welche im Marktplatz. Schwerter und Piken dürfen Sie zwar nicht importieren, Bögen und Speere sind aber erlaubt. Ein Teil der Truppe kann sich bereits im Hinblick auf die nächste Mission im Marschland postieren.

MISSION 10

DER NÄCHSTE EINSATZ ist dank der guten Vorarbeit in den vorherigen Missionen ein Kinderspiel: Edwin rebelliert gegen den König und will die Schwerter aus der letzten Mission gegen Sir Grey einsetzen. Dessen Schloss verfügt zwar über eine gute Verteidigungsanlage, dem Lehnsherrn fehlen aber ausreichende Truppen, um die Mauern auch zu besetzen. Deshalb müssen Sie die Rettung des schläfrigen Fürsten übernehmen.

ALS ERSTES SCHICKEN SIE die Armee aus Ihrer Burg auf dem schnellsten Weg zu Sir Grey. Auf den großen Türmen haben locker 25 Bogenschützen pro Bastion Platz. Zusätzlich verteilen Sie die Speerträger auf dem Wall, um Leitern des Feindes abzuwehren.



EDWINS STREITMACHT greift zunächst direkt auf der Seite ohne Türme an. Allerdings kommen die Truppen nicht sehr weit, da nur wenige Leiterträger dabei sind. Nehmen Sie diese zuerst aufs Korn, da dadurch die Invasion sofort zum Scheitern verurteilt ist. Denn kann der Feind nicht mehr in die Burg, kann selbst ein einzelner Fernkämpfer die wartenden Gegner besiegen. Sobald alle Bogenschützen auf den Türmen angekommen sind (ziehen Sie ruhig auch die Verteidiger des eigenen Schlosses ab), beharken die Truppen Sir Edwins Schergen, bis diese sich in Richtung des Marschengebiets zurückziehen.



DORT ERRICHTET DER GEGNER noch ein Belagerungscamp, das ihm aber wenig nützen wird, denn sobald alle Einheiten aus der ersten Angriffswelle besiegt sind, haben Sie schon gewonnen. Für den Fall, dass es Edwin doch gelingt, neue Belagerungsgeräte zu bauen, verlegen Sie die Massen der Truppen auf die dem Feind zugewandte Seite des Schosses. Von hier aus lassen Sie die Bogenschützen vor allem Katapulte und anderes schweres Gerät sofort abschießen. Anschließend rekrutieren Sie noch etwa 20 Speerträger und bewaffnete Bauern, um mit einem Ausfall das Lager der Invasoren zu zerstören. Falls eigene Gebäude zu Bruch gehen, warten Sie zunächst, bis die Luft wieder rein ist und die Angreifer weg sind. Danach schaffen Sie Ersatz für das Gebäude.

MISSION 11

DIE FRISCH EROBERTE BURG ist in einem furchtbaren Zustand: Überall breiten sich Ratten, Jauche und Kriminalität aus. Doch das schlimmste für den neuen Burgherrn ist eigentlich der kaum vorhandene Platz. Dadurch kommen Nahrungsmittel nur schleppend in den Kornspeicher. Schicken Sie deshalb Äpfel und Fleisch per Fuhrmannsposten ins neue Schloss – am besten aus allen umliegenden Ländereien. Danach bauen Sie einen Marktplatz, mit dem Sie an zusätzliches Essen oder Baumaterial kommen.

DAS OBERSTE ZIEL sollten Jauchefarmen und Falknerposten sein. Damit die überhaupt von Bauern betrieben werden, stellen Sie zunächst in allen unwichtigen Betrieben im Schloss (zum Beispiel Waffenproduzenten) die Arbeit ein.



DA ZU BEGINN NOCH Bewohner die Burg verlassen, brauchen Sie wirklich jede Seele. Sobald die Nahrungsmittelvorräte wieder einen höheren Pegelstand erreichen, schalten Sie auf höhere Rationen um. Obendrein senken Sie in der Schatzkammer die Steuern. Wenn wieder neue Untertanen ins Schloss kommen, nehmen Sie die Produktion in den zuvor stillgelegten Betrieben wieder auf.

DAS ZWEITE GROSSE PROBLEM ist die Kriminalität: Vor allem in der Nähe des Kornspeichers und der Schatzkammer braucht die Burg deshalb mehrere Wachposten. Außerdem gehören zur Justiz noch ein Gerichtsgebäude mit Kerker und mindestens eine Strafmaßnahme. Wählen Sie den Galgen aus, der kostet zwar mehr Gold als andere Bestrafungsmittel, ist aber auch effektiver. Eine zusätzliche Foltergilde senkt die Verbrechensrate noch weiter ab.



NACH EINER GEWISSEN ZEIT sollte sich die Siedlung wieder gefangen haben, und es ist an der Zeit, auf die geforderten 80 Einwohner zu kommen. Platzieren Sie entsprechend zahlreiche Gehöfte. Am besten schon früh immer mal einen Hof setzen, denn die neuen Untertanen kommen nur langsam und über eine gewisse Zeitspanne ins Land. Für den Fall, dass die Nahrung zu knapp wird, verkaufen Sie einfach Holz, Steine oder andere Ressourcen, um davon Essen für die Untertanen zu erwerben.

MISSION 12

IN DER LETZTEN EPISODE der Sim-Kampagne kommt es auf genauestes Timing an, sonst haben Sie keine Chance, das große Gala-Dinner rechtzeitig auszurichten. Das größte Problem stellt die Beschaffung der Fressalien dar. Vor allem Gänse und Aale liefern die Untertanen nur sehr langsam ab. Die geforderten Ehrenpunkte sind leicht zu erbringen – kümmern Sie sich zuerst um das Essen. Ganz wichtig: Schalten Sie in der Küche den Verzehr sämtlicher Waren ab. Sonst schaffen Sie die 70 Einheiten bis Ende des Zeitlimits nicht.

GLEICH NACH DEM START fahren Sie die Zeit auf den Zeitlupenfaktor 10 zurück. Damit haben Sie genug Zeit, um in Ruhe zu planen. Reißen Sie als erstes alle Häuser im Hauptgebiet ab, die nicht gebraucht werden. Dazu gehören etwa Sägewerke, Fuhrmannsposten, Brunnen und eventuell manche Apfelfarmen. Prüfen Sie selbst, auf welche Bauwerke Sie verzichten können. Danach kommt auf jeden freien Bauplatz ein Fischteich. Freie Lücken füllen Sie mit Schweinefarmen aus.



IM MARSCHLAND GEHT ES WEITER: Hier kommt auf jedes freie Fleckchen ein Gemüsegarten. Gleich östlich davon ziehen Sie auf dem Gebiet des ehemaligen Banditenlagers Weinfelder hoch, bis kein Platz mehr ist, dazu brauchen Sie noch etwa zehn Winzerhütten in der Nähe des Vorratslagers. In der kleinen Startprovinz mit dem Leuchtturm ist wenig Platz, deshalb entstehen hier Schweinefarmen, bis kein Platz mehr ist. Damit alle Waren gelagert werden können, benötigen alle Gebiete eine Burgküche. Den Abtransport besorgen Fuhrmannsposten, die jeweils an der Grenze direkt zum Hauptschloss errichtet werden.



MILITÄR-KAMPAGNE

MISSION 1

DER ERSTE AUFTRAG ist so einfach, dass er kaum eingehender Tipps bedarf: Sir William und Sir Matthew müssen aus dem Schloss von Lord Barclay fliehen Während des Ritts entlang der Küste beharkt die Garnison der Festung die beiden Protagonisten mit Pfeilen. Halten Sie die Helden am äußeren Rand der Halbinsel, und schicken Sie die Pferde auf dem schnellsten Weg zum wartenden Boot. Wenn die Adligen zu lange brauchen, können die Verteidiger ihnen den Weg abschneiden. Kommt es zum Kampf mit Barclays Speerträgern, machen William und Matthew kurzen Prozess mit den Feinden. Denn die Helden brauchen höchstens drei Schläge pro anrückende Schergen. Nach dem Scharmützel reiten die beiden neben das wartende Boot. Damit ist die erste Mission bereits gewonnen.



MISSION 2

EIN PAAR VERZWEIFELTE MÖNCHE brauchen Hilfe bei der Reparatur einer Bücke zu ihrem Kloster. Dazu benötigen sie einen ganzen Haufen Steine. Ähnlich wie in der ersten Mission der Sim-Kampagne holen sich die frommen Brüder die benötigten Quader automatisch aus dem Vorratslager, sobald welche da sind. Errichten Sie das Lager zwischen dem Wald und dem Steinvorkommen. Letzteres fördern Sie so bald wie möglich ab. Zuvor sollten Sie aber die Grundversorgung mit Holz sichern. Dazu genügt zwar eine einzelne Sägegrube, doch da diese Karte auch in der nächsten Mission Ihr Heim ist, sollten Sie mit vier bis fünf Holzfällern gleich vorsorgen. Nachdem genügend Baumaterial da ist, setzen Sie vier Steinbrüche in das nahe Vorkommen und geben jeder Arbeitsstätte ein Ochsenjoch für den schnellen Abtransport. Da immer drei Steinmetze eine Mine ausfüllen, braucht die Siedlung außerdem weitere Gehöfte. Mindestens zwei sollten es sein, damit die Produktionsstätten optimal ausgefüllt sind. Achten Sie dementsprechend darauf, genug Nahrungsmittel einzufahren.



MISSION 3

MIT DER GLEICHEN BASIS geht's im nächsten Abschnitt weiter. Die Mönche sind so dankbar, dass sie Truppen schicken und dem Burgherrn ein lauschiges Tal für seine Jäger zeigen. Letzteres nutzen Sie am besten sofort aus und errichten mehrere Waidmannsbuden in der Nähe des Flusses.



DIE ENTFERNUNG ZUM KORNSPEICHER sollte nicht zu groß sein, da sonst die Transportwege zu lang sind. Sobald die Grundversorgung mit Nahrung, Holz und Steinen gesichert ist, gehen Sie die geforderten Waren für Sir William an.

ZUNÄCHST PLATZIEREN SIE fünf bis sechs Schaffarmen. Sobald die Produktion in diesen Gebäuden läuft, erweitern Sie die Basis mit neuen Gehöften. Die neuen Untertanen sorgen auch dafür, dass sechs bis zehn Webstuben gut laufen, die Sie nun nahe dem Vorratslager errichten.



GANZ WICHTIG IST, dass Sie den Bestand im Vorratslager gut im Auge haben. Denn einen Marktplatz dürfen Sie noch nicht bauen, um Überschuss zu verkaufen. Das Problem: Liegt zum Beispiel zu viel Holz im Lager, ist möglicherweise kein Platz mehr, um überhaupt Tuch einzulagern. Als wirksames Gegenmittel stoppen Sie einfach die Produktion in den Holzfällerhütten und dem Steinbruch.



MISSION 4

NUN SOLLTE DIE KLEINE Siedlung schon eine solide Grundlage liefern. Auf die müssen Sie sich in diesem Auftrag verlassen können, denn zum ersten Mal bedroht eine Invasionsarmee die eigenen vier Wände. Doch bevor Olafs Wikinger anrücken, rüsten Sie noch ein wenig auf. Wichtig: Die Stoffproduktion aus der vorherigen Mission läuft weiter auf vollen Touren. Da ab sofort ein Marktplatz zur Verfügung steht, sichern die Leinenballen nämlich ein stetiges Goldeinkommen. Das Geld finanziert den Aufbau einer kleinen Garnison. Dazu stellen Sie eine Waffenkammer und drei bis vier Speerschnitzer in die Nähe des Vorratslagers. Bei ausreichender Holzzufuhr sind nach kurzer Zeit bereits genügend Waffen vorhanden, um die ersten Rekruten auszuheben.

DER FEIND GREIFT VON DER NORDSEITE AN, die relativ leicht zu verteidigen ist. Ein doppelter Holzwall mit einem simplen Tor zwischen dem Fluss und der Felswand leicht nördlich des Steinvorkommens sollten genügen, um Olafs Schergen in Empfang zu nehmen. Während Sie den Wall erstellen, bekommen Sie die Meldung, dass Bären im Westen nahe der Abtei frei herumlaufen. Schicken Sie also eine Truppe von etwa 15 Speerkämpfern hin, die Kaminvorleger aus den Brummern machen.



DANACH KÖNNEN IHRE JÄGER und die Mönche wieder sorglos im Tal ihrer Arbeit nachgehen. Gleichzeitig ziehen Sie die überlebenden Soldaten sofort zum Wall, zusätzlich sollten noch weitere Rekruten dazu kommen.

DIE ERSTE ATTACKE der Nordmänner ist leicht zurückgeschlagen. Die Soldaten der Garnison warten einfach auf dem Wall und bekämpfen die Axtschwinger von dort aus.



WENN ALLE GEGNER ERLEDIGT SIND, bessern Sie die Lücken im Wall aus und rüsten sofort wie-

der auf 30 bis 50 Speerträger hoch. Bei der zweiten Invasion wartet die Garnison dann erneut auf dem Wall, doch diesmal halten Sie die Hälfte der Truppe für einen Ausfall durch das Tor bereit. Sobald die Wikinger die Formation auflösen und sich auf den Wall verteilen, öffnen Sie das Tor und greifen an. Das sollte ausreichen, um Olafs Männer in die Flucht zu schlagen.

MISSION 5

AUSGERECHNET DER AUS der Sim-Kampagne bekannte Verräter Edwin soll in diesem Einsatz gerettet werden. Dazu bedarf es einiger List und sehr genauen Timings aller Truppenteile.

GRUPPIEREN SIE SOFORT nach dem Start der Mission alle Soldaten einer Waffengattung als eigene Truppe, damit Sie im Notfall schnell zwischen Speerträgern und Bogenschützen umschalten können.



ANSCHLIESSEND IST ABWARTEN ANGESAGT: Williams Truppen stürmen den äußeren Wall der feindlichen Burg. Sobald dort eine Bresche geschlagen ist, schickt er den Rest seiner Männer in die Schlacht. Nutzen Sie diesen Moment aus. Die Bogenschützen auf den Zinnen eröffnen das Feuer auf Williams Leute, und Ihre Mannen laufen gleichzeitig halbwegs unbeschadet bis zu dem kurzen Mauerstück rechts vom Haupttor. Dort gehen die Leiterträger in Stellung, und Ihre Armee stürmt den Wall.



ACHT BOGENSCHÜTZEN passen in den Turm und können von dort auf Feinde feuern. Passen Sie aber gut auf, denn nur die Bogenschützen können diese Mission gewinnen! Deshalb gehen die Fernkämpfer nach einigen Pfeilhageln wieder in den Burghof und tasten sich an der Felswand entlang bis kurz vor das feindliche Schloss. Dort gehen die Bogenschützen in Stellung, und einer zieht mit einem einzelnen Angriff immer wieder Feinde in die tödliche Falle, bis alle Wachen am Lagerfeuer erledigt sind. Dadurch ist der Weg zu Edwin frei, und Sie dürfen den Miesepeter mit den übrigen Schützen befreien. Die Mission gilt als gewonnen, wenn einer Ihrer Männer das Dach des Schlosses erreicht.



MISSION 6

IN DIESEM LANDSTRICH sind gleich mehrere Aufgaben zu bewältigen. Zum einen sind Banditen unterwegs und plagen die Dörfer auf der Karte, zum anderen brauchen die Mönche mal wieder Hilfe. Diesmal sitzen die frommen Brüder auf einer Landzunge und sind von Wölfen eingeschlossen. Zu allem Überfluss wohnt noch ein zänkischer Schottenfürst hier, der dem benachbarten Sir Grey auf die Pelle rückt. Sie gehen die Probleme der Reihe nach an, starten aber zunächst damit, die Grundversorgung mit Holz und Nahrung zu sichern. Während sich die Kornkammer füllt, müssen bereits die ersten Waffenproduzenten entstehen, da vor allem die Banditen früh Ärger machen. Außerdem wimmelt es in den nahen Wäldern von Wölfen. Die Garnison des Schlosses braucht deshalb so schnell wie möglich Bogenschützen. Wenn die ersten Fernkämpfer da sind, sollten Sie schon beginnen, die Front Richtung der Räuberhorde mit einer Mauer abzugrenzen. Ein zusätzlicher Turm mit acht Bogenschützen sorgt dort für Ruhe. Nun brauchen Sie noch etwa 20 Speerträger oder bewaffnete Bauern und Bogenschützen, um die Mönche vor den Wölfen zu retten.



DANACH KONZENTRIEREN SIE SICH auf die Banditen. Die Siedlung bauen Sie wie gewohnt mit Nahrungsmittelversorgung, Falknern, Jauchebauern und Polizei aus. Denken Sie immer an den Marktplatz: Er ist in fast jeder Mission ein entscheidender Faktor für den Sieg.

WÄHREND DES KAMPFS gegen die Banditen behalten Sie den Countdown bis zur Belagerung bei Sir Grey im Auge. Bis zum Ablauf dieser Frist braucht der Verbündete an die 50 Bogenschützen, die sich einfach auf dem zweiten Mauerring postieren. Damit hat ein Angriff keine Chance mehr. Zur Sicherheit können Sie aber noch einige Speerträger als Verteidigungslinie mitschicken.

NACHDEM DIE BELAGERUNG zurückgeschlagen ist, rüstet der Burgherr selbst für eine Schlacht. Diesmal soll sie vor den Mauern des Schotten stattfinden.



DAS WICHTIGSTE BEI DEM STURM auf den Feind sind Katapulte. Bauen Sie ruhig zehn Stück, um die Mauern des feindlichen Anwesens zu schleifen. Sobald die Festung geknackt ist, erledigt eine gemischte Truppe aus Bogenschützen und Nahkämpfern den Rest.

MISSION 7

DER WIKINGER OLAF macht mal wieder Probleme: Er terrorisiert die Mönche und plündert das Kloster, dem Sie noch vor ein paar Missionen eine neue Brücke spendiert haben. Doch diesmal ist der Nordmann vorbereitet und hat selbst eine gut gesicherte Stellung nahe der Abtei bezogen. Mehrere Holzpalisaden schirmen den feindlichen Anführer ab. Zwischen den einzelnen Wällen stehen Feuerballisten und Axtwerfer. Zwei Einheiten, denen Truppen im Nahkampf besser fern bleiben. Benutzen Sie also den gegnerischen Wall als Schild für die eigenen Einheiten. Doch zuvor müssen Sie direkt nach Beginn mit allen Truppen vorstürmen und die beiden Ballisten direkt am Startpunkt erledigen. Äußerste Priorität haben aber Ihre Katapulte. Diese dürfen auf keinen Fall zerstört werden. Sonst können Sie die Mission nicht mehr gewinnen.



GLEICH NACH DER ZERSTÖRUNG der ersten Ballisten kommen mehrere Wellen von Wikinger-Berserkern durch das Tor gestürmt. Ziehen Sie deshalb die eigenen Truppen ein Stück zurück, und platzieren Sie eine Reihe mit Nahkämpfern vor den Bogenschützen, um die Verluste gering zu halten.



WENN KEINE WIKINGER MEHR anrücken, bewegen Sie die Katapulte so nah an die feindliche Palisade heran, dass die Feuerballisten in Reichweite sind. Nun schalten die Katapulte jeden der Feuerspucker aus. Erst danach zerkleinern sie noch den Holzwall. Nach diesem Muster rückt Ihre Armee bis hinter die letzte Verteidigungsmauer vor. Achten Sie immer darauf, dass die Katapulte außerhalb der Reichweite der Axtwerfer bleiben. Glücklicherweise haben Bogenschützen eine höhere Feuerdistanz und können die gefährlichen Fernkämpfer aus sicherer Entfernung ausschalten.



MISSION 8

ALS ERSTES BESCHAFFEN SIE Nahrung und bauen einen Marktplatz. Da eine gute Grundversorgung mit Nahrung die Holzvorräte erschöpft, kaufen Sie Baumaterial einfach im Laden ein. Das so gewonnene Holz benutzen Sie, um zwei Steinbrüche zu errichten. Sobald das Vorratslager leer ist, sollten Sie es abreißen und zwischen dem Wald und dem Felsvorkommen neu hochziehen. Damit kommen Quader für die Schlossmauer schneller ans Ziel. Denn die Verteidigung sollten Sie so früh wie möglich angehen. Der Gegner greift dabei lediglich aus dem Süden an. Es genügt also, entlang der Grenzlinie einen Wall zu ziehen. Die Tore müssen nun taktisch gut platziert sein. Einen Durchgang setzen Sie direkt an die kleine Brücke Richtung Kloster. Einen zweiten Zugang legen Sie in die Mitte der Abwehrmauer. Edwins Truppen werden sich bei Angriffen auf das mittlere Tor konzentrieren.



NUN SOLLTEN MINDESTENS drei Bogenbauer und drei Speermacher die Arbeit aufnehmen. Sobald die ersten Schützen fertig sind, kaufen Sie einen hohen Turm und setzen ihn neben das Tor in der Mitte. Jedes dieser schmalen Wehrgemäuer kann bis zu acht Fernkämpfer auf dem Dach fassen. Da für eine effektive Verteidigung mindestens 40 Schützen nötig sind, brauchen Sie noch vier weitere Türme entlang der Mauer. Diese sollten aber nicht zu eng beieinander stehen, da zum einen feindliche Katapulte dann leichteres Spiel haben, zum anderen ist dadurch kein Platz mehr für Baumstammfallen. Denn die installieren Sie noch zusätzlich und gut verteilt an den Mauern. Wahrscheinlich taucht Edwins erste Angriffswelle auf, bevor alle Vorbereitungen abgeschlossen sind. Achten Sie bei der Attacke vor allem darauf, dass keine Leitern an der Außenwand stehen bleiben. Nach der Invasion reparieren Sie die Türme und bessern Lücken in der Mauer aus. Der zweite Angriff Edwins kommt kurz bevor das Kloster fertig ist.



DIESE ATTACKE WEHREN SIE locker ab, wenn der Wall ausreichend mit Bogenschützen besetzt ist. Als Sicherheit heben Sie noch eine Truppe von 30 bis 50 Speerträgern aus, die vom Tor an der Brücke einen Flankenangriff auf den Feind ausführen.

MISSION 9

DER RICHTIGE START ist hier überlebenswichtig: Gleich nach dem Vorspann suchen Sie die vorhandenen Truppen und den Burgherrn selbst zusammen und ziehen alle Richtung Olafs Lager. Die Wikinger bauen den Wall erst langsam auf. Deshalb tastet sich Ihre Armee direkt am Wasser entlang und dann langsam mit den Bogenschützen vor. Schalten Sie schnell die berittenen Fernkämpfer des Gegners und die Axtwerfer aus. Danach stürmen die Nahkämpfer nebst Helden los und töten Olaf.



DESSEN LAND FÄLLT DANN SOFORT AN SIE: Das Schwierigste ist, dass Sie am besten schon während des Angriffs auf die Nordmänner mit dem Aufbau in der eigenen Siedlung beginnen. Denn sobald Olaf fällt, schickt Edwin eine Söldnertruppe los. An beiden Seiten des Hauptschlosses sollten so schnell wie möglich Mauer und Türme stehen. Denn dann können die Bogenschützen auf dem Wall locker die feindliche Söldnerattacke abwehren.

DANACH HABEN SIE ERST MAL RUHE: Deshalb statten Sie die Hauptbasis ruhig mit allem aus, was benötigt wird. Sobald die Wirtschaft floriert, die Untertanen glücklich sind und eine kleine Armee steht, erobern Sie die beiden Nachbargebiete. Auch dort können Sie langsam aufbauen. Währenddessen sollte die Armee des Burgherrn ständig wachsen, denn nach der Eroberung des fünften Vasallengebiets geht es gegen Edwins Burg. Dafür sollte die Armee aus etwa je 100 Bogenschützen, Speerkämpfern und Armbrustschützen bestehen. Außerdem halten Sie zehn bis 20 Katapulte bereit. Mit denen zerlegen Sie zunächst die Fallen und Mauern von Edwins Burg. Anschließend ist die Eroberung nur noch Formsache: Schleifen Sie zuerst die dicken Außenmauern und zerlegen Sie die Türme. Seien Sie ruhig gründlich, denn im nächsten Teil der Mission benötigen Sie in der Festung jeden Quadratmeter Bauplatz. Achten Sie außerdem auf Ihre Schützen, denn die brauchen Sie später noch.



DOCH BEVOR SIE EDWIN selbst erledigen, rüsten Sie noch mal alles nach, denn im nächsten Missionsabschnitt müssen Sie die gerade erstürmte Feste gegen einen Angriff verteidigen. Barclay sendet mehrere Wellen von Rittern gegen die Burg. Am effektivsten sind deshalb Armbrustschützen auf den Zinnen und Baumstammfallen am Außenwall. Entscheidend für einen Sieg: Stellen Sie eine zweite Armee knapp außerhalb der Burg auf.



DIESE TRUPPE SOLLTE aus etwa 100 Speerträgern und 100 bewaffneten Bauern bestehen. Außerdem können alle übrigen Katapulte in dieser Armee gute Dienste leisten. Denn sobald der Hauptangriff startet, zerstört diese Ausfallarmee die anrückenden Trebuchets und das Belagerungscamp – egal, wie viele Verluste das bedeutet. Denn so bekommen die Feinde keinen Nachschub mehr. Danach ist Ihnen der Sieg sicher.



FÜR DEN KÖNIG

MISSION 10

IN DIESEM AUFTRAG bekommen Sie es schnell mit sehr vielen Gegnern zu tun, es kommt also mal wieder auf Geschwindigkeit direkt vom Start an. Das erste Gebäude sollte ein Fuhrmannsposten im Nachbargebiet sein, denn von dort kommen die meisten dringend benötigten Rohstoffe – zu Beginn vor allem Holz und Pech. Letzteres ist die einzige benötigte Ressource für Feuerfallen. Da bereits einiges Pech im Vorratslager ist, legen Sie eine nette Überraschung für die erste Angriffsarmee aus. Um die Feuersbrunst zu zünden, benutzen Sie die Baumstammfallen. Überrollte Felder und damit verbundene Fallen fangen sofort Feuer.



WÄHREND SIE DIE GRUNDVERSORGUNG mit Nahrung, Steinen und Holz sicherstellen, sind Bogenbauer gefragt. Denn einen Ausfall können Sie in der kurzen Zeit zwischen den Angriffen der Feinde kaum vorbereiten. Stattdessen sollten Sie so viele Fernkämpfer wie nur möglich auf den Wall und die Türme schicken. Vergessen Sie aber nicht, zusätzlich einige Speerträger zu postieren, die auf der Mauer patrouillieren und Leitern des Gegners entfernen. Ihre Aufmerksamkeit sollte während der Invasionen immer bei den vorrückenden Leiterträgern sein. Wenn die schnell erledigt sind, droht keine Gefahr.

WENN ERST EINMAL GENÜGEND STEINE im Vorratslager sind, bedienen Sie sich eines kleinen Tricks, um die KI-Gegner auf einen bestimmten Angriffspfad festzunageln: ein zweiter Mauerring vor der eigentlichen Schlossmauer – ohne Verteidiger. Lassen Sie ein Loch in diesem Wall, das genau an der Stelle mit den beiden Baumstammfallen liegt. Nun wird der Computergegner zwei Dinge tun: Zum einen stellt er sinnlos Leitern an diese Außenwand, die damit nicht mehr die innere Wand bedrohen. Zum anderen latschen ab sofort alle Feinde durch die offene Lücke, die Sie mit Hilfe der rollenden Stämme und Feuerfallen leicht kontrollieren.



MISSION 11

DIESER AUFTRAG SIEHT EINFACH AUS, entpuppt sich aber lediglich als kurzes Vorspiel für den nächsten Akt. Deshalb befreien Sie nicht nur William, sondern ziehen auch schon einen Teil der Basis für die nächste Mission hoch. Vorsicht: Der Burgherr gleich neben Ihrem Schloss greift in diesem Einsatz noch nicht an, doch im nächsten eröffnen die Bogenschützen auf der Mauer das Feuer auf Ihre Bauern in der Nähe.

DIREKT ZU BEGINN sammeln Sie alle Truppen in Ihrer Basis und schicken die kleine Armee sofort Richtung des eingeschlossenen Sir William.



TASTEN SIE SICH AN DER KÜSTE ENTLANG und greifen Sie von dort aus die kleine Feindgruppe mit dem einzelnen Trebuchet an. Sobald das zerstört ist, stößt die Truppe direkt zu Sir William durch. Damit bekommen Sie die Kontrolle über dessen Armee und ziehen zunächst alle Einheiten zurück in die innere Palisade, bevor zu viele Soldaten vernichtet werden.



DIE KI SCHICKT NUN KLEINE GRUPPEN durch das Tor, das sich in der Reichweite der Bogenschützen befinden sollte. Auf diese Weise dünnen Sie die Invasoren ein wenig aus. Wenn keine Angriffe mehr stattfinden, ist die Zeit für einen Ausfall gekommen.



DANACH LÄUFT WILLIAM langsam zur Hauptbasis. Nutzen Sie aber ruhig die Zeit, um noch ein paar Gebäude zu bauen, Truppen auszuheben und Verteidigungsanlagen zu errichten. Kurz vor Ablauf des Zeitlimits läuft Sir William ins eigene Schloss und stellt sich zu Matthew aufs Dach. Damit ist die Mission gewonnen.

MISSION 12

DIESMAL WARTEN DREI GEGNER gleichzeitig auf Sie. Doch es ist halb so schlimm, denn die Burschen sind ziemlich passiv. Das einzige nervige Problem ist der direkte Nachbar, der mit seinen Bogenschützen bis zu den Steinbrüchen herüber schießen kann. Deshalb stellen Sie die Produktion in diesen Betrieben ein, bis das Problem gelöst ist. Da er sich nicht aus seiner Mauer heraustraut, knallen Sie ihm einen Turm vor den Latz und schlagen ihn mit seinen eigenen Waffen. Falls Sie genug Gold in der Kasse haben (Marktplatz benutzen), platzieren Sie ein Belagerungscamp und kaufen eine Katze sowie eine Feuerballista und räumen die feindlichen Mauern. Sobald die direkte Bedrohung durch den Nachbarn vorbei ist, können die Arbeiter in die zuvor verlassenen Gebäude zurückkehren.



NUN IST ES AN DER ZEIT, die benachbarten Provinzen zu erobern und viele Steine, Eisen und Holz abzubauen. Diese Rohstoffe benötigen Sie, um eine gewaltige Armee auszuheben. Lassen Sie sich dabei ruhig Zeit! Die beiden übrigen KI-Gegner stellen keinerlei aggressive Bedrohung dar. Vor allem Schwerter und Rüstungen sind bereits wichtig für die nächste Mission. Bauen Sie deshalb mindestens 70 Ritter zu Pferd, 200 bis 250 Bogenschützen, 150 Armbrustschützen und eine Schar weiterer Nahkämpfern. Bevor Sie nun die beiden übrigen Feinde ausheben, sollte die Seite der Hauptbasis eine Verteidigung erhalten, die der Burg des Falken zugewandt ist. Etwa drei hohe Türme und ein Wall mit mehreren Baumstammfallen reichen aus. Füllen Sie das Bollwerk anschließend mit Fernkämpfern auf. Danach stellen Sie die 70 Ritter, 100 Bogenschützen und etwa 100 beliebige Nahkämpfer vor den Wall. Danach wenden Sie sich mit Trebuchets, Katapulten und Feuerballisten gegen den letzten Feind und seine Festung. Die Belagerungsgeräte schießen den Laden zunächst zu Klump, danach sammelt eine gemischte Armee die Reste auf. Bevor der feindliche Lord fällt, ziehen Sie den Hauptteil der Truppen wieder in die Hauptbasis zurück. Erst jetzt erschlagen etwa 20 Schwertträger den letzten Gegner und machen sich auch auf den Rückweg.



MISSION 13

NACHDEM DER LETZTE EINSATZ genug Zeit für Vorbereitungen gelassen hat, ist der Kampf gegen den Falken sehr einfach zu gewinnen. Ordnen Sie gleich zu Beginn die Truppen an der Mauer in Richtung des feindlichen Schlosses. Die Brücke zum Festland repariert sich nach einer kurzen Zeitspanne selbst. Danach stürmt eine riesige Armee über diese Engstelle, und der Falke errichtet ein Belagerungscamp am Ufer vor Ihrer Basis – selbst Schuld! Denn nun kommt der große Auftritt der rettenden Kavallerie: Schicken Sie die 70 Ritter los, damit sie Leiterträger und alle anderen Fußtruppen ausschalten. Gleichzeitig bekommen die Recken Unterstützung von den Fernkämpfern in der zweiten Reihe. Außerdem kümmern sich alle weiteren Soldaten um das Zeltlager des Falken. Wenn alles klappt, fallen in den eigenen Reihen kaum Frontkämpfer, während der Feind nicht eine Leiter an die Festungsmauern lehnen konnte.

NACH DEM ERSTEN SIEG formieren Sie die Truppen erneut vor dem eigenen Wall. Bereits nach kurzer Zeit kündigt sich der Schotte McLoud mit seiner Armee an. Vergessen Sie, was Sir William über eine übergroße Arme faselt und bringen Sie erneut die schweren Reiter zum Einsatz, um die Feinde bereits bei der Ankunft zu vernichten. Ein Flankenangriff gegen das Belagerungscamp erledigt jeglichen Nachschub für die Feinde. Nun kündigt sich zwar noch Lord Barclay an, doch seine Armee trifft nie auf der Karte ein, und es ist Zeit, in die Offensive zu gehen.

EINE KOMBINATION AUS Feuerballista und Katze sorgt dafür, dass auf den Türmen der gegnerischen Burg keine Fernkämpfer mehr stehen.



DANACH IST DAS GEBIET direkt am eigenen Flussufer frei von Feindfeuer, und Sie können dort in Ruhe Trebuchets aufbauen, um die Basis des Falken zu schleifen. Im Inneren der Festung halten sich noch einige Pikeniere, Bogenschützen und Speerträger auf. Diese versuchen, den Weg über die Brücke und zum Hauptschloss zu versperren. Feuerballisten und eine Truppe von Bogenschützen löst aber auch dieses Problem, und Ihre Ritter und Schwertkämpfer können den Rest der Festung samt Burgherrn ausschalten.



MISSION 14

SOFORT NACH DEM START ziehen Sie zunächst alle Truppenteile zu Sir Matthew zurück. Denn auf den nahen Türmen stehen Fernkämpfer, die bis zu Ihrer Truppe schießen können. Schnappen Sie sich deshalb eine Feuerballista und die Katze, um die Feinde zu beseitigen.



DANACH ROLLEN FEUERBALLISTEN und Katapulte zusammen mit einem Trupp von Speerträgern über die Brücke. Die Aufgabe der Katapulte ist es, alle Baumstammfallen zu entsorgen, während die Feuerschleudern sich um die Schützen auf dem Wall kümmern. Versuchen Sie aber immer, zuerst mit den eigenen Feuerballisten die feindlichen von den Türmen zu holen, denn die sind der gefährlichste Gegner in dieser Mission.

SOBALD DER ERSTE MAUERRING durchbrochen ist, schicken Sie die Speerträger vor, um Fallen auszulösen. Vor allem die Fallgruben und Pechteppiche vor dem zweiten Tor eliminieren sonst im Nu die komplette Belagerungsarmee. Nun sollten Sie der Armee des Königs eine Bresche in die Mauer schlagen. Da der Monarch kein Belagerungsgerät hat, müssen Ihre Katapulte den Job erledigen.

EINE EINZIGE LÜCKE GENÜGT, und die Verstärkung stürmt sofort die Festung und auf den zweiten Mauerring zu. Während der König nun mit seinen Männern vorrennt, bauen Sie dort, wo sich die Felswand und der zweite Mauerring treffen, Ihre beiden Trebuchets auf. Von hier aus können die riesigen Steinschleudern fast alle Türme in der inneren Burg erreichen. Passen Sie einen guten Moment ab, um zum letzten Sturm auf Barclay zu blasen. Idealerweise huscht Ihr Trupp zusammen mit den königlichen Invasoren in die Festung.

GEGEN DEN KÖNIG

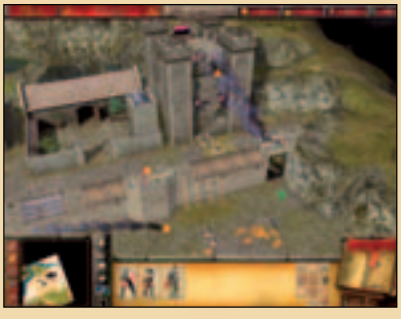
MISSION 10

DER STURM AUF DIE ABTEI ist eine der kürzesten und dennoch schwierigsten Belagerungen im ganzen Spiel. Das liegt vor allem daran, dass der Gegner so gut gerüstet ist. Es ist fast schon Glückssache, ob die eigenen Soldaten noch lebend bis zur gegnerischen Burgherrin vordringen können.

GLEICH NACH DEM START ziehen Sie sämtliche Truppen hinter Barclays Belagerungscamp zurück, denn Ihre Leute können die Ritter aus der Abtei nicht daran hindern, die beiden Trebuchets Ihres Verbündeten zu zerstören. Nachdem die Reiter mit den Belagerungsgeräten fertig sind, attackieren sie die übrigen Truppen Barclays. Warten Sie einen Moment, bis die Ritter sich in die Fußtruppen verkeilt haben. Danach stürmen Sie mit der eigenen Armee vor und geben ihnen den Rest.



NUN FOLGT DER STURM AUF DIE MAUER. Dazu bewegt sich die komplette Truppe an den äußeren rechten Rand des Tals und formiert sich an der Felswand. Danach stürmen Speerträger und Keulenschwinger los, um die gegnerischen Fallen auszulösen. Sobald die Feuergruben fast heruntergebrannt sind, stürzt der Rest los. Die schnellen Leiterträger stellen ihre Fracht so weit rechts wie möglich ab und dienen danach als Kanonenfutter für die nahen Schützen. Denn Ihre kleinen Truppen sind weniger wichtig als etwa die Schwertträger.



DIE PIKENIERE UND SCHWERTKÄMPFER überqueren zusammen mit Sir Matthew die Mauer und stürmen direkt bis ins Schloss. Im Inneren sind die Nahkämpfer vor dem Pfeilhagel der Verteidiger sicher, und die aufgescheuchten Leibwachen der Burgherrin kommen nach unten, um zu kämpfen – anschließend wartet Lady Seren.



MISSION 11

SIR WILLIAM IST EIN AGGRESSIVER GEGNER. Deshalb sollten Sie als erstes eine Mauer zwischen Ihrem Schloss und dem Landstrich mit dem Banditen-Camp ziehen. Dadurch sind sowohl die Räuber als auch William abgeschirmt. Falls Steine zu knapp sind, benutzen Sie den Marktplatz. Anschließend bauen Sie Holzcamps und kurbeln die Nahrungsproduktion an. Dadurch sollte das Vorratslager fast völlig leergefegt sein. Reißen Sie es dann ab und errichten Sie es zwischen dem Steinvorkommen und dem nahen Waldstück. Nachdem die Wirtschaft der Basis angeworfen ist, sollten sofort Bogenbauer die Arbeit aufnehmen. Falls während des Aufbaus die Banditen aus dem zweiten Lager angreifen, versiegeln Sie die Brücke mit einer Notmauer ohne Tor, bis genügend Bogenschützen für die Verteidigung beider Frontlinien da sind.

DIE ARBEIT AN DER HAUPTBASIS läuft, während Williams Truppen sich mit den Banditen anlegen. Falls doch mal ein Angriff auf Ihre Mauer erfolgt, kümmern Sie sich zuerst um die Leiterträger. Wenn genug Geld da ist, bauen Sie Türme und bestücken sie mit Ballisten. Aber Vorsicht: Sobald William mit eigenem Belagerungsgerät kommt, muss das als erstes anvisiert werden. Obendrein pflastern Sie die ganze Wandlänge mit Baumstammfallen. Falls die Mauer nah genug an Williams Anwesen steht, können Sie damit sogar dessen Gebäude dem Erdboden gleich machen.



DAS BANDITENLAGER nehmen Sie sich erst jetzt vor und drängen William immer weiter zu seiner eigenen Burg zurück. Allerdings sollten Sie mit der Eroberung der letzten Ländereien warten, bis Ihre Armee eine ansehnliche Größe hat.

DIE MEISTEN PROBLEME verursachen Williams Feuerballisten. Setzen Sie mit eigenen dagegen – die Masse macht's! Sobald der Widerstand Williams gebrochen ist, postieren Sie Ihre Armee südlich des Zielgebiets. Vor allem viele Bogenschützen und Ballisten sind der Schlüssel zum Erfolg – auch als Vorsorge für den nächsten Auftrag.



MISSION 12

DIE ZEIT ARBEITET FÜR SIE: Gleich zum Start dieser Episode fallen der Schotte McLoud und Sir Grey auf der Karte ein. Warten Sie erst mal ab, denn die Truppen des Schotten stürmen blindlings in die Fallen und Pfeilhagel der Verteidiger. Grey postiert sich an der Bücke nahe Ihrer Position. Treten Sie einen leichten Rückzug an, und lassen Sie den königstreuen Recken mit seinen Truppen über die Brücken kommen. So haben die Feuerballisten leichtes Spiel mit der Feindarmee. Falls die grauen Buben nicht ankommen, feuern die Belagerungswaffen über den Fluss in die Menge, bis alle Feinde nach und nach erledigt sind.



DANACH EROBERN SIE DIE PROVINZ zurück und rollen mit Ihrer Armee über die Brücke an Williams Grenze. Ein Belagerungscamp sorgt hier für einen großen Vorrat an Trebuchets, schützenden Katzen und weiteren Ballisten. Der besondere Clou: In dieser Mission steht Ihnen zum ersten Mal der Tunneleingang als Gebäude zur Verfügung. Mit dieser kleinen Gemeinheit dürfen Sie ein Bauwerk des Gegners anwählen, das Pioniere dann per Tunnel einstürzen lassen. Nehmen Sie damit zuerst das Haupttor aufs Korn. Gleichzeitig beginnen Trebuchets mit dem Bombardement von Williams Festung. Das erste Ziel ist die Ingenieursgilde, denn dort baut der Widersacher sonst kontinuierlich neue Ballisten und Katapulte.

SOBALD DER ERSTE MAUERRING durchbrochen ist, tasten Sie sich mit Speerträgern, Bogenschützen und Feuerschleudern vor. William setzt dann mit eigenen Belagerungswaffen dagegen. Beachten Sie bei den Gefechten, dass die Riesenarmbrüste nicht über Hindernisse hinwegfeuern können – feindliche Gebäude im Schlosshof blockieren also mitunter die Schusslinie. Katapulte hingegen sorgen bei diesem Problem für rasche Lösung. Haben Ihre Truppen erst einmal den Hof unter Kontrolle, stürmen Sie das Schloss einfach mit etwa 20 bis 30 gut pepanzerten Rittern.

MISSION 13

SCHLÜSSELEINHEITEN KATAPULTE: Mit den Steinwerfern zertrümmern Sie zunächst die Baumstammfalle gleich am anderen Flussufer.



DANACH DRÄNGT DIE ZEIT! Sobald die Truppen des Falken in den ersten Mauerring einfallen, sind die Bogenschützen auf den Türmen abgelenkt. Das ist der Moment, in dem sich Ihre komplette Armee über die Brücke bewegt. Die Katapulte fahren in der Mitte, damit sie weniger Feindfeuer von den Verteidigern auf dem Wall abbekommen.

DIE BELAGERUNGSWAFFEN eröffnen in Reichweite des ersten Tors (aus Ihrer Sicht) das Feuer und schießen die Baumstammfallen dort von den Wänden, um eine Bresche für die Fußtruppen zu schlagen. Vorsicht vor Feuerfallen!

BEVOR DIE KATAPULTE nun von den Schützen auf den Türmen zerstört werden, müssen Sie noch eine zweite Bresche in den nächsten Mauerring schießen. Dieser sollte noch in Reichweite liegen. Während die Katapulte dorthin feuern, erledigt ein Teil Ihrer Truppen die Schützen in der ersten Bastion. Anschließend stürmen Sie direkt mit der Armee des Falken bis zum König durch.



DER TRICK: Sie lassen die Schergen der Konkurrenz in Bodengruben und Feuerfallen tapsen, führen die eigenen Truppen daran vorbei und benutzen dreist die Leitern der Gegner. Danach kommt es darauf an, mit den eigenen Rittern und Schwertkämpfern (notfalls auch mit Matthew selbst) als erstes den König zu erreichen. Falls es Ihnen gelingt, den Herrscher vor den anderen niederzustrecken, haben Sie die Kampagnen erfolgreich gemeistert!

Patrick Hartmann

WOW **INSTANZEN** TEIL 3

Schluss mit verzweifelten Irrfahrten, schnellen Toden und vergessenen Aufträgen in den Instanzen von Azeroth und Kalimdor: **Unsere Karten, Questbeschreibungen und Tipps lotsen Sie sicher durch die anspruchsvollen Dungeons.**

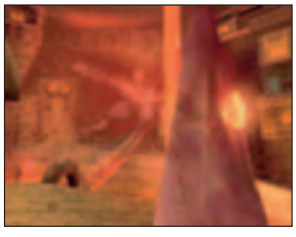
BLACKROCKTIEFEN (52-59)



Der Eingang zu den Blackrocktiefen befindet sich westlich vom Ödland im Blackrockberg zwischen der Sengenden Schlucht und der Brennenden Steppe.



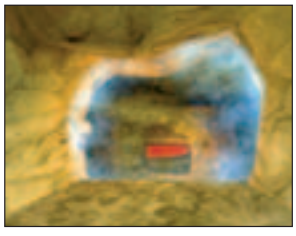
Sie erreichen den Eingang, indem Sie der Rampe in den Berg folgen. Darin angekommen sehen Sie eine große Kette, die zur Plattform in der Mitte führt; dort steht auch der Meeting-Stone.



Wenn Sie dem Weg weiter hinunter durch einige Sklaven und Aufseher folgen, gelangen Sie zum eigentlichen Eingang der Instanz. Übermeister Pyron für die gleichnamige Quests beziehungsweise »Disharmonie der Flamme« befindet sich hier.



Die Blackrocktiefen sind so konzipiert, dass Sie mehrmals hinein müssen, um alle Quests abzuschließen. Jedoch werden Sie schnell merken, dass die tollen Gegenstände, die Sie bei den Monstern finden, mehrere Durchgänge rechtfertigen.



Bereiten Sie sich darauf vor, dass Sie für einen kompletten Durchgang locker sechs Stunden brauchen werden. Blackrocktiefen ist eine der größten Instanzen im Spiel. Wenn Sie erstmal den Schlüssel zu der großen Tür am Eingang haben, können Sie auch direkt bei General Angerforge **(8)** anfangen, da alles vorher nur für Loot, einige Quests und eben den Schlüssel absolviert werden muss. Die Tür am Haupteingang führt direkt zu Bael'Gar, Incendius und Fineous.

Die kleine Tür daneben führt Sie auf direktem Weg in den Shadowlock-Raum **(7)**. Wenn Sie letzteren Eingang wählen, verkürzt sich der Besuch um etwa die Hälfte der Zeit.

Wenn Sie keinen Dieb in der Gruppe haben, der gut Schlösser knacken kann, müssen Sie zunächst einen Gefängniszellen-Schlüssel besorgen. Diesen erhalten Sie von Hochbefrager Gerstahn **(4)**, der in der Mitte des Bereichs zu finden ist. Wenn Sie den Schlüssel haben, können Sie mit den NPCs in den geöffneten Zellen reden und damit einige Quest-Abschnitte erledigen, etwa im Dialog mit Marshal Windsor (3) oder mit dem Ork-Gefangen Gor'Shak (2).



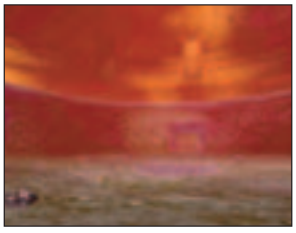
Bevor Sie mit Gor'Shak plaudern, müssen Sie alle Gegner in der Nähe seiner Zelle ausschalten. Sobald Sie ihn ansprechen, erscheinen zahlreiche Feinde und stürmen in die Zelle, um Gor'Shak zu töten – Sie müssen ihn beschützen. Sprechen Sie mit Kharan Mighthammer **(1)**, nachdem Sie den Angriff abgewehrt haben, und folgen Sie dem Weg nach Norden.





Sie erreichen die Arena **(5)**, in der das Skript »Ring des Gesetzes« startet, sobald Sie in die Mitte des runden Kampfgebietes treten.





Es erscheinen drei Gegnerwellen, wobei die beiden ersten aus einigen zufälligen Feinden bestehen.



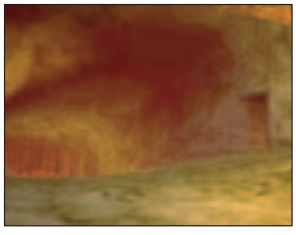
Die dritte enthält außerdem einen von mehreren möglichen Bossen.

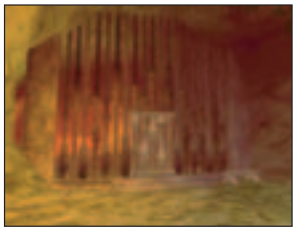


QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Dark Iron Erbe	52	Beide	Toter Zwerg vor den Blackrocktiefen	Franclorn Forgewright	Nein	Fineous Darkvire erledigen und den Hammer Ironfel bergen. Anschließend den Hammer zum Schrein von Thaurissan bringen und ihn bei der Statue von Franclorn Forgewright platzieren.	Sie können mit Franclorn Forgewright nur als Geist, also wenn Sie tot sind, sprechen. Fineous Darkvire ist bei **(14)**, der Schrein bei **(6)**.
Ribbly Screwspigot	53	Beide	Flammenkamm, Brennende Steppe	Yuka Screwspigot	Ja, direkte Folgequest von »Yuka Screwspigot« von Yorba Screwspigot in Tanaris.	Ribbly erledigen und seinen Kopf zu Yuka bringen.	Ribbly ist bei **(13)**.
Der Liebestrank	54	Beide	Blackrocktiefen	Nagmara	Nein	Zehn Giant Silver Ore, vier Gromsblut und Nagmaras gefüllte Phiole zu Nagmara bringen.	Gromsblut können Sie als Kräuterkundiger einsammeln oder im Auktionshaus kaufen. Das Silber erhalten Sie von Cliff-Riesen in Azshara. Die Phiole füllen Sie am Golakka Springs Crater in Un'Goro.
Eine Kostprobe der Flamme	58	Beide	Höhle im Osten der Brennenden Steppe	Cyrus Therepentous	Ja, beginnt mit »Die fehlerlose Flamme« bei Kalaran Windblade im Norden von Searing Gorge.	Bael'Gar in den Blackrocktiefen erledigen und seine feurige Essenz einfangen.	Bael'Gar ist bei **(9)**.
Das Herz des Berges	58	Beide	Flammenkamm, Brennende Steppe	Maxwort Uberglint	Nein	Das Herz des Berges aus den Blackrocktiefen holen.	Das Herz des Berges ist im Safe bei **(10)**. Um ihn zu öffnen, müssen Sie zunächst alle Reliktkisten öffnen und den daraufhin erscheinenden Wachmann Doomgrip erledigen.

Sobald Sie alle Feinde erledigt haben, öffnen sich die beiden Tore und alle Zuschauer in der Arena werden neutral (zuvor sind sie aggressiv). Verlassen Sie die Area durch das westliche Tor, und Sie kommen durch einen schmalen Gang in einen kleinen Raum **(7)**. Merken Sie sich den Weg hierher, da Sie hier später das Shadowforge-Schloss finden. Gehen Sie jetzt aber zunächst einmal die Treppen hinauf und folgen Sie dem eingezeichneten Weg durch den oberen Bereich der Arena mit den inzwischen neutralen Zuschauern.

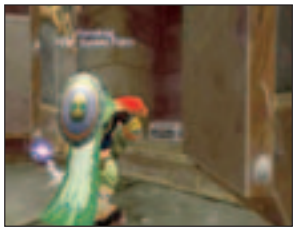




Auf der gegenüberliegenden Seite der Arena geht es nach Süden zum Altar mit der Statue von Franclorn Forgewright **(6)**, den Sie später für die Quest »Dark Iron Erbe« benötigen. Ignorieren Sie ihn aber jetzt und kämpfen Sie sich stattdessen nach Norden durch die Feuerelementare in das Gebiet mit den zwölf Reliktkästen, den so genannten Vault **(10)** vor.



Wenn Sie alle Kisten aufgeschlossen haben (genügend Schlüssel sollten bis dahin gedroppt sein), werden die Wachen aktiv und der Bossgegner Doomgrip erscheint.





Diese Gegner teilen zwar kräftig aus, sind aber ohne besondere Taktiken besiegbar. Als Belohnung für den Sieg über die Feinde erhalten Sie den Schlüssel zum Spezialsafe, in dem Sie neben einigen wertvollen Items auch das »Herz des Berges« für die gleichnamige Quest erhalten.



Wenn Sie im Vault fertig sind, können Sie einfach auf der linken Seite runterspringen. Sie landen direkt vor dem angriffslustigen Feuerelementar Lord Incendius **(11)** und müssen ihn erledigen. Dieser Kampf ist relativ einfach, da dieser Boss zwar kräftig zuhaut, aber ansonsten keine fiesen Überraschungen auf Lager hat.



Ein Stückchen weiter im Norden steht auch gleich Fineous Darkvire **(14)**, der den Hammer für die Quest »Dark Iron Erbe« droppt. Erledigen Sie zunächst alle Golems in der Umgebung, damit Sie sich den starken Zwerg einzeln vornehmen können.

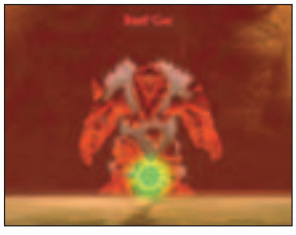


Verlassen Sie den Raum und folgen Sie der grünen Linie in Richtung Bael'Gar **(9)**. Der Lavariese hat jede Menge Lebensenergie und teilt kräftig aus. Außerdem lässt er alle paar Sekunden eine kleinere Kopie von

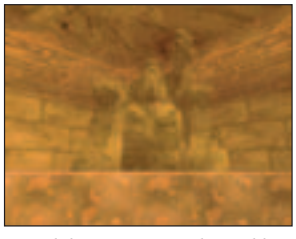
QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Übermeister Pyron	52	Allianz	Morgan's Vigil, Brennende Steppe	Jalinda Sprig	Nein	Übermeister Pyron in den Blackrocktiefen erschlagen.	Übermeister Pyron steht vor dem Eingang der Instanz.
Incendius!	56	Allianz	Morgan's Vigil, Brennende Steppe	Jalinda Sprig	Ja, direkte Folgequest von »Übermeister Pyron«.	Lord Incendius in den Blackrocktiefen vernichten.	Lord Incendius ist bei (**11**).
Feine Sachen	56	Allianz	Morgan's Vigil, Brennende Steppe	Oralius	Nein	20 Dunkeleisen-Gürteltaschen aus den Blackrocktiefen holen.	Die Taschen finden Sie bei allen Typen von Dunkeleisen-Zwergen.
Hurley Blackbreath	55	Allianz	Taverne in Kharanos, Dun Morogh	Ragnar Thunderbrew	Ja, beginnt mit »Ragnar Thunderbrew« bei Enohar in Burg Nethergarde, Verwüstete Lande.	Ragnar Thunderbrew das gestohlene Rezept für Thunderbrew-Lagerbier bringen.	Das Rezept finden Sie bei einem Gegner im Gasthaus bei (**13**).
Marshal Windsor	54	Allianz	Morgan's Vigil, Brennende Steppe	Marshal Maxwell	Ja, beginnt mit »Die wahren Meister« bei Helendis Riverhorn in Morgan's Vigil, Brennende Steppe.	Herausfinden, was aus Marshal Windsor geworden ist.	Marshal Windsor ist bei (**3**).
Verlorene Hoffung	54	Allianz	Blackrocktiefen	Marshal Windsor	Ja, direkte Folgequest von »Marshal Windsor«.	Marshal Maxwell die schlechten Neuigkeiten überbringen.	Marshal Windsor ist bei (**3**).
Eine zusammengeknüllte Notiz	58	Allianz	Blackrocktiefen	Notiz, die von einem zufälligen Gegner dropt	Ja, Sie finden die Notiz nur, wenn Sie zuvor »Verlorene Hoffnung« erledigt haben.	Die Nachricht lesen und wieder mit Marshal Windsor reden.	Marshal Windsor ist bei (**3**).
Ein Funken Hoffnung	58	Allianz	Blackrocktiefen	Marshal Windsor	Ja, direkte Folgequest von »Eine zusammengeknüllte Notiz«.	Die Informationen von General Angerforge und Golem Lord Argelmach besorgen.	General Angerforge ist bei (**8**), Lord Argelmach bei (**12**).
Kharan Mighthammer	59	Allianz	Der hohe Sitz, Ironforge	König Magni Bronzebeard	Ja, Folgequest von »Die rauchenden Ruinen von Thaurissan« vom KöniglichenHistoriker Archesonus in Der Hohe Sitz, Ironforge.	Mit Kharan Mighthammer in den Blackrocktiefen reden.	Kharan Mighthammer ist bei (**1**).
Das Schicksal des Königreichs	59	Allianz	Der hohe Sitz, Ironforge	König Magni Bronzebeard	Ja, Folgequest von »Kharan Mighthammer«.	Prinzessin Moira Bronzebeard in den Blackrocktiefen aus den Fängen des bösen Imperators Dagran Thaurissan retten.	Der Imperator und die Prinzessin sind bei (**22**).

sich selbst erscheinen, die mit einem heftigen Flächenschaden (ca. 1.200 Damage) angekündigt wird. Wenn Sie also merken, dass Bael'Gar seinen Helfer beschwört, sollten alle außer dem Tank auf Abstand gehen. Erledigen Sie Bael'Gars Verbündeten schnell und konzentrieren Sie sich danach wieder auf den Boss.



Gehen Sie zurück zum Altar **(6)**, um die Quest »Dark Iron Erbe« abzuschließen und so den Schlüssel für den Shadowlock-Raum zu bekommen.



Danach können Sie mit dem Schlüssel direkt vom Eingang aus die Türen zum großen Gang im Norden sowie die kleine Tür zum Shadowlock-Raum aufschließen.

Um Zugang zu General Angerforge **(8)** zu kriegen, müssen Sie den Shadowforge-Schlüssel besitzen (den Sie ja gerade vorher geholt haben sollten). Im Shadowlock-Raum **(7)** können Sie jetzt das Schloss öffnen, das den Weg zum General frei gibt. Es sieht aus wie ein großes Zahnrad. Nachdem der Weg frei ist, folgen Sie der Treppe und dem kleinen Gang nach links.

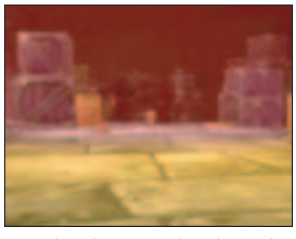


General Angerforge **(8)** ist ein harter Gegner. Säubern Sie wie üblich zunächst das gesamte Gebiet von anderen Feinden, um ungestört kämpfen zu können. Der General wird von vier Wachen geschützt. Da diese relativ schwach sind, sollte der Tank den General beschäftigen, während der Rest der Gruppe die Wachen erledigt. Sobald sie tot sind, sollte die Gruppe den General mit vereinten Kräften bekämpfen. Wenn der Übeltäter nur noch sehr wenig Lebensenergie hat, ruft er um Hilfe, und genau deswegen ist es so schwierig: Es kommen mindestens zehn Zwerge zur Unterstützung des Generals. Am sinnvollsten ist es, wenn Sie zuerst dem angeschlagenen Boss den Rest geben, und seine Freunde anschließend mit Flächenzaubern und Crowd-Control-Effekten beseitigen.





Nach dem General geht es weiter Richtung Norden zu Lord Argelmach **(12)**. Den finden Sie in einem großen Raum, der ebenfalls zunächst von den Monstern gesäubert wird – andernfalls helfen die ihrem Lord.



Danach geht es Argelmach an den Kragen. Auch dieser Boss schlägt sehr hart zu und hat viel Lebensenergie, zudem wird er von zwei ernst zu nehmenden Wächtern unterstützt.



Der Tank sollte sich wie immer um den Boss kümmern und zusätzlich um alle Wächter, für die keine Support-Tanks vorhanden sind. Allerdings ist es wesentlich einfacher und sicherer, wenn zumindest ein zusätzlicher Nahkämpfer oder ein Tank-Pet mithilft. Der Rest der Gruppe konzentriert sich zuerst auf den Lord und anschließend auf die Wächter.

Auf dem Weg in die Taverne **(13)** müssen Sie einige sehr starke Feuer-Elementare beseitigen. Die kommen in Dreiergruppen und hauen für gut 500 Schaden zu. Am besten kommen hier Gruppen mit Hexenmeistern zurecht, da diese die Feuer-Elementare per Zauber für einige Zeit kampfunfähig machen können.



Wenn Sie diese besiegt haben, können Sie sich in der Taverne umsehen. Sprechen Sie noch nicht mit Ribbly Screwspigot, und benutzen Sie auch noch nicht die Fässer! Holen Sie sich stattdessen die Quest »Der Liebestrank« von Nagmara und säubern Sie die gesamte untere Ebene von Feinden.





Danach spricht der Tank der Gruppe mit Ribbly Srewspigot, der gleich darauf zusammen mit seinen Kumpanen angreift. Kämpfen Sie am besten bei den Fässern am Rand (der Rest der Gruppe wartet dort, und der Tank pullt die Gegner hin).



Nun ist es Zeit, die Quests mit den Fässern selbst zu erledigen, um das Thunderbrew-Rezept zu finden. Sobald Sie die Fässer benutzen, erscheinen einige wütende Gegner.

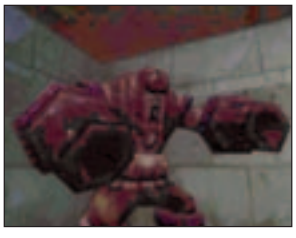


Diese würden alle Feinde der unteren Ebene mitbringen, die Sie aber zuvor schon vorsorglich gesäubert haben. Bei einem der erledigten Gegner finden Sie das gesuchte Rezept für das Thunderbrew-Zwergenbier. Nehmen Sie es und gehen Sie nach oben.

Ein Gruppenmitglied kauft jetzt Bier beim Wirt (der übrigens auch einige nette seltene andere Sachen hat) und gibt es dem Zwerg Private Rocknot. Der wird daraufhin betrunken und randaliert in der Kneipe.



Daraufhin wird der Phalanx-Wächter aktiv und schlägt die Hintertür ein (Sie sollten sich am besten schon vor dem Kampf dort positionieren).



Sobald die Tür offen ist, greifen Sie Phalanx an und erledigen ihn. Sollten Sie die Quest »Der Liebestrank« von Nagmara schon erledigt haben, sperrt die freundliche Succubus-Dame die Türe einfach auf und Sie können sich den Kampf mit Phalanx sparen.



Nächstes Ziel ist Botschafter Flamelash **(15)**. Dieser Kampf ist recht einfach, solange Sie ihn schnell beseitigen, also auch die Supporter alle Offensivoptionen nutzen. Andernfalls beschwört der Botschafter regelmäßig einige kleine Elementare an seine Seite, die lästig sind und den Kampf zu einer zähen Angelegenheit machen.



Bei **(16)** treffen Sie eventuell auf den seltenen Mob Panzor, der sehr gute Gegenstände hinterlässt.



Sobald Sie die Kammer der Zwerge **(17)** erreicht haben, sollten Sie zunächst rasten, bis alle Gruppenmitglieder volle Gesundheit und Mana haben.

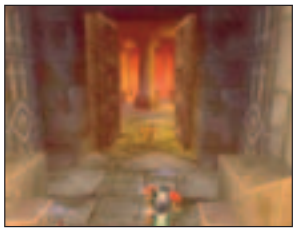


Gloom hat übrigens eine nette Quest für Bergbauer, verschwindet jedoch nach dem Skript, also sollten Sie vorher mit ihm sprechen.





Reden Sie danach mit Doom, worauf das Skript startet. Dabei kommen sieben Geisterbosse nacheinander in einem zeitlich festen Abstand. Wenn Sie diese schnell ausschalten, haben Sie eventuell zwischen den Kämpfen kurz Zeit zum Rasten. Nachdem Sie alle sieben Bosse erledigt haben, erscheint eine Kiste mit sehr guten Gegenständen, außerdem öffnet sich die Türe zum Lyzeum.

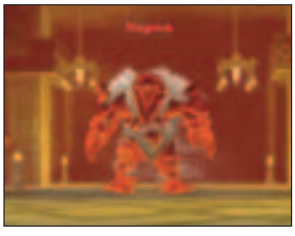




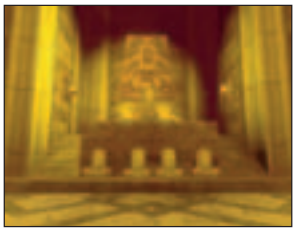
Im Lyzeum **(20)** gibt es zahlreiche Flame Keeper, die Sie sich sogleich zur Brust nehmen. Die Monster droppen zufällig eine Fackel, mit der Sie die Kohlebecken in den Ecken anzünden. Sobald beide brennen, öffnet ein Mechanismus die Tür zum letzten Abschnitt der riesigen Instanz.

Das Problem ist, dass es hier sehr viele Gegner gibt, die schon nach circa 45 Sekunden wieder spawnen und entspechend oft adden, also von alleine angreifen. Dafür haben sie wenig Lebenspunkte und gehen durch Flächenzauber schnell unter. Magier sind hier sehr nützlich, auch Hexenmeister erfüllen mit ihrer Fähigkeit, Elementarwesen kampfunfähig zu machen, gute Dienste. Wenn Sie die Tür passieren, treffen Sie auf den letzten Wächter vor dem Imperator.

Der Kampf gegen Magmus **(21)** ist nicht schwer, wenn Sie folgendes beachten: Die Statuen an den Seiten spucken Feuer, sobald Sie Magmus angreifen. Stellen Sie sich also in einen Bereich, der vor den Flammen geschützt ist, und erledigen Sie Magmus an geeigneter Stelle.



Nun kommt es zum Endkampf gegen den Imperator **(22)** und seine Schergen. Als erstes beseitigen Sie alle Feinde in der Umgebung, und zwar auch in den abgeschiedenen Bereichen. Ansonsten kommen die Diener ihrem Herren auch aus dem letzten Winkel zu Hilfe. Danach beschäftigt der Tank den Imperator. Die (verzauberte) Prinzessin hilft dem Bösewicht. Da die Königstochter wegen der Quests »Die königliche Rettung« beziehungsweise »Das Schicksal des Königreichs« nicht sterben darf, sollte sie beschäftigt werden, ohne großartig Schaden zu nehmen (am besten mit Crowd-Control-Sprüchen). Sobald Sie den Imperator besiegt haben, können Sie die Prinzessin ansprechen und die Quests abschließen.

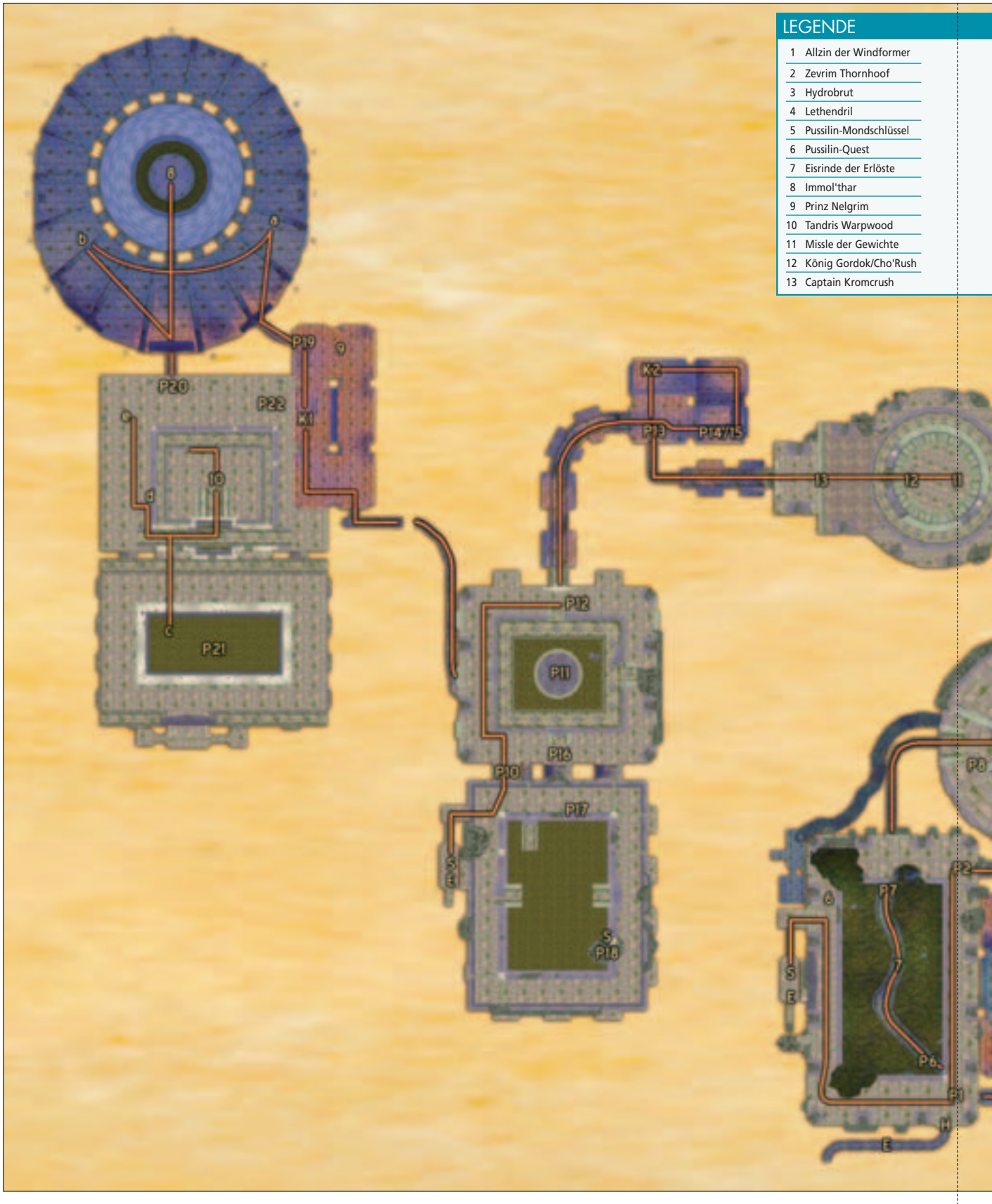




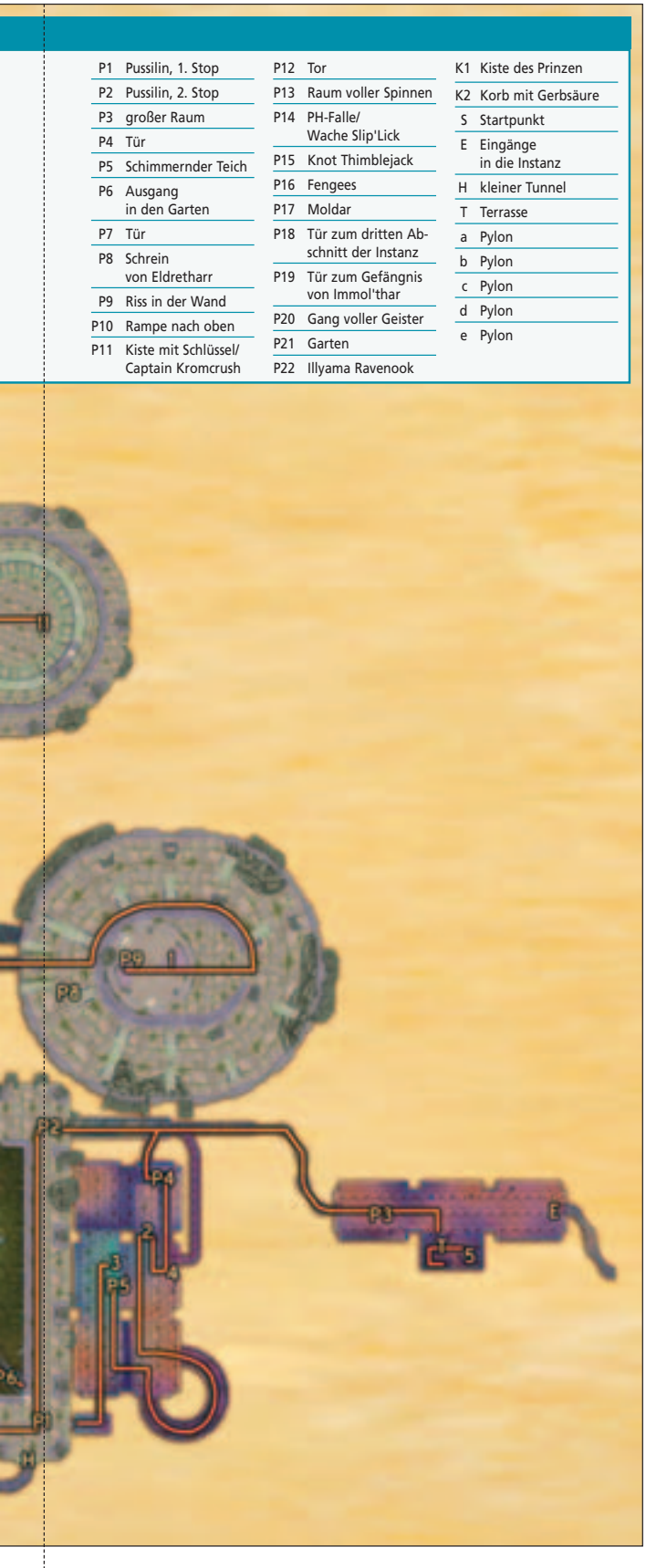
QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Sofort Töten: Dunkeleisen Zwerge	52	Horde	Gesucht-Schild im Ort	Kargath, Ödland	Nein	Jeweils 5 Anvilrage-Wächter, -Hüter und -Fußsoldaten erledigen.	Diese Zwerge finden Sie in den ersten Abschnitten der Instanz.
Sofort Töten: Wichtige Dunkeleisen Offiziere	54	Horde	Kargath, Ödland	Gesucht-Schild im Ort	Ja, direkte Folgequest von »Sofort Töten: Dunkeleisen Zwerge«.	Jeweils 10 Anvilrage-Offiziere, -Soldaten und -Mediziner erledigen.	Diese Zwerge finden Sie hauptsächlich in der Nähe von Bael'Gar (**9**).
Grark Lorkrub	58	Horde	Kargath, Ödland	Lexlort	Ja, wird aktiviert, nachdem die beiden »Sofort Töten«-Quests erledigt sind.	Grark Lorkrub fangen und zu Lexlort bringen.	Führt zu Grark Lorkrub in einer Orc-Festung östlich vom Blackrock-Berg.
Operation: Death to Angerforge	58	Horde	Kargath, Ödland	Kriegslord Goretooth	Ja, direkte Folgequest von »Grark Lorkrub«.	General Angerforge in den Blackrocktiefen erledigen.	General Angerforge ist bei (**8**).
Verlorenes Thunderbrew Rezept	55	Horde	Kargath, Ödland	Vivian Lagrave	Nein	Das verlorene Thunderbrew-Rezept besorgen.	Das Rezept finden Sie bei einem Gegner im Gasthaus (**13**).
Aufstieg der Maschinen	58	Horde	Östlich von Kargath, Ödland	Lotwil Veriatus	Ja, zweiter Teil von »Aufstieg der Maschinen« von Theodora Mulvadania in Kargath, Ödland.	Zehn intakte Elementar-Kerne besorgen und Golemlord Argelmach in den Blackrocktiefen erledigen.	Lord Argelmach ist bei (**12**), die Elementare in seiner Umgebung.
Disharmonie der Flamme	52	Horde	Kargath, Ödland	Thunderheart	Nein	Pyron vor dem Eingang der Blackrocktiefen erledigen.	Pyron steht vor dem Eingang der Instanz.
Disharmonie des Feuers	56	Horde	Kargath, Ödland	Thunderheart	Ja, direkte Folgequest von »Disharmonie der Flamme«.	Lord Incendius in den Blackrocktiefen erledigen und die Überreste zu Thunderheart bringen.	Lord Incendius steht bei (**11**).
Das letzte Element	55	Horde	Kargath, Ödland	Vivian Lagrave	Ja, Folgequest von »Disharmonie der Flamme«.	10 Elementar-Essenzen aus den Blackrocktiefen besorgen.	Alle Elementare und Golems droppen die Essenzen.
Kommandant Gor'Shak	52	Horde	Kargath, Ödland	Galamav	Ja, direkte Folgequest von »Disharmonie der Flamme«.	Kommandant Gor'Shak in den Blackrocktiefen finden.	Kommandant Gor'Shak ist bei (**2**).
Die königliche Rettung	59	Horde	Tal der Weisheit, Orgrimmar	Thrall	Ja, Folgequest von »Kommandant Gor'Shak«.	Imperator Dagran Thaurissan erledigen und Prinzessin Moira retten.	Der Imperator und die Prinzessin sind bei (**22**).

DÜSTERBRUCH (57-60)



P1	Pussilin, 1. Stop	P12	Tor	K1	Kiste des Prinzen
P2	Pussilin, 2. Stop	P13	Raum voller Spinnen	K2	Korb mit Gerbsäure
P3	großer Raum	P14	PH-Falle/ Wache Slip'Lick	S	Startpunkt
P4	Tür	P15	Knot Thimblejack	E	Eingänge in die Instanz
P5	Schimmernder Teich	P16	Fengees	H	kleiner Tunnel
P6	Ausgang in den Garten	P17	Moldar	T	Terrasse
P7	Tür	P18	Tür zum dritten Abschnitt der Instanz	a	Pylon
P8	Schrein von Eldretharr	P19	Tür zum Gefängnis von Immol'thar	b	Pylon
P9	Riss in der Wand	P20	Gang voller Geister	c	Pylon
P10	Rampe nach oben	P21	Garten	d	Pylon
P11	Kiste mit Schlüssel/ Captain Kromcrush	P22	Illyama Ravenook	e	Pylon



Der Düsterbruch ist eine Highlevel-Instanz mitten in Feralas, die für eine Fünfergruppe ausgelegt ist. Die Gruppenmitglieder sollten mindestens die Stufe 57 erreicht haben.



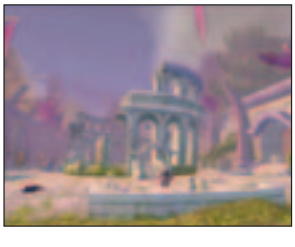
Besorgen Sie sich vor dem Besuch einen Thorium-Apparat (von Ingenieuren herstellbar) und Frostöl (von Alchimisten herstellbar). Falls Sie keinen Dieb dabei haben, brauchen Sie außerdem eine Sephorium-Sprengladung (von Ingenieuren herstellbar).

Bevor Sie die eigentliche Instanz betreten können, müssen Sie sich den Weg durch die davor wartenden Ogerhorden bahnen. Folgen Sie dem Weg bis zur ersten Kreuzung und halten Sie sich links. Sie gelangen in eine geräumige Arena, in der PvP-Kämpfe ausgetragen werden können.





Die Besonderheit liegt darin, dass hier auch Mitglieder der gleichen Fraktion, also etwa zwei Allianz-Spieler, gegeneinander antreten dürfen. Außerdem spawnt hier von von Zeit zu Zeit ein seltener Elite-Mob, der oft gute Ausrüstungsgegenstände hinterlässt. Diese besondere Monsterart erkennt man an dem silbernen Rahmen um sein Portrait. Wenn sie getötet wurden, tauchen sie erst acht Stunden später wieder auf. Deshalb sind sie eine entsprechend begehrte Rarität.



Wenn Sie sich in der Arena ausgetobt haben, folgen Sie dem Weg nach Osten und betreten hier den Seiteneingang der Instanz **(S)**.



Sie befinden sich in einer riesigen Halle, in deren unterem Bereich ein Garten voller Monster ist – bloß nicht runterfallen! Folgen Sie stattdessen dem Weg auf der Balustrade, bis Sie einen Imp namens Pussilin **(6)** für die Quest »Pusillin und der Stammesälteste Azj'Tordin« treffen.

Der flüchtet allerdings, nachdem Sie ihn angesprochen haben. Lassen Sie sich davon nicht beirren und arbeiten Sie sich weiter durch die Monsterhorden vor. Öffnen Sie zwischen den Kämpfen die herumliegenden Kapseln. Wenn Sie Glück haben, finden Sie einen brauchbaren Gegenstand darin. Allerdings kann die Neugier auch mit einer temporären Krankheit bestraft werden. Während Sie Pussilin verfolgen, passieren Sie einen kleinen Tunnel **(H)**, der jedoch eine momentan uninteressante Verbindung zum Haupteingang darstellt.

An der ersten Ecke **(P1)** bleibt Pussilin stehen und lässt erneut mit sich reden. Wieder rennt der Imp unbehelligt davon, während Sie sich langsam durch die Feinde voran kämpfen. Das Spiel wiederholt sich noch einmal bei **(P2)**, bis Sie schließlich einen großen Raum erreichen **(P3)**. Diesen säubern Sie zunächst von allen Monstern und setzen danach den Weg über die Treppe auf der rechten Seite fort.

Diese führt auf eine kleine Terrasse **(T)**, auf der Pussilin Sie bereits erwartet. Der Imp mutiert vor Ihren Augen und bringt dadurch vier weitere Gegner hervor, die allesamt ohne weitere Umschweife angreifen. Bei Pussilins Leiche finden Sie den Mondsichelschlüssel, mit dem Sie später den zweiten Teil der Instanz betreten können.



Nach diesem Scharmützel laufen Sie wieder durch den gleichen Tunnel zurück und betreten durch eine Tür auf der linken Seite den Raum bei **(P4)**.

Schlagen Sie sich bis zur Treppe am gegenüberliegenden Ende durch und folgen Sie ihr. Oben angekommen erwarten Sie Lethendril **(4)** und sein Gefährte Pimgib. Nachdem Sie die beiden erledigt haben, finden Sie bei Lethendrils Leiche sein Netz, für die Quest »Lenthendrils Netz«.

Die Treppe führt wieder in einen Tunnel auf der linken Seite. Folgen Sie ihm, bis Sie in den Raum mit dem türkis schimmernden Teich kommen **(P5)**. Hier erwartet Sie bereits Hydrobrut **(3)**. Den müssen Sie zwar erst später für eine Quest ausschalten, doch da er das Weiterkommen behindert, muss er auch jetzt dran glauben.

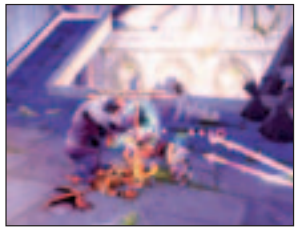
An der nördlichen Seite befindet sich noch ein Tunnel. Folgen Sie ihm zu einer weiteren Terrasse **(2)**, auf der sich der Satyr Zerim Thornhoof niedergelassen hat. Dieser Bossmob ist eine harte Nuss. Während des Kampfes opfert er zuweilen einen Spieler: Das Opfer wird auf den Altar geworfen, wo dem Unglücklichen jede Sekunde 300 Punkte Schaden zugefügt werden.

Kehren Sie zurück zu dem schimmernden Teich und gehen Sie rechts durch den Ausgang in den Garten **(P6)**. Folgen Sie dem Weg und erledigen Sie alle Mobs, bis Sie Eisrinde, den Erlösten treffen. Der Baum ist Ihnen freundlich gesonnen und öffnet die Türe am Ende des Pfades **(P7)**.

Betreten Sie den Raum vorsichtig und kämpfen Sie bis zum nächsten Tunnel vor, der zum Schrein von Eldretharr **(P8)** führt. Der Weg schlängelt sich im Uhrzeigersinn hinunter, bis Sie schließlich auf Alzzin den Windformer **(1)** stoßen. Nachdem Sie ihn besiegt haben, kehren Sie durch einen Riss in der Wand **(P9)** in die Arena zurück.

Diesmal gehen Sie aus der Arena in nördliche Richtung. Die Distanz zwischen den einzelnen Mobs ist hier so groß, dass Sie womöglich ohne Kampf das Portal in den zweiten Teil der Instanz erreichen. In diesem Bereich sollten Sie aufmerksam vorgehen. Neben campierenden Ogern gibt es auch Patrouillen. Diese sollten Sie möglichst einzeln ausschalten, da ein Patrouillen-Add schnell zum Wipe führt.

Bahnen Sie sich also vorsichtig den Weg nach links, der über eine Rampe auf eine höhere Ebene **(P10)** führt. Diese besteht aus einem großen Platz, in dessen Mitte ein Pavillon steht. Darunter finden Sie in einer Kiste **(P11)** einen Schlüssel, mit dem Sie das Tor an der Nordseite **(P12)** öffnen.



In diesem Bereich lauern immer wieder fliegende, grüne Augen. Die sollten so schnell wie möglich erledigt werden, da sie sonst umgehend Verstärkung heranholen. Folgen Sie dem Gang, bis Sie in den Raum **(P13)** kommen, in dem sich zahlreiche Spinnen tummeln. Die Krabbelviecher erledigt die Gruppe am schnellsten mit Flächenzaubern.



Direkt nach diesem Kampf erwartet Sie bereits die erste Oger-Wache. Die lässt sich aber auch austricksen: Auf dem Boden liegt eine PH-Falle **(P14)**. Benutzen Sie einen mitgebrachten

QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Die Festung Feathermoon	57	Allianz	Ironforgen	Kurier Hammerfall	Nein	Mit Latronicus Moonspear in der Festung Feathermoon in Feralas sprechen.	–
Pusillin und der Stammesälteste Azj'Tordin	57	Beide	Feralas	Azj'Tordin	Nein	Besorgen Sie von Pusillin in Düsterbruch das Buch der Buch der Beschwörungen.	Pussilin steht bei **(6)**.
Lethendrils Netz	57	Beide	Feralas	HORDE: Talo Thornhoof ALLIANZ: Latronicus Moonspear	Nein	Lethendril töten, das Netz zum Auftraggeber bringen.	Lethendril steht bei **(4)**.
Unvollendete Gordok Geschäfte	60	Beide	Düsterbruch	Captain Kromcrush	Erst annehmbar, nachdem Sie König Gordok besiegt haben.	Die gepanzerten Gordok-Handschuhe finden.	Die Handschuhe liegen in der Kiste bei **(K1)**.
Der Gordok Ogeranzug	60	Beide	Düsterbruch	Knot Thimblejack	Nein	4 Runenstoff-Ballen, 8 robuste Leder, 2 Runenfäden und Oger-Gerbsäure besorgen.	Die Gerbsäure finden Sie in einem Korb bei **(K2)**.
Befreit Knot!	60	Beide	Düsterbruch	Knot Thimblejack	Nein	Den Gordok-Schlüssel von den Wachen besorgen, um Knot freizulassen.	–
Die zerbrochene Falle	60	Beide	Düsterbruch	Kaputte Falle bei **(P14)**	Nein	Die Falle mit Frostöl und einem Thorium-Apparat reparieren.	Die Falle liegt bei **(P14)**.
Der Buchband des Schutzes	60	Beide	Düsterbruch	Lorekeeper Lydros	Nein	Den Buchband des Schutzes sowie einen reinen schwarzen Diamanten, 2 große Brilliantensplitter und eine ausgefranste abscheuliche Stickseide zu Lydros bringen.	–
Der Buchband der Konzentration	60	Beide	Düsterbruch	Lorekeeper Lydros	Nein	Den Buchband der Konzentration, einen reinen schwarzen Diamanten, 4 große Brilliantensplitter, und 2 Schattenhäute zu Lydros bringen.	–
Der Buchband der Schnelligkeit	60	Beide	Düsterbruch	Lorekeeper Lydros	Nein	Den Buchband der Schnelligkeit, einen reinen schwarzen Diamanten, 2 große Brilliantensplitter und 2 Heldenblut zu Lydros bringen.	–
Foror's Kompendium	60	Beide, nur Krieger und Paladine	Düsterbruch	Foror's Kompedium	Nein	Foror's Kompedium des Drachentötens ins Athenaeum bringen.	Wird zufällig von einem Gegner gedroppt.
Die Splitter der Teufelsranke	60	Beide	Moonglade	Rabine Saturna	Ja, beginnt mit »Enthüllung der Geheimnisse der Vergangenheit« bei Rabine.	Die Teufelsranke im Düsterbruch finden und einen Teufelsrankensplitter bergen.	–
Elfische Legenden	61	Beide	Festung Feathermoon, Feralas	Gelehrter Runethorn	Nein	In Düsterbruch nach Kariel Winthalus suchen.	–
Der innere Wahnsinn	61	Beide	Düsterbruch	Shen'dralar Uralter	Nein	Alle Wächter bei den 5 Pylonen vernichten und damit das Kraftfeld um Immol'thars Gefängnis zerstören. Danach Immol'thar erledigen, und anschließend Prinz Nelgrim im Athenaeum entgegentreten.	Pylonen sind bei **(a** bis **e)**. Immol'thar ist bei **(8)**, der Prinz bei **(9)**.
Der Schatz der Shen'dralar	61	Beide	Düsterbruch	Shen'dralar Uralter	Ja, direkte Folgequest von »Der innere Wahnsinn«.	Finden Sie die alte Truhe unter dem Treppenaufgang in der Bücherei. Nehmen Sie daraus, was Sie wollen.	–
Die größte Jägerrasse	62	Beide	Düsterbruch	Das Buch »Die größte Jägerrasse«	Nein	Das Buch seinem rechtmäßigen Besitzern zurückbringen.	Das Buch dropt zufällig und gehört in die Bibliothek.

Thorium-Apparat (Ingenieur) und Frostöl (Alchimisten), um die Bodenfalle scharf zu machen.



Wenn die Wache das nächste Mal vorbei kommt, wird sie in einem riesigen Eisblock gefangen gehalten und somit außer Gefecht gesetzt.



Direkt daneben befindet sich der gefangene Goblin Knot Thimblejack **(P15)**. Von ihm bekommen Sie die Quest »Der Gordok Ogeranzug«. Mit dieser Aufgabe im Kopf folgen Sie dem Weg über einige Rampen immer weiter nach oben.



Während des Aufstiegs stellen sich Ihnen immer wieder Gegnergruppen in den Weg, die Sie beseitigen. Auf einer der Ebenen befindet sich einer Ecke ein Korb **(K2)** mit der Gerbsäure für die Quest »Der Gordok Ogeranzug«. Nachdem Sie ihn an sich genommen haben, attackiert erneut ein Oger, der aber recht harmlos ist.



Folgen Sie dem Weg weiter bis zur verschlossenen Tür. Der Schurke der Gruppe knackt das Schloss, alternativ können Sie auch eine Sephorium-Sprengladung zum Öffnen benutzen.

Der Gang hinter der Tür führt direkt zu Captain Kromcrush **(13)**, einem imposanten Oger. Diesen Gegner können Sie mit einer List überwinden. Der kurz zuvor gebastelte Ogeranzug kann von einem der Charaktere als Verkleidung genutzt werden.



Dermaßen maskiert ist es möglich, den Captain anzusprechen, woraufhin er den Weg kampflos frei gibt. Sie sollten dabei beachten, dass sich die unverkleideten Gruppenmitglieder dabei im Hintergrund halten.



Sie gelangen an einen großen Platz, den Sie von allen normalen Gegnern säubern. Danach widmen Sie sich dem Kampf gegen König Gordok und seinen Begleiter Cho'Rush, dem Beobachter. Nach der erfolgreichen Schlacht erscheint ein weiterer Oger: Missle der Gewichte. Wenn Sie ihn ansprechen, ernennt er jeden einzelnen zum neuen König der Oger und schenkt Ihnen eine Kiste voller Gegenstände.



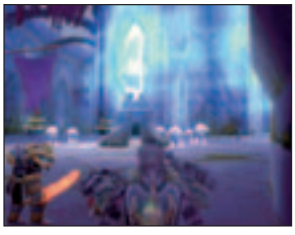
Von nun an sind Ihnen alle Oger in der Instanz freundlich gesinnt. Darüber hinaus können Sie sich bei den Wachen, die Sie vorher verschont haben, einige Stärkungszauber (Buffs) holen. Wache Slip'lick **(P14)** erhöht beispielsweise Ihre Chance auf kritische Treffer bei Zaubersprüchen für zwei Stunden um drei Prozent. Lassen Sie Knot Thimblejack **(P15)** frei, der Ihnen zum Dank ebenfalls eine Kiste voller Schätze überlässt.

Kehren Sie dann zurück zum Platz mit dem Pavillon. Dort erhalten Sie von Captain Kromcrush **(P11)** die Quest »Die offene Rechnung mit Gadok«. Diese Aufgabe erledigen Sie im dritten Teil der Instanz. Lassen Sie sich außerdem von den Wachen Fengees **(P16)** und Moldar **(P17)** mit Stärkungszaubern aufpäppeln.

Nachdem Sie sich die Gunst der Oger gesichert haben, sollten Sie sich daran machen, die Quest von Captain Kromcrush zu erledigen. Beachten Sie, dass die Freundschaft mit den Ogern wie ein Buff funktioniert, also verschwindet, wenn ein Charakter stirbt. Falls Sie also im dritten Teil der Instanz sterben, müssen Sie den gesamten zweiten Abschnitt erneut erledigen.

Mit diesem Wissen im Hinterkopf kehren Sie zum Anfang des zweiten Teils zurück. Dort führen zwei Rampen zu einer etwas tiefer gelegenen Ebene. Von da aus geht es durch eine Tür **(P18)** zum dritten Teil des Düsterbruchs. Im »Athenaeum« können Sie beim hiesigen Händler Beute verkaufen und bei Bedarf die Ausrüstung reparieren lassen. Magier sollten mit Lygas, dem Hüter des Wissens sprechen. Von ihm erhalten Sie klassenspezifische Quests für den Magier.

Gehen Sie die Rampe hinab zum Gefängnis von Immol'thar **(P19)**. Der Boss ist zwar da, doch verhindert eine magische Barriere das Durchkommen. Um die Wand zu überwinden, müssen Sie fünf Pylonen finden und von Manawesen befreien.



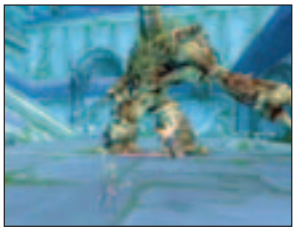
Der erste Pylon **(a)** steht gleich rechts vom Eingang. Pro Pull stürzen sich ein bis drei dieser Mobs auf die Gruppe. Achten Sie besonders darauf, dass Magier und Priester ein gutes Stück von den Mana-Manifestationen stehen. Wenn die Monster sterben, ziehen sie allen Charakteren in ihrer Nähe Mana ab. Nachdem alle Gegner tot sind, verfärbt sich der Pylon dunkelgrau.



Der zweite Pylon **(b)** befindet sich am anderen Ende der großen Halle. An einigen Stellen müssen Sie gegen patrouillierende Elementarwesen kämpfen, die sich als sehr starke Gegner erweisen. Versuchen Sie also möglichst, die Gefechte zu vermeiden.

Nachdem Sie auch den zweiten Pylon von den Manawesen befreit haben, laufen Sie an der Wand entlang, bis Sie wieder auf einen Tunnel treffen. In diesem Gang **(P20)** befinden sich ein paar unsichtbare Geister, die immer unvermittelt angreifen. Diese Wesen werden Sie auch im weiteren Verlauf noch ärgern, da sie die unangenehme Eigenschaft haben, während oder direkt nach Kämpfen aufzutauchen.

Hinter der nächsten Tür steht Tendris Warpwood **(10)**, ein riesiger, aggressiver Baummensch. Allerdings sieht er schlimmer aus als er ist, und stellt eingespielte Partys kaum vor Probleme. Begeben Sie sich anschließend über die Rampe in die nächste Etage.



Dort befindet sich ein Garten **(P21)**, in dessen Mitte der dritte Pylon **(c)** steht. Pullen Sie die Monster am besten vom Pylon zu sich, damit Sie nicht erst alle Monster in der Gegend ausschalten müssen. Danach geht es linkerhand über eine weitere Rampe auf die nächste Ebene. Diese besteht aus einem Rundgang. Auf der linken Seite befinden sich der vierte und fünfte Pylon **(d** und **e)**, die nach bewährtem Muster von Bewachern befreit werden. In diesem Bereich treibt sich auch Illyama Ravenook **(P22)** herum, eine Elfenjägerin, die von ihrem mies gelaunten Bär begleitet wird. Wer nach Gegenständen sucht, sollte sich die Dame zur Brust nehmen.

Kehren Sie in die große Halle zurück, um sich dem Endkampf gegen Immol'thar **(8)** zu stellen. Die magische Barriere ist verschwunden, und Sie können das widerliche Biest vernichten.



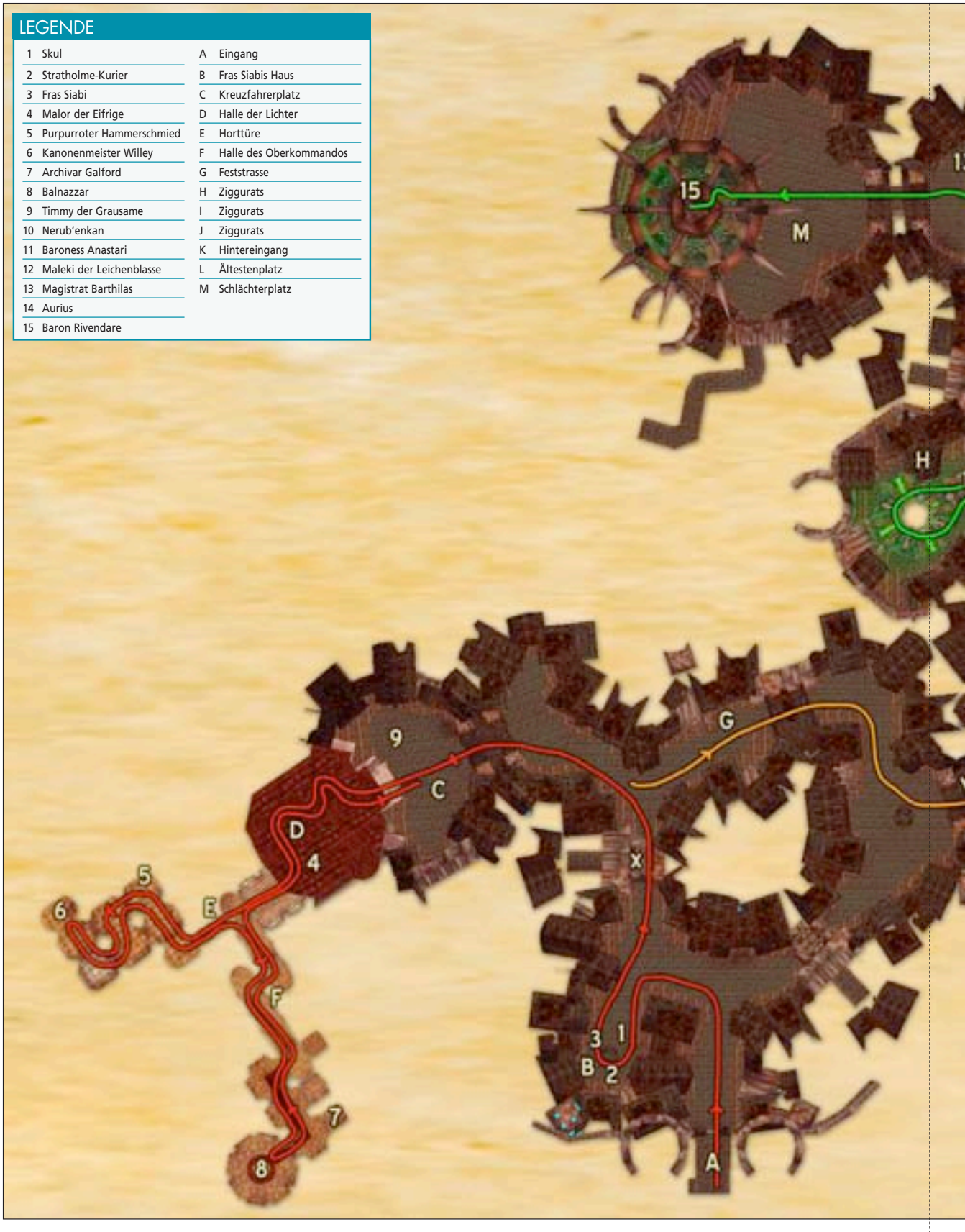
Nun gilt es noch, die Handschuhe für den Oger-Captain zu besorgen. Dafür laufen Sie zurück zum Anfang des dritten Teils. Im »Athenaeum« bewacht Prinz Nelgrim eine Kiste **(K1)**, in der sich der gesuchte Questgegenstand befindet.



STRATHOLME (60)

LEGENDE

1	Skul	A	Eingang
2	Stratholme-Kurier	B	Fras Siabis Haus
3	Fras Siabi	C	Kreuzfahrerplatz
4	Malor der Eifrige	D	Halle der Lichter
5	Purpurroter Hammerschmied	E	Horttüre
6	Kanonenmeister Willey	F	Halle des Oberkommandos
7	Archivar Galford	G	Feststrasse
8	Balnazzar	H	Ziggurats
9	Timmy der Grausame	I	Ziggurats
10	Nerub'enkan	J	Ziggurats
11	Baroness Anastari	K	Hintereingang
12	Maleki der Leichenblasse	L	Ältestenplatz
13	Magistrat Barthilas	M	Schlächterplatz
14	Aurius		
15	Baron Rivendare		





Stratholme liegt im Nordwesten der Östlichen Pestländer. Es ist eine brennende Stadt, in der sich Streiter des Scharlachroten Kreuzzugs und Untote tummeln. Bevor Sie bei **(A)** in die Stadt gehen, sollten Sie bedenken, dass sich die Eingangstore nach dem Betreten schließen und zu bleiben. Sie können sich nur heraus teleportieren oder den Hintereingang **(K)** benutzen. Dafür benötigen Sie jedoch einen Schlüssel, den Sie erst in der Instanz finden. Um in die Bastion zu gelangen, brauchen Sie den Scharlachroten Schlüssel aus der Instanz »Das Scharlachrote Kloster«.



Anmerkungen: Die beschriebene Vorgehensweise ist ideal, wenn Sie die gesamte Instanz bewältigen wollen. Wenn Sie die Quests lösen wollen, müssen Sie die Instanz nach »Der Archivar« und »Die Wahrheit zeigt sich mit Macht« verlassen und jeweils erneut betreten.

Falls Sie nur die Bastion angreifen wollen, gehen Sie durch den Vordereingang und folgen der roten Linie. Wer sich nur den Baron vorknöpfen will, betritt die Instanz durch den Hintereingang **(K)** und folgt der grünen Linie. Magistrat Barthilas befindet sich am südlichen Punkt, wenn Sie die Stadt betreten. Falls Sie durch den Hintereingang kommen, flüchtet er sofort an den nördlichen Punkt. Kommt eine Gruppe aus dem Westteil der Stadt, stellt er sich sofort bei **(L)**.



Innerhalb der Instanz lauern einige Tücken, die Heldengruppen das Leben schwer machen. So gibt es beispielsweise versteckte Fallen, die ausgelöst werden, wenn Sie in die Nähe kommen. Dann erscheinen unzählige Ratten, Maden oder eine Giftwolke. Auch die Vorratskisten mit dem Wasser für die Quest »Häuser der Heiligen« können mit Fallen gespickt sein.

Außerdem taucht hin und wieder ein »Auge von Naxxramas«, eine Art Wächter auf, und ruft: »Die Lebenden sind hier!« Diesen schwarzen Geist sollten Sie so schnell wie möglich beseitigen. Andernfalls erscheinen zwei Gargoyles und greifen an. Falls Ihre Gruppe gerade in einen Kampf verwickelt ist, kann das den Tod bedeuten.

Auf dem Weg durch die Instanz müssen Sie immer wieder Fallgitter passieren. Davor sollte sich die Gruppe sammeln und gemeinsam weitergehen, da auch hier Fallen aktiviert werden. Dabei plumpsen die Gitter nach unten, und es erscheinen zahlreiche Ratten, die Sie erst besiegen müssen.

Die verseuchten Fleischproben für »Das Fleisch lügt nicht« finden Sie bei den Ghulen innerhalb der Stadt. In den Straßen wandern auch die ruhelosen Seelen für »Die ruhelosen Seelen« umher. Sie erkennen sie daran, dass sie neutral gekennzeichnet sind. Schießen Sie einmal mit dem Blaster auf die Seelen, so dass sie sich in einen Irrwischgeist verwandeln. Schießen Sie dann noch einmal, um die Seele endgültig zu erlösen.

Idealerweise wenden Sie sich in der Stadt an der ersten Kreuzung erst einmal nach links (rote Linie). Nach einigen Metern erreichen Sie eine weitere Abzweigung, die in eine Sackgasse **(B)** mündet. Hier treffen Sie unter Umständen den seltenen Gegner Skul **(1)**. Da die Wahrscheinlichkeit, dass er bei der Erstellung der Instanz spawnt, gering ist, ist er nicht immer da.



Auch der Stratholme-Kurier **(2)** treibt sich hier herum. Er lässt bei seinem Ableben drei Schlüssel fallen, die bei drei der Briefkästen in der Umgebung passen. Das Aufschließen der Kästen löst jeweils ein kleines Event aus: Bei den ersten beiden Kästen erscheinen jeweils drei untote Postboten.



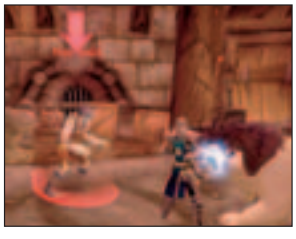


Beim dritten taucht zusätzlich auch der Bossgegner Postmeister Malown auf. Dieser hinterlässt (wenn Sie Glück haben) ein Teil des begehrten Postmeister-Rüstungssets (Stoff).



Bevor Sie den dritten Briefkasten öffnen, sollten Sie die Umgebung von Gegnern säubern, um unnötige Adds zu vermeiden. Der Inhalt dieser Kästen ist wertlos und kann allenfalls beim nächsten Händler verkauft werden.

Bei **(3)** befinden sich auch Fras Siabis Briefkasten sowie die Kiste mit dem Tollem Tabak für den Auftrag »Der große Fras Siabi«.



Alle Untoten im Umkreis sollten weggeräumt werden, bevor man die Kiste öffnet, da sie sonst allesamt Fras Siabi (der beim Öffnen der Kiste erscheint) zu Hilfe eilen.

Anschließend folgt man der Straße weiter nach Norden und erreicht das erste Fall(en)gitter **(X)**. Wenn Sie es überwunden haben, kommen Sie linkerhand an den Durchgang zur Scharlachroten Bastion. Statt mit Untoten bekommen Sie es hier mit menschlichen Feinden zu tun. Die Wächter haben einen üblen »Knockback«, der weiter hinten stehende Spieler trifft und wegschleudert. Heiler und Magier sollten also ausnahmsweise relativ nah an den Gegnern stehen. Außerdem empfiehlt es sich, feindliche Magier und vor allem die Herbeizauberer zuerst und schnell auszuschalten. Letztere beschwören Wasserelemente zu ihrer Hilfe, was die Kämpfe unnötig verlängert. Vor der Bastion, auf dem Kreuzfahrerplatz **(C)** befindet sich einer der Briefkästen.

Betreten Sie anschließend die Bastion. Beachten Sie hier, dass regelmäßig (wenn Sie einen Bereich gesäubert oder einen Boss erledigt haben) ein Warnruf ertönt, dass Untote in die Bastion eingedrungen sind. In diesem Fall sollten Sie kurz warten oder keine größeren Gefechte anzetteln, da hinter Ihnen einige Gegner auftauchen. Kämpfen Sie sich bis zur Halle der Lichter **(D)** vor, wo Malor, der Eifrige **(4)** in einem kleinen Raum steht. Besiegen Sie ihn und nehmen Sie das »Medaillon des Glaubens« aus der Truhe für später mit.

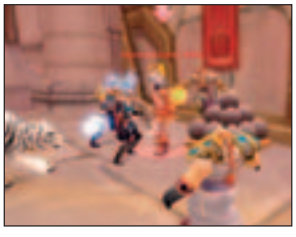




Ein Stück weiter im Inneren kommen Sie in einen Gang mit zwei verschlossenen Türen, die sich ebenfalls mit dem Scharlachroten Schlüssel öffnen lassen. Gehen Sie zuerst durch die Horttüre **(E)** rechts. Im Gang findet man Schmiedekunstpläne. Sobald Sie sie aufheben, erscheint der Purpurrote Hammerschmied **(5)**, der die Pläne verteidigt und besiegt werden muss.

Am Ende des Hortes finden Sie Kanonenmeister Willey **(6)**. Neben ihm stehen zwei benutzbare Kanonen und sechs Haufen mit Kugeln.





Ein bis zwei Spieler (am besten Support-Charaktere) sollten sich an den Kanonen bereithalten. Wenn Sie den Kanonenmeister angreifen, kommen ihm seine Untergebenen zu Hilfe, die sich mit den Kanonen effektiv erledigen lassen. Sie sollten erst dann feuern, wenn sich eine Gegnergruppe am

QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Das Fleisch lügt nicht	61	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östliche Pestländer	Betina Bigglezink	Nein	20 verseuchte Fleischproben in Stratholme sammeln.	Die Fleischproben finden Sie bei den Ghulen in Stratholme.
Der aktive Agent	61	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östliche Pestländer	Betina Bigglezink	Ja, direkte Folgequest von »Das Fleisch lügt nicht«.	In Stratholme nach Ziggurats suchen und neue Informationen über die Geißel beschaffen.	Die Ziggurats sind bei **(H)**, **(I)**, **(J)**.
Häuser der Heiligen	61	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östliche Pestländer	Leonid Barhtalomew der Geachtete	Nein	5 Einheiten heiliges Stratholme-Wasser einsammeln.	Die Vorratskisten mit dem Wasser sind in der Stadt verteilt.
Der große Fras Siabi	61	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östliche Pestländer	Smokey LaRue	Nein	Fras Siabis Raucherladen in Stratholme suchen und einen Kasten von Siabis Tollem Tabak beschaffen.	Den Tabak finden Sie bei **(4)**.
Die ruhelosen Seelen	61	Beide	Östliche Pestländer	Egan	Ja, beginnt bei Verwalter Alen in der Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östliche Pestländer.	15 ruhelose Geister mit Egans Blaster aus ihren Hüllen befreien.	Ruhelose Geister wandern durch Stratholme; schießen Sie je zweimal mit dem Blaster drauf, um sie zu erlösen.
Von Liebe und Familie	60	Beide	Caer Darrow, Westliche Pestländer	Grafiker Renfray	Ja, beginnt bei Tirion Fordring, Östliche Pestländer, mit 3 Sammelquests.	Das Gemälde »Von Liebe und Familie« aus der Scharlachroten Bastion von Stratholme zu Tirion Fording bringen.	Das Gemälde befindet sich bei **(8)**.
Menethil's Geschenk	62	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östliche Pestländer	Leonid Barhtalomew der Geachtete	Ja, beginnt bei Magistrat Marduke in Caer Darrow, Westliche Pestländer.	Menethils Geschenk in Stratholme finden und auf den entweihten Boden (Pentagramm) stellen.	Das Pentagramm ist bei **(16)**.
Ramstein	62	Horde	Östliche Pestländer	Nathanos Blightcaller	Ja, beginnt bei Nathanos Blightcaller.	Ramstein, den Verschlinger in Stratholme erledigen.	Ramstein steht bei **(M)**.
Der Archivar	61	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östliche Pestländer	Fürst Nicholas Zverenhoff	Nein	Archivar Galford in Stratholme erledigen und das Scharlachrote Archiv verbrennen.	Der Archivar ist bei **(8)**.
Die Wahrheit zeigt sich mit Macht	62	Beide	Stratholme	Balnazzars Kopf nach dessen Ableben.	Ja, direkte Folgequest von »Der Archivar«.	Den Kopf von Balnazzar zu Fürst Nicholas Zverenhoff bringen.	Balnazzar ist bei **(9)**.
Übertroffen	62	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östliche Pestländer	Fürst Nicholas Zverenhoff	Ja, direkte Folgequest von »Die Wahrheit zeigt sich mit Macht«.	Baron Rivendare in Stratholme vernichten.	Der Baron ist bei **(16)**.

anderen Ende des Ganges gebildet hat, da man nur insgesamt sechs Schüsse zur Verfügung hat.

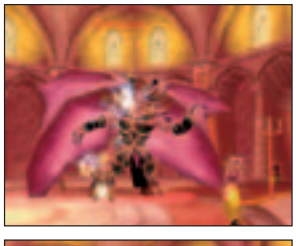
Gehen Sie anschließend durch die Tür bei **(F)** in die Halle des Oberkommandos. In diesem Bereich treffen und besiegen Sie Archivar Galford **(7)**.





Vergessen Sie nach dem Kampf nicht, das Buch auf dem Tisch anzuklicken und zu verbrennen, um die Quest »Der Archivar« abzuschließen. Im Raum des Archivars finden Sie auch das Gemälde für den Auftrag »Von Liebe und Familie«.

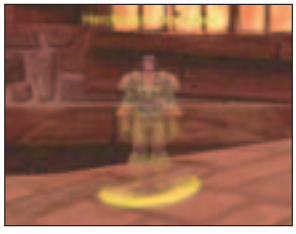
Gegenüber finden Sie den Purpurthron mit Großkreuzfahrer Dathrohan. Sobald Sie ihn angreifen, verwandelt er sich in seine wahre Gestalt, den Schreckenslord Balnazzar **(8)**. Obwohl er Fear- und Charmzauber benutzt, stellt er eingespielte Gruppen vor keine allzu großen Probleme.





Wenn Sie die Quest »Der Archivar« wie beschrieben abgeschlossen haben, erhalten Sie Balnazzars Kopf, der den Auftrag »Die Wahrheit zeigt sich mit Macht« startet. Nachdem Sie Balnazzar besiegt haben, füllt sich die Bastion mit Untoten, die Sie wiederum bekämpfen müssen. Auf dem Kreuzfahrerplatz **(C)** erwartet Sie auf dem Rückweg dann der Bossgegner Timmy, der Grausame **(9)**.

Vor den Toren der Bastion folgen Sie der Feststraße **(G)** nach Osten (orange Linie). Hier kommen Sie erneut an zwei Briefkästen vorbei, die Sie im Bedarfsfall öffnen können. Am Ende der Straße befindet sich ein Platz, an dem Sie eventuell den neutralen Herdsinger Forresten treffen.



Er dropt eine begehrte Flöte, die Charaktere in der Nähe des Flötenspielers tanzen lässt. Da Forresten an unterschiedlichen Orten auftauchen kann, weiß man allerdings nie, ob er da ist oder nicht, zumal er auch als Ghul und damit unerkannt spawnen kann.

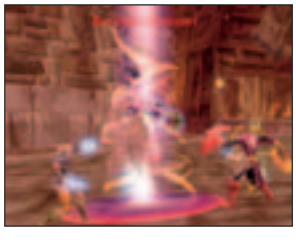
Danach müssen Sie bei **(Y)** ein weiteres Fall(en)gitter passieren. In diesem Gebiet bekommen Sie es mit Untoten der Geißel zu tun. In diesem Bereich gibt es die drei Ziggurats **(H, I, J)** für die Quest »Der aktive Agent«, die von jeweils einem Bossgegner samt Gefolge bewacht werden.

Ziggurat **(H)**: Wird bewacht von Nerub'enkan **(10)**.





Ziggurat **(I)**: Wird bewacht von Baroness Anastari **(11)**. Sie wird ab und an die Kontrolle über einen der Spieler übernehmen. In diesem Fall müssen Sie den entsprechenden Kameraden attackieren. Kurz bevor dieser dann stirbt, verwandelt sie sich wieder in die Originalform zurück.



Ziggurat **(J)**: Wird bewacht von Maleki der Leichenblasse **(12)**.



Wenn Sie alle Bosse und und Wachen beseitigt haben, wird das Schlachthaus **(M)** angreifbar.

Auf dem Weg zum Schlachthof treffen Sie Magistrat Barthilas **(13)**.



Nachdem Sie ihn erledigt haben, finden Sie bei seiner Leiche den Schlüssel zur Stadt – allerdings erhält ihn nur ein Spieler, nicht jedes Gruppenmitglied. Mit diesem Schlüssel können Sie bei erneuten Besuchen der Instanz auch durch den Hintereingang **(K)** in die Stadt (alternativ öffnet ein Schurke mit hohem Wert für »Schlösser knacken« die Tür). Der Magistrat kann sich jedoch auch weiter vorne auf dem Ältestenplatz **(L)** befinden. Am Ältestenplatz steht auch Aurius **(14)**. Wenn Sie dem Paladin »Medaillon des Glaubens« aus der Bastion übergeben, hilft er Ihnen später im Kampf gegen Rivendare.



Schließlich erreichen Sie den Schlächterplatz **(M)**, der von widerlichen Monströsitäten bevölkert ist. Da sich das Gitter hinter der Gruppe schließt, sollten Sie gleich stehen bleiben und die die sehr starken Fieslinge möglichst einzeln zu sich pullen, bis der Platz leer ist. Daraufhin ertönt ein Ruf, und aus dem Turm auf dem Platz kommt Ramstein, der Verschlinger, den Horde-Spieler für die gleichnamige Quest brauchen. Nach seinem Ableben erscheinen mehrere Skelette. Die Knochenmänner sind keine Elite-Gegner und entsprechend schnell vernichtet. Danach tauchen vier Lumpenwachposten (Elite) auf, die Ihnen einen härteren Kampf liefern. Nachdem Sie all diese Feinde erledigt haben, geht es weiter in den Turm.



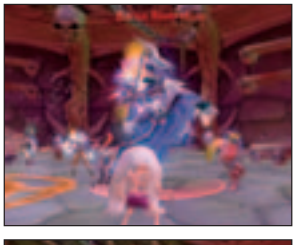
Betreten Sie den Raum, in dem sich Baron Rivendare **(15)** aufhält, unbedingt gemeinsam. Die Türe schließt sich hinter den Abenteurern und öffnet sich auch im Falle eines Wipes nicht mehr – Sie müssen den Boss also im ersten Anlauf besiegen oder die Instanz erneut angehen.

Rivendare ruft Skelette zu Hilfe, die Sie mit Heiligem Wasser oder Flächenzaubern schnell vernichten sollten. Wenn die Knochenmänner nach sechs Sekunden noch am Leben sind, wendet der Baron den »Todespakt« an. Daraufhin heilen die Skelette den Baron. Falls das ein paar mal geschieht, kann der Kampf schlecht ausgehen, da der Baron heftig austeilt und Tanks fast pausenlos geheilt werden müssen. In einem längeren Kampf kann den Heilern dann durchaus das Mana ausgehen.

Zudem besitzt der Baron eine Aura, die von Spielern in seiner Nähe alle zwei Sekunden Lebensenergie abzieht. Bis auf die Nahkämpfer sollten sich alle Gruppenmitglieder in sicherer Entfernung postieren.

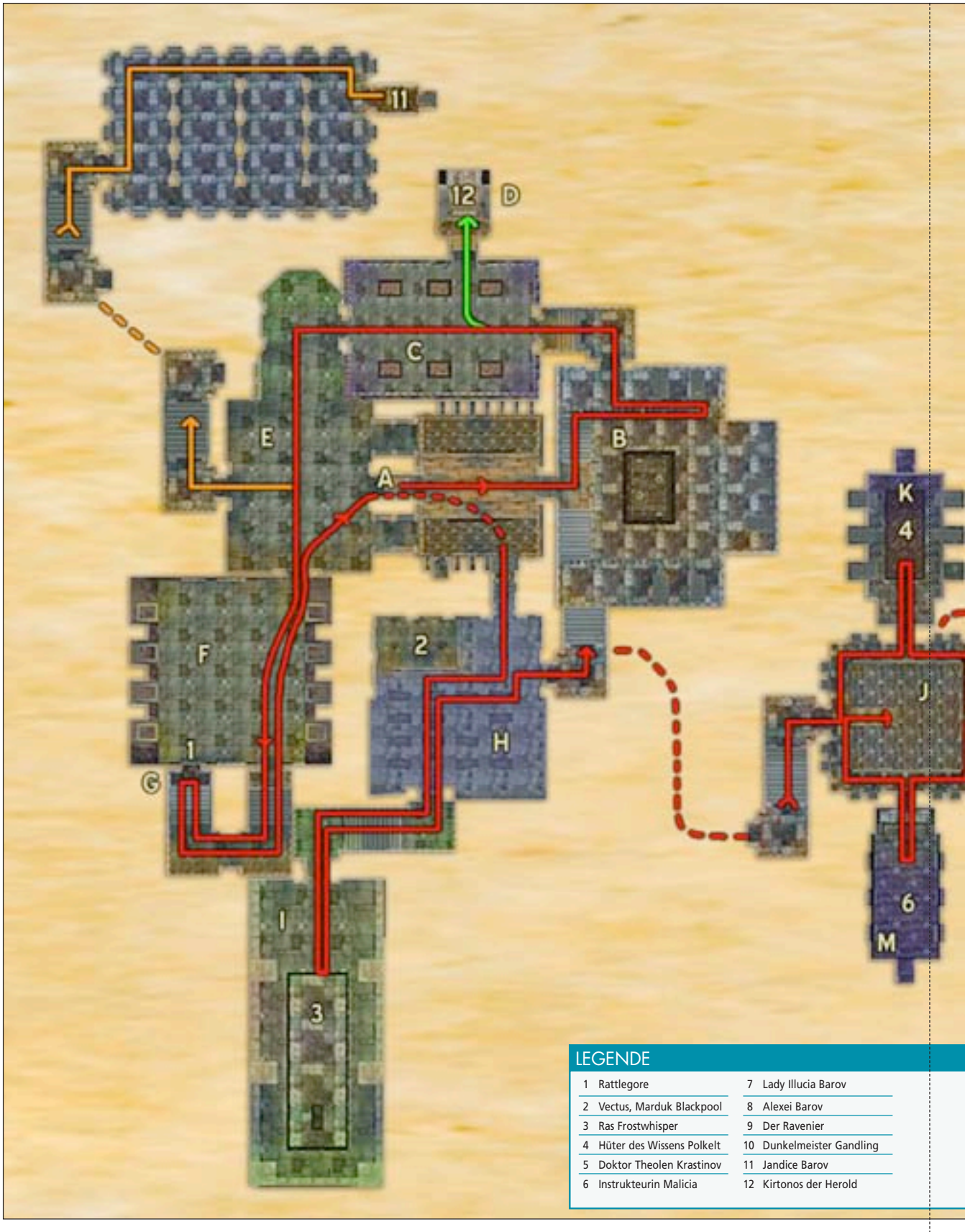
Falls Sie Arius das Medaillon gegeben haben, taucht er während des Kampfes auf und hilft Ihnen. Er ist zwar keine ausschlaggebende Unterstützung, verteilt aber nach dem Sieg über den Baron als Belohnung einen Ring oder eine Kette.

Das Pentagramm auf dem Boden des Raumes wird für den Auftrag »Menethil's Geschenk« benötigt. Hier müssen Sie das Geschenk platzieren, um die Quest abzuschließen.





SCHOLOMANCE (58-60)



LEGENDE

1	Rattlegore	7	Lady Illucia Barov
2	Vectus, Marduk Blackpool	8	Alexei Barov
3	Ras Frostwhisper	9	Der Ravenier
4	Hüter des Wissens Polkelt	10	Dunkelmeister Gandling
5	Doktor Theolen Krastinov	11	Jandice Barov
6	Instrukteurin Malicia	12	Kirtonos der Herold



A	Eingang	G	Raum mit Abfällen	M	Koven
B	Reliquinarium	H	Vorführraum	N	Schattengewölbe
C	Kammer der Beschwörung	I	Labor	O	Gewölbe der Familie Barov
D	Veranda	J	Arbeitszimmer des Direktors	P	Gewölbe der Ravenier
E	Durchgangszimmer	K	Halle der Geheimnisse		
F	Ossuarium	L	Halle der Verdammten		

Scholomance befindet sich im Südosten der Westlichen Pestländer auf einer Insel des Darrowmere-Sees bei der Stadt Caer Darrow.



Die maximale Raidgruppengröße für diese Instanz liegt bei zehn Personen; Quests können wie üblich aber nur in einer Fünfergruppe gelöst werden. Da Scholomance eine der schwersten Instanzen ist, sollte die Party sehr gut zusammengestellt sein, das heißt: Krieger, Paladin respektive Schamane, Magier und Priester bilden die Basis, den übrigen Platz nimmt eine beliebige andere Klasse ein.

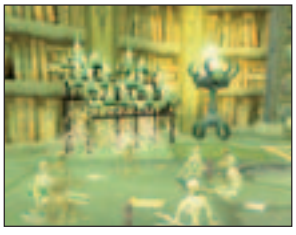


Den Schlüssel für Scholomance erhalten Sie über eine längere Questreihe, die Sie bei Commander Ashlam Valorfist (Allianz) im Chillwind-Lager beziehungsweise bei Hochexekutor Darrington (Horde) am Bollwerk erhalten. Wenn Sie einen Dieb in der Gruppe haben, der in der Fähigkeit »Schlösser knacken« den Wert 300 hat, kann dieser alternativ die Tür öffnen.



Wenn Sie das erste Mal in die Region kommen, können Sie nur die Geister der NPCs Eva Sarkhoff, Lucien Sarkhoff und Grafiker Renfray sehen. Erst im Laufe der Questreihe von Eva Sarkhoff erhalten Sie einen Gegenstand, mit dem Sie auch die anderen geisterhaften Einwohner sehen. Deshalb können Sie auch erst relativ spät mit Magistrat Marduke für die Bossquest »Der Lich, Ras Frostwhisper« reden.

Außerdem ist es, wie in anderen Highlevel-Instanzen, unmöglich, alle Quests in einem Durchgang zu erfüllen, da sich die Auftraggeber für einen Folgeauftrag oft erneut außerhalb befinden. Trotzdem empfiehlt es sich, immer die komplette Instanz zu absolvieren, da hier begehrte Set-Rüstungsteile fallen (in Klammern steht der Gegnertyp oder Feind, bei dem Sie sie finden): Magister-Handschuhe (Adepten), Dreadmist-Handschuhe (Nekromanten), Stiefel der Ehre (Kirtonos, der Herold), Shadowcraft-Stiefel (Rattlegore), Magister-Schultern (Ras Frostwhisper), Dreadmist-Schultern (Jandice Barov), diverse Helme (Dunkelmeister Gandling).



Nach dem Betreten der Instanz bei **(A)** überqueren Sie zunächst eine Brücke. Die Skelette in diesem Bereich sind relativ harmlose Gegner. Das ändert sich im nächsten Raum, dem Reliquinarium **(B)**. Hier bekommen Sie es mit Magiern zu tun, die Angstzauber benutzen, so dass betroffene Spieler für einige Sekunden unkontrolliert davonlaufen. Daher sollten Sie auf der Brücke bleiben und die Magier herauslocken, damit die verängstigten Gruppenmitglieder nicht in andere Gegner rennen und diese ungewollt in den Kampf verwickeln.

Außerdem haben die Geister einen Knockback, der getroffene Spieler ein Stück nach hinten fliegen lässt. Stellen Sie sich daher nicht mit dem Rücken zur Balustrade, sonst werden Sie womöglich darüber hinweg nach unten geworfen. Später, wenn Sie abkürzen wollen (etwa nach einem Wipe) und der untere Raum schon gesäubert ist, können Sie hier hinunter springen.



Im Reliquinarium befindet sich die erste der Besitzurkunden für den Auftrag »Das Familienvermögen der Barovs« in der nordöstlichen Ecke. Bei späteren Besuchen der Instanz genügt es, den vorderen Bereich frei zu machen, um anschließend weiter nach unten zu gelangen.

Weiter geht es durch den nördlichen Durchgang. Auch hier empfiehlt es sich, die hiesigen Gegner aus der Kammer der Beschwörung **(C)** auf den Treppenabsatz zu pullen. Die Herbeizauberer sollten entweder zu-

erst erledigt oder vom Magier in ein Schaf verwandelt werden, da sie immer wieder Skelette heraufbeschwören und außerdem gerne in andere Gegnergruppen laufen, die dann zusätzlich angreifen.



Ist der Weg frei, geht man zunächst weiter nach Westen – der nördliche Zugang wird erst später benötigt. Säubern Sie den folgenden Raum bei **(E)**, und nehmen Sie die nächste Besitzurkunde (in der südwestlichen Ecke) mit.

Im angrenzenden Raum, dem Ossuarium **(F)**, finden Sie die verseuchten Jungtiere für die gleichnamige Quest. Pullen Sie hier vorsichtig, da sonst mehrere Gruppen kommen.

Im Süden des Ossuariums führt eine Treppe hinunter in einen Raum voller Unrat **(G)**, der von Konstrukten und Rattlegore **(1)** besetzt ist.



Dieser erste Boss lässt den Schlüssel für den Vorführraum fallen. Dieser ist nur einmal verwendbar und muss also immer geholt werden, wenn Sie tiefer in die Instanz wollen.

Begeben Sie sich wieder in den Raum **(E)** und zum Durchgang nach Osten. Die Gegner in diesem Bereich sollten Sie komplett erledigen, um ungewollte Adds zu vermeiden. Nach dem Durchgang führt eine Treppe nach unten. Pullen Sie die Gegner zu sich herauf und passen Sie vor allem bei kranken Ghulen auf: Nach ihrem Ableben entsteht bei ihrer Leiche eine grüne Wolke, die Charaktere in der Nähe mit einem üblen Gift infiziert. Entfernen Sie sich also immer sofort von den Kadavern und warten Sie kurz, bis sich die Giftwolke verzogen hat.

Unten finden Sie die verschlossene Tür zum Vorführraum, die sich mit dem vorher erbeuteten Schlüssel öffnen lässt. Das andere Tor führt zu einer Schatztruhe; es kann später mit einen Hebel in Form einer Fackel bei Jandice Barov **(11)** geöffnet werden.

Nun betreten Sie das Schauzimmer **(H)** und finden neutrale Gegner sowie Marduk Blackpool und Vectus **(2)**.





Wenn Sie in Vectus' Nähe die Dämmerungstrickfalle aufstellen, werden alle Gegner zu Skeletten und greifen an. Die Knochenmänner lassen sich jedoch schnell mit Flächenzaubern erledigen, und auch Vectus stellt kein nennenswertes Problem dar.



Nun können Sie sich aussuchen, ob Sie erst nach Süden oder nach Osten weiter gehen. Wir empfehlen Süden, um das Labor **(I)** von Ras Frostwhisper **(3)** zu befreien.







Wer allerdings die gleichnamige Quest noch nicht hat, muss zunächst den östlichen Teil absolvieren.

Ras Frostwhisper ist als Lich natürlich ein Magier und nutzt das komplette Zauberrepertoire. Außerdem hat er unangenehme Betäubungs- und Knockback-Attacken auf Lager. Magier und Priester sollten also einen gewissen Sicherheitsabstand wahren.

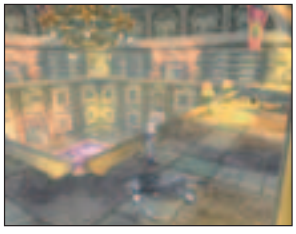
Nachdem Sie ihn besiegt haben, finden Sie im Labor eine weitere Besitzurkunde im Westen des Raums. Im Osten können Druiden »Frostwhispers Balsamierungs-Flüssigkeit« einstecken, die sie als Zutat für die Druiden-Epic-Hose benötigt. Diese Quest startet auf der Blackrockspitze bei Finkle Einhorn.

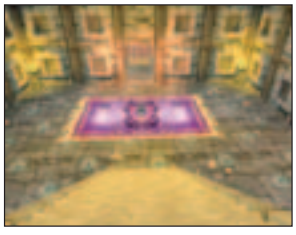
Nun folgt der schwierigste Teil von Scholomance. Im Osten des Schau-

QUESTS

	Questlevel	Fraktion	Erhältlich in	Erhältlich von	Folgequest	Ziel	Hinweis
Verseuchte Jungtiere	58	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östliche Pestländer	Betina Bigglezink	Nein	20 verseuchte Jungtiere erledigen.	Die Tiere finden Sie bei **(F)**.
Gesunde Großdrachenschuppe	58	Beide	Scholomance	Gesunde Großdrachenschuppe (Drop von den verseuchten Jungtieren)	Ja, direkte Folgequest von »Verseuchte Jungtiere«.	Die gesunde Großdrachenschuppe zu Betina Bigglezink bringen.	Ist beliebig wiederholbar und erhöht den Ruf bei der Argentumdämmerung.
Dämmerungstrickfalle	60	Beide	Kapelle der Hoffnung des Lichts, Östliche Pestländer	Betina Bigglezink	Ja, beginnt mit »Ei-Frosten« bei Tinkee Steamboil in Flammenkamm, Brennende Steppe.	Die Dämmerungstrickfalle in das Schauzimmer von Scholomance legen und Vectus besiegen.	Vectus ist bei **(H)**.
Das Familienvermögen der Barovs	60	Beide	ALLIANZ: Chillwind-Spitze, Westliche Pestländer HORDE: Bollwerk, Tirisfal	ALLIANZ: Weldon Barov HORDE: Alexi Barov	Nein	Die vier Besitzurkunden der Barovs aus Scholomance holen.	Die Urkunden sind bei **(B)**, **(E)**, **(I)**, **(O)**.
Doktor Theolen Krastinov, der Schlächter	60	Beide	Caer Darrow, Westliche Pestländer	Eva Sarkhoff	Nein	Doktor Theolen Krastinov in Scholomance erledigen.	Der Doktor ist bei **(L)**.
Krastinovs Tasche der Schrecken	60	Beide	Caer Darrow, Westliche Pestländer	Eva Sarkhoff	Ja, direkte Folgequest »Doktor Theolen Krastinov, der Schlächter«.	Jandice Barov in Scholomance vernichten und Krastinovs Tasche des Schreckens bergen.	Jandice Barov ist bei **(E)**.
Kirtonos, der Herold	60	Beide	Caer Darrow, Westliche Pestländer	Eva Sarkhoff	Ja, beginnt mit »Doktor Theolen Krastinov, der Schlächter« beim gleichen NPC.	Kirtonos beschwören und erledigen.	Kirtonos erscheint bei **(Q)**, nachdem Sie das Blut der Unschuldigen ins Kohlebecken gegeben haben.
Der Lich, Ras Frostwhisper	63	Beide	Caer Darrow, Westliche Pestländer	Magistrat Marduke	Ja, beginnt mit »Doktor Theolen Krastinov, der Schlächter« bei Eva Sarkhoff in Caer Darrow, Westliche Pestländer.	Ras Frostwhisper in Scholomance erledigen.	Ras Frostwhisper steht bei **(I)**.

zimmers gelangt man über eine Treppe ins Zimmer des Direktors **(J)**.





Hier gibt es oben und unten jeweils drei Kammern, die nach Norden, Osten beziehungsweise Süden führen. In jeder davon befindet sich ein Boss. Idealerweise reinigt man erst die oberen Räume, dann die unteren, die Reihenfolge ist aber egal. Wichtig ist nur, dass Sie alle Gegner ausschalten.

Die Halle der Geheimnisse **(K)** ist eine der schwierigsten Stellen in der Instanz. Hier tummeln sich zahlreiche Untote, die alle auf einmal angreifen. Nutzen Sie folgende Strategie: Ein Tank stürzt sich ins Getümmel, gefolgt von einem Magier, der ununterbrochen Flächenzauber auf die Feinde loslässt. Allerdings besteht die Gefahr, dass der Tank oder der Magier sterben. Darum ist es wichtig, dass der Priester ununterbrochen heilt. Der Boss des Raums ist der Hüter des Wissens Polkelt **(4)**, der abschließend mit vereinten Kräften beseitigt wird.



In der Halle der Verdammten **(L)** befinden sich neben Doktor Theolen Krastinov **(5)** für den gleichnamigen Auftrag auch die die Überreste von Lucien und Eva Sarkhoff.





Im Koven **(M)** bekommen Sie es mit Instrukteurin Malicia **(6)** zu tun.



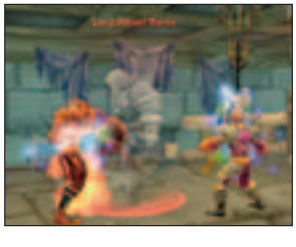


Im Stockwerk darunter gehen Sie zuerst in das Schattengewölbe **(N)** zu Lady Illucia Barov **(7)**.



Nach dem Gefecht finden Sie im nördlichen Teil des Gewölbes in einer Ecke die Schattenhaut. Das ist eine Zutat für die Epic-Rüstung von Schamanen, Jägern und Schurken. Die Quest dafür beginnt bei Finkle Einhorn in der Blackrockspitze.

Im Gewölbe der Familie Barov **(O)** hält sich Alexei Barov **(8)** auf. Diesen Burschen sollten die Tanks auf sich ziehen und in einer Ecke halten, während alle übrigen Gruppenmitglieder aus Distanz mit Fernattacken mithelfen. Alexei wird von einer Aura umgeben, die in der Nähe befindlichen Charakteren Lebensenergie raubt.



Sie sollten Alexei möglichst schnell erledigen, da er manchmal einen Fluch einsetzt, der den Effekt von Heilzaubern um 70 Prozent vermindert – das kann für die Tanks schnell tödlich enden. Nach dem Sieg sollten Sie auch endlich die letzte Besitzurkunde für die Quest »Das Familienvermögen der Barovs« einstecken.

Der bärenstarke Ravenier **(9)** haust im südlichen Raum des Gebiets, dem Gewölbe der Ravenier **(P)**.



Wenn Sie ihn und damit alle sechs Bosse ausgeschaltet haben, erscheint Dunkelmeister Gandling **(10)** in der Mitte des Raumes.



Damit Sie noch eine kurze Verschnaufpause haben, sollten Sie den letzten Boss in der hinteren Ecke seines Raumes erledigen – ansonsten greift Grandling sofort an. Beim Kampf gegen diesen Fiesling ist zu beachten, dass er gelegentlich einen Spieler in einen Nebenraum teleportiert, dessen Türe verschlossen ist. Erst, wenn der entsprechende Charakter die Untoten in diesem Raum erledigt hat, kann er wieder zurück, um seinen Kameraden zu helfen.



Verlassen Sie die Instanz, um die bisher erledigten Quests abzuschließen. Kehren Sie danach zurück und lösen Sie die verbleibenden Aufträge wie folgt:

Im Raum **(E)** nimmt man den Durchgang nach Westen, der die Gruppe nach unten führt. Unten gibt es wieder viele Untote, darunter auch wieder die kranken Ghuls, weswegen vorsichtig gepullt werden sollte. Sie müssen nicht den ganzen Raum säubern, es reicht die nördliche Seite, um sicher durchzukommen. Im hinteren Bereich des Gewölbes befindet sich dann Jandice Barov **(11)**, der Sie den Beutel für die Quest »Krastinovs Tasche der Schrecken« abnehmen.



Bevor Sie die Instanz verlassen, um diese Quest abzuschließen, sollten Sie noch einmal im Ossuarium **(F)** einige Drachkin erledigen, bis die eine Gesunde Drachenschuppe fallen lassen. Diese startet die gleichnamige Quest und wird erst gedropt, wenn Sie den Auftrag »Verseuchte Jungtiere« bereits erledigt haben.

Von Eva Sarkhoff bekommen Sie nach Beendigung der Quest »Krastinovs Tasche der Schrecken« das »Blut Unschuldiger«. Damit können Sie Kirtonos, den Herold **(12)** rufen.



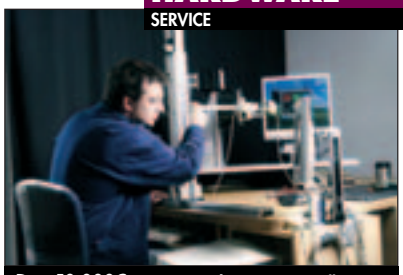
Dazu wenden Sie sich im Raum **(D)** nach Norden und kommen auf die Veranda. Dort gießen Sie das Blut in die Schale, worauf der Herold angeflogen kommt. Er landet auf dem ersten Treppenabsatz. Die Gruppe sollte sich hier schon einmal mit dem Rücken zur Wand positionieren. Das ist sehr wichtig, da dieser Boss wieder Knockback-Angriffe benutzt. Ab und zu verzaubert er auch einzelne Spieler, so dass diese kurze Zeit für ihn kämpfen. Wenn Sie den Herold nach dem erstmaligen Erledigen der Quest erneut herbeirufen, müssen Sie weiteres »Blut Unschuldiger« bei Doktor Theolen Krastinov **(5)** besorgen.

Als Belohnung für die Quest erhält man die »Spektrale Essenz« von Eva Sarkhoffs Geist, mit der man nun die Bewohner von Caer Darrow sehen und mit ihnen interagieren kann. Dadurch erhält man die Quest »Der Lich, Ras Frostwhisper«, die bei Magistrat Marduke beginnt. Den Lich finden Sie wie beschrieben im Labor **(I)**.

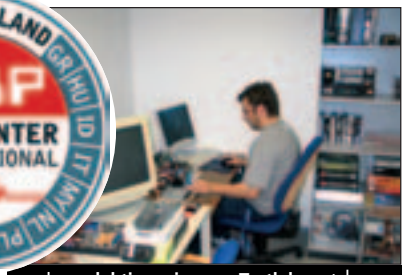
Georg Valtin

ALLE KARTEN ENTSTANDEN IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEN WEBSITEN WWW.ONLINEWELTEN.COM UND WWW.WORLDOF-WARCRAFT.DE.





Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.

Willkommen zu einer neuen Ausgabe unseres Hardwareteils! Zusammen mit dem Testcenter des Fachmagazins »Chip« versorgen wir Sie **mit fundierten Berichten aus den Bereichen Tests, Technik und Tipps.**

Liebe PC PowerPlay-Leser,

letzte Ausgabe war Nvidia an der Reihe, jetzt kommt Ati zu seinem Recht: Wir ermitteln das beste Modell des derzeitigen Verkaufsschlagers **Radeon X800 XL** und versuchen dem Phänomen des Erfolgs auf die Spur zu kommen. So einfach wie beim **Geforce 6600 GT** ist das jedenfalls nicht. Während die schon für deutlich unter 200 Euro zu bekommen ist und damit die Käufer magisch anzieht, kostet die **XL** im Schnitt über 300 Euro. Zudem ist sie alles andere als ein Einzelkind: Gleich acht **X800**-Varianten hat Ati im Angebot. Wer da nicht mehr durchblickt, sollte sich schnell unseren Familienvergleich ab Seite 162 zu Gemüte führen.

Hilfreich kann eine schnelle 3D-Karte auch im Online-Match sein: Wenn die Grafik flüssig läuft, trifft man den Gegner halt einfach besser. Doch das hilft alles nix, wenn man zuvor schon am Einrichten eines funktionierenden Netzwerks gescheitert ist. Kollege Simon hat sich deshalb in die Tiefen der IPs und W-LAN-Router geworfen und präsentiert Ihnen auf sechs Seiten den ultimativen Ratgeber rund um den Aufbau eines anständigen Netzwerks.

intensiv mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen in einem der angesehensten Testcenter Europas sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund eintausend Produkte auf Herz und Transistor zu testen – künftig auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können essenzielle Daten für eine Kaufentscheidung jedenfalls kaum ermittelt werden – wenn wir Ihnen aufgrund der Chip-Daten eine Empfehlung aussprechen, können Sie die ruhigen Gewissens befolgen.

Doch nicht nur im Chip-Testcenter, sondern auch in der Redaktion wird einiges an Hardware getestet. So jagen wir zum Beispiel alle getesteten Grafikkarten durch einen sorgfältig ausgewählten Benchmark-Parcours. Der deckt ein großes Spielespektrum ab – denn was helfen dem Strategen oder Rollenspieler schon seitenweise **Doom 3**-Messwerte. Darüber hinaus haben nicht nur echte Mäuse prinzipiell wenig in einem Labor zu suchen. Wir testen die Nager deshalb ebenso wie Lenkräder, Gamepads, Joysticks und Tastaturen vornehmlich im harten Alltagsbetrieb eines Spieleredakteurs. Damit bei den Tests nichts dem Zufall überlassen bleibt, verwenden wir bei den insgesamt vier Test-PCs (plus Uralt-PC für »wie gut läuft's auf alten Kisten«-Tests) nur edle, als Referenzen anerkannte Standardkomponenten: Mainboards von Asus, Abit und Aopen, 485-Watt-Netzteile von Enermax, Speicher von Kingston, Corsair und TwinMOS, DVD-Laufwerke von Plextor, Festplatten von Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Unser Testsystem im Detail

Um einzelne Produkte innerhalb ihrer Kategorie tadellos miteinander vergleichen zu können, haben wir uns ein aufwändiges, dennoch einfach nachzuvollziehendes Testsystem ausgedacht. Die Gesamtwertung (im gleichen 100er-System wie bei den Spieletests) ergibt sich aus vier unterschiedlich gewichteten Einzelwertungen. Die variieren je nach Art des Gerätes, um der jeweiligen Produktsparte bestmöglich gerecht zu werden – so würden etwa für Grafikkarten zutreffende Einzelwertungen bei Joysticks oder DVD-Brennern überhaupt keinen Sinn machen. Selbst bei Kopfhörern legen wir andere Kriterien an als bei Lautsprecherboxen.

Michael Galuschka

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den bestmöglichen Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir

SCHREIBEN SIE UNS

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

GENAU ERKLÄRT: DER PC POWERPLAY **HARDWARE-WERTUNGSKASTEN**

MX518 GAMING-GRADE

Typ		Maus
ca. Preis		55 Euro
Hersteller		Logitech
Internet		www.logitech.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	96
Technik	(10%)	93
Ergonomie	(20%)	86
Ausstattung	(20%)	91
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 1 (von 10 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Die regelbare Abtastrate per Knopfdruck ist innovativ und funktioniert im Praxistest reibungslos, Profispieler kommen voll auf ihre Kosten. Auch im Alltagseinsatz eine gute Wahl.«

93

Das Testobjekt: Der exakte Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

Einzelwertungen: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der bisher getesteten Modelle einer Kategorie ein.

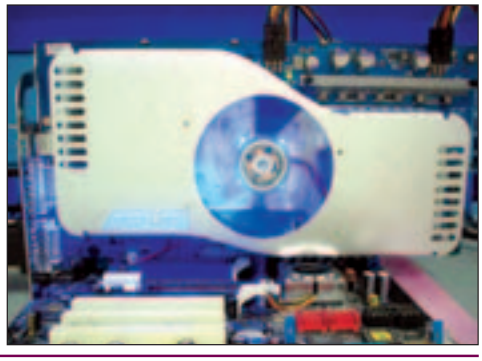
Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.

HARDWARE NEWS

ASUS 6800 DUAL GT
MONSTRÖSE HIGH-END-KARTE IN AKTION

Auf der diesjährigen Cebit kündigte Asus eine neue High-End-Grafikkarte an. Gleich zwei Chips der Sorte **Geforce 6800 Ultra** sollten sich die Arbeit auf einer Platine teilen. Jetzt hat Asus diese großen Pläne etwas zurückgefahren: Im Internet sind erste Bilder einer Dual-6800er vom etwas schwächeren Typ **GT** aufgetaucht. Auffällig ist die enorme Größe der mit einem gewaltigen Alu-Kühler versehenen Karte, die sogar über das Mainboard hinausreicht und damit die ATX-Norm fast vollständig ausreizt. Immerhin gut 900 Euro soll der Dual-Spaß laut Asus kosten. Ob der Hersteller auch seinen ursprünglichen Plan mit zwei Ultra-Chips verwirklicht, ist eher unwahrscheinlich: Bei einem enormen Preis von rund 1.200 Euro würde der Verkauf der Karte wohl eher schleppend verlaufen.

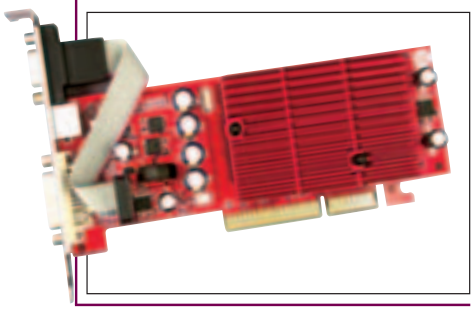


Hersteller: Asus | **Termin: Juni 2005**

GAINWARD POWERPACK! PRO /1490 TV-DVI
GEFORCE 6200 MIT 512 MBYTE RAM

Gainward erweitert sein Grafikkarten-Angebot mit dem **Geforce 6200** um eine Version mit 512 MByte RAM. Die Karte ist für den AG-Port ausgelegt und mit einer passiven Kühlung versehen. Damit eignet sich das Modell für alle, die auf einen möglichst leisen Rechner Wert legen. Ob die Karte sich zum Preis von 145 Euro gut verkauft, ist fraglich: Für das gleiche Geld bekommen Spieler bereits eine **Geforce 6600 GT** mit 128 MByte RAM, die neben dem besseren Chip über eine doppelt so breite Speicherschnittstelle verfügt. Eine zweite Variante mit nur 256 MByte Speicher soll für etwa 120 Euro zu haben sein.

Hersteller: Gainward
Termin: 2. Halbjahr 2005



GECUBE RADEON X700 PRO 512 MBYTE
X700 MIT LAUTLOSER KÜHLUNG

Auch Gecube stockt den Speicher seiner Grafikkarten auf 512 MByte auf. Die **Radeon X700 Pro** mit 512 MByte kommt in einer zusätzlichen Version mit passiver Heatpipe-Kühlung, die flach gebaut ist und so keinen PCI-Port blockiert. Diese Karten tragen in der Produktbezeichnung den Titel »SilenCool«. Trotz des »Pro« im Namen ist noch unklar, ob es sich um eine **X700 Pro** oder eine normale **X700** handelt. Auf jeden Fall mit auf der Platine sind ein DVI-Anschluss und ein TV-Ausgang. Während die aktiv gekühlte Gecube sich zum Preis von knapp 200 Euro bereits demnächst im Handel befindet, steht ein Termin für die SilenCool-Variante noch aus.

Hersteller: Gecube | **Termin: Juni 2005**



RAPTOR GAMING M2
VARIABLES GEWICHT

Logitechs hat's vorgemacht, Raptor zieht nach. Die Abtastrate der neuen **M2 Gaming Mouse** lässt sich per Tastendruck variabel einstellen. Von 400 dpi auf maximal 2.400 dpi kann in mehreren Stufen hoch geregelt werden. Als besonderer Clou liegen zwei Plättchen bei, die das Gewicht der Maus um je 10 Gramm auf bis zu 130 Gramm verändern. In der nächsten Ausgabe überprüfen wir, ob die auf Rechtshänder ausgelegte Maus auch im Praxistest überzeugt. Raptor schlägt derweil einen Verkaufspreis von 50 Euro vor.

Hersteller: Raptor | **Termin: erhältlich**

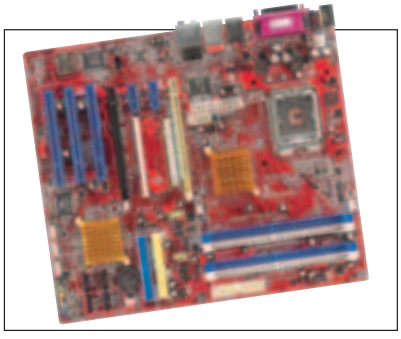


CREATIVE LABS X-FI XTREME FIDELITY
NEUE AUDIO-TECHNOLOGIE

Creative Labs, die mit der SoundBlaster- und der EAX-Technolgie den Soundstandard im PC-Bereich mit entwickelt und bestimmt haben, kündigten jetzt einen brandneuen Audioprozessor mit dem Titel **Xtreme Fideltiy** an. Neben einer verbesserten Hardware-Beschleunigung bei PC-Spielen soll der Klang bei der Aufnahme und Wiedergabe von MP3-Dateien drastisch verbessert worden sein. Mit passender Software werden sich auch alte Sounddateien nachträglich bearbeiten und klanglich positiv verändern lassen. Zudem soll mit nahezu jedem erhältlichen Kopfhörer das gleiche Klangempfinden wie auf einem Mehrkanal-Heimkinosystem realisiert werden. Wann die ersten Soundkarten mit der neuen Technologie verkauft werden, ist noch nicht bekannt.

Hersteller: Creative Labs | **Termin: unbekannt**

BIOSTAR N4SIE-A7
GÜNSTIGER NFORCE4 FÜR INTEL



Während Nforce4-Mainboards mit SLI-Unterstützung für AMD-Prozessoren deutlich unter 200 Euro kosten, verlangt Nvidia wesentlich mehr Geld für die Intel-Variante des Chipsatzes. Mit dem **N4SIE-A7** hat Biostar nun ein Nforce4-Board für aktuelle Intel-Prozessoren vorgestellt, das zum moderaten Preis von 170 Euro zu haben ist. Neben Platz für zwei PCIe-Grafikkarten bietet die gut ausgestattete Platine SATA2 mit integriertem Raid-Controller, Onboard-LAN und Firewire-Unterstützung.
Hersteller: Biostar | Termin: erhältlich

SENNHEISER PC150 UND PC160
NEUER KOPFHÖRER FÜR SPIELER



Stereo-Spezialist Sennheiser hat zwei neue Kopfhörer speziell für Spieler entwickelt. Der **PC150** und der **PC160** sind gleichermaßen mit einem windgeschützten Mikrofon ausgerüstet und verfügen über große Ohrkappen mit großzügiger Polsterung. Über eine im Kabel integrierte Fernbedienung lassen sich Lautstärke und Mikrofon regeln oder stumm schalten. Der **PC160** kommt zusätzlich mit einem Gutschein für die Homepage von SK-Gaming, mit dem der Insider-Bereich für drei Monate lang kostenfrei genutzt werden kann. Die hochwertige Sennheiser-Technik hat ihren Preis: Der **PC150** kostet 129 Euro, der **PC160** 139 Euro.
Hersteller: Sennheiser | Termin: erhältlich

NVIDIA G70 GEGEN ATI R520
NEUE GRAFIKKARTEN-GENERATION

Auf der diesjährigen Computex in Taiwan will Nvidia seine neue Chipgeneration mit der Bezeichnung **G70** vorstellen. Diese soll etwa die doppelte Leistung einer **Geforce 6800** erreichen und SLI-tauglich sein. Erste Karten mit dem neuen Chip sind für das dritte oder vierte Quartal dieses Jahres angedacht. Konkurrent Ati will mit dem **R520** dagegen halten, der allerdings erst später im Jahr vorgeführt werden soll. Die Kalifornier möchten aber Nvidia das Feld auf der Computex nicht komplett überlassen und die eigene Dual-VGA-Technologie als Antwort auf SLI präsentieren. Wer als Sieger aus dem Performance-Rennen hervorgeht, ist also noch unklar.
Hersteller: Ati, Nvidia | Termin: 2005

DYNAMISM USB SUSHI DRIVE
USB-STICKS IM SUSHI-LOOK

Bisweilen treibt der Trend zu individuellen USB-Gadgets sonderbare Blüten. Nach USB-Aschenbechern hat der amerikanische Hersteller Dynamism eine neue Marktlücke entdeckt: das USB-Stick-Modding. Die erste Kollektion kommt im japanischen Sushi-Style und sieht so realistisch aus, dass man am liebsten reinbeißen möchte. Unter der lukullischen Haube bieten die Sticks Platz für 32 oder 128 MByte Daten. **Infos: www.dynamism.com/sushidisk/pricing.shtml**



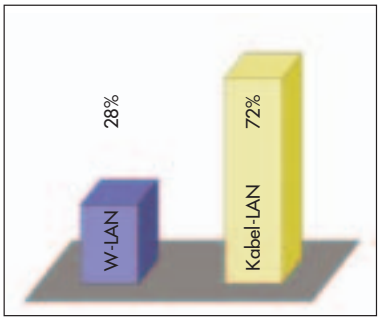
PC POWER AND COOLING TURBO COOL 850 SSI
NETZTEIL MIT 850 WATT

Die amerikanische Firma PC Power and Cooling hat mit dem **Turbo Cool 850 SSI** ein Netzteil mit satten 850 Watt im Angebot. Damit bietet das Gerät mehr als ausreichend Leistung, auch für sehr üppig ausgestattete PCs mit vielen Festplatten. Insgesamt hat das Gerät acht Molexanschlüsse für Laufwerke und Komponenten, sechs SATA- und zwei PCIe-Stecker. Rekordverdächtig ist auch der Preis: In Amerika kostet das Strommonster stolze 470 Dollar.
Hersteller: PC Power and Cooling
Termin: erhältlich



UMFRAGE

? Benutzen Sie in Ihrem privaten Netzwerk W-LAN, oder sind Ihre Rechner verkabelt?



Ergebnis: Ergebnis: Trotz der bequemen drahtlosen Technik setzen drei Viertel unserer Leser noch auf die herkömmliche Übertragungstechnik per Kabel.
Quelle: Umfrage mit über 1.000 Teilnehmern auf www.pcpowerplay.de

HARDWARE-TICKER

H10 ab jetzt mit 6,0 GByte
Iriver erweitert die Speicherkapazität des H10 von fünf auf sechs Gigabyte. Gleich geblieben ist die reichhaltige Ausstattung des MP3-Players: Sennheiser MX400-Kopfhörer, Tragetasche und ein Display, das 260.000 Farben darstellen kann. Das in vier Designs erhältliche Gerät kostet inklusive Zubehör rund 300 Euro.

Folie für sicheres W-LAN
Ein sicheres W-LAN verspricht Hersteller Glasslock mit einer transparenten Sicherheitsfolie, die Sie an Ihre Fenster anbringen müssen. Diese verhindert ein Eindringen von Funk- und Infrarotsignalen. Zudem dämmt die Folie eindringendes Licht: Dem neugierigen Nachbarn wird so der Blick auf Ihren Monitor verwehrt.

Blu-ray oder HD-DVD
Wie wir in der letzten PC PowerPlay meldeten, denken Sony und Toshiba über eine Verschmelzung der DVD-Nachfolgeformate Blu-ray und HD-DVD nach. Derzeit sitzen beide Parteien am runden Tisch, um sich auf einen Hybrid aus beiden Medien zu einigen. Ob die Gespräche aber erfolgreich sein werden, ist ungewiss.

Epox mit günstigen Nforce4-Mainboards
Epox hat die Preise für seine Nforce4-Boards für AMD-Prozessoren um stattliche 30 Euro gesenkt. Das betrifft das EP-9NPA+ SLI (149 Euro), das EP-9NPA+ Ultra (119 Euro) und das EP-9NPA+ (109 Euro). Die Straßenpreise für die Boards dürften noch unter diesen Beträgen liegen.



XL-MENÜ

Sie ist das beste Pferd im Ati-Stall: Die **Radeon X800 XL** sprintet zu absoluten Spitzenklasse-Leistungen und bleibt dabei mit ca. 300 Euro preislich noch im vertretbaren Rahmen. Wir vergleichen neun Modelle für die PCI-Express-Schnittstelle.

Wenn von einer Grafikkarten-Reihe zahlreiche Varianten existieren, kristallisieren sich im Lauf der Zeit deutlich Favoriten und Mauerblümchen heraus. Bei Atis mit besonders vielen Varianten gesegneter **X800/850**-Serie war ein Favorit schnell gefunden: Die **X800 XL** ist derzeit der absolute Renner – und wird es auf absehbare Zeit auch noch bleiben.

Der Grund liegt, ähnlich wie bei der **Geforce 6600 GT** (die wir im letzten Heft untersuchten), vor allem im Preis-Leistungs-Verhältnis. Die **XL** ist weder die schnellste noch die billigste Variante der Reihe, dafür aber der insgesamt beste Kompromiss. Mit Kosten von durchschnittlich gut 300 Euro ist sie preislich deutlich weiter vom Top-Modell **X850 XT** entfernt als leistungsmäßig. Sie wird zwar relativ niedrig getaktet, bekommt aber die vollen 16 Pixelpipelines verpasst. Das verspricht auch bei höchsten Belastungen und aufwändigen Szenarien noch anständige Frameraten – auch für die Zukunft.

Die getesteten Karten im Überblick

Noch mehr als beim **6600 GT**-Vergleichstest ist der Kampf um die **X800 XL**-Krone auch ein Aufeinandertreffen verschiedenster Kühl-Konzepte. Gigabyte schickt wieder eine lautlose, da komplett passiv gekühlte Heatpipe-Version ins Rennen. Beim Geforce-Vergleich konnte man mit einem ähnlichen Konzept den Testsieg einfahren. Sapphire und HIS kontern mit Speziallüftern von Zalman und Arctic-Cooling. Die sind für rund 20 bis 30 Euro auch als Umrüstsatz einzeln zu kaufen und sollen gegenüber Standardlüftern nicht nur effektiver, sondern auch leiser arbeiten. Der Rest des Testfeldes begnügt sich hingegen mit Stangenware, was zumindest in Hinblick auf den Kaufpreis kein Nachteil ist.

So unterschiedlich unsere Kandidaten auch sein mögen, in einigen Punkten sind alle gleich. Da wären neben dem Chip selbst mit seinen 400 MHz Takt und 16 Pixelpipelines noch die 256 MB Grafikspeicher, die mit 256 Bit Bandbreite angebunden sind. Weiterhin sind alle Testmuster mit zwei Monitor-Anschlüssen und einem TV-Ausgang bestückt. Die Kandidaten im Einzelnen:

NAME	CA. PREIS
Asus Extreme AX800XL/2DTV	330 Euro
Club-3D Radeon X800 XL	300 Euro
Connect3D X800 XL	280 Euro
GeCube GC-X800XL-D3	295 Euro
Gigabyte GV-RX80L256V	300 Euro
HIS Excalibur X800 XL IceQ II	350 Euro
MSI RX800XL-VT2D256E	320 Euro
Powercolor X800 XL	305 Euro
Sapphire Radeon X800XL Ultimate	335 Euro

ALLE X800/850-MODELLE

Sage und schreibe neun Versionen hat Ati von seiner X8x0-Reihe aufgelegt. Zwar haben bei vielen Herstellern die 850er-Modelle Pro und XT/XT PE ihre 800er-Vorgänger ersetzt. Insgesamt sind bis auf die bald wieder verschwundene Spar-Variante X800 SE aber noch alle Varianten zu haben. Hier die wichtigsten Daten im Kurzüberblick, einen Leistungs-Vergleich finden Sie im folgenden Artikel.

NAME	CHIPTAKT	SPEICHERTAKT	PIXEL-PIPELINES	CA. PREIS
X800 SE	425 MHz	800 MHz	8	nicht mehr erhältlich
X800	400 MHz	700 MHz	12	230 - 280 Euro
X800 XL	400 MHz	1.000 MHz	16	270 - 330 Euro
X800 Pro	475 MHz	900 MHz	12	280 - 500 Euro
X800 XT	500 MHz	1.000 MHz	16	400 - 500 Euro
X800 XT PE	520 MHz	1.150 MHz	16	420 - 550 Euro
X850 Pro	520 MHz	1.080 MHz	12	350 - 450 Euro
X850 XT	520 MHz	1.080 MHz	16	440 - 520 Euro
X850 XT PE	540 MHz	1.180 MHz	16	490 - 600 Euro

Tests, Tests, Tests

Testprozedere und verwendete Hardware entsprechen – auch zur besseren Vergleichbarkeit – dem des **6600 GT**-Schwerpunkts in unserer Mai-Ausgabe. Da wäre zuerst ein **Athlon 64 3500+** mit Winchester-Kern, der auf einem **Asus A8N-SLI Deluxe** werkelt. Als Speicher nutzen wir zwei 512-MB-Riegel von TwinMOS (DDR400), als Festplatte kommt eine **Western Digital WD1600JD** zum Einsatz. Ein 485-Watt-Netzteil von Enermax und eine **Soundblaster Audigy 2 ZS** runden den Test-PC ab. Als Benchmarks verwenden wir neben dem **3DMark05**, **Far Cry**, **Doom 3** und **Half-Life 2** erstmals **Splinter Cell 3**. Das stellt mit seiner wunderschönen, auf **UT 2004** basierenden SCX-Engine auch schnelle 3D-Karten auf eine harte Probe.

Michael Galuschka

DIE KARTEN IM EINZELTEST

Vorab einige Anmerkungen zu den durchgeführten Tests: Alle Karten wurden unabhängig von der mitgelieferten Treiber-CD mit dem zum Testzeitpunkt aktuellen **Catalyst 5.4** betrieben und gemessen. Bei den Übertakt-Versuchen benutzten wir die beiden Tools **Powerstrip** und **RivaTuner** (beide finden Sie auf der DVD im Bereich »Extras/Diverses«) zum exakten Einstellen der gewünschten Taktraten. Von den Kartenherstellern mitgelieferte Tools haben wir ebenfalls installiert und auf ihre Funktionsfähigkeit und den Nutzen geprüft.

Grundsätzlich sind die Messwerte bei den übertakteten Karten mit einer gewissen Vorsicht zu genießen. Zum einen spielt hier eine mögliche Serienstreuung rein, zum anderen liegen die tatsächlich auf Dauer stabil erzielbaren Taktraten erfahrungsgemäß etwas unter den von uns ermittelten.

Auf einer Ebene

Wobei bei den **X800 XL**-Karten schon auffällig war, wie ähnlich sich alle Testmuster in Sachen Performance und erzielbarer Leistungssteigerung waren. Alle Probanden waren serienmäßig auf 398 MHz (Chip) und 985 MHz (RAM) eingestellt. Außerdem hatten durch die Bank alle die 2ns-Speicherbausteine von Samsung verbaut – die schnellere 1,6ns-Variante trafen wir nirgendwo an.

Lediglich die HIS erlaubt nach Installation des **iTurbo**-Tools das Übertakten auf Knopfdruck bei voller Werksgarantie. Durch eine gewisse Chip-Selektion in Verbindung mit dem effektiven Arctic-Cooling-Lüfter schaffte die **Excalibur X800 XL** denn auch als Einzige den stabilen Betrieb mit 450/1.150 MHz. Bei allen anderen Karten betreibt man das Übertakten quasi auf eigene Gefahr. Allerdings erwiesen sich die XL-Chips als recht stabil: Keine Karte nahm uns einen missglückten Overclocking-Versuch dauerhaft krumm.

Kühl bleiben

Aus Ihrem Feedback wissen wir, dass die Lautstärke einer 3D-Karte (bzw. deren Lüfter) bei der Kaufentscheidung eine zunehmend wichtige Rolle spielt. Deshalb haben wir diesen Test verfeinert. Wir messen nicht mehr nur einen Wert, sondern gleich drei: Im ruhigen, sogenannten »Idle«-Betrieb (etwa beim Arbeiten unter Windows), nach einer Stunde Dauerbelastung mit dem **3DMark05** und bei per **RivaTuner** (oder Hersteller-eigenem Tool) eingestellter Maximaldrehzahl.

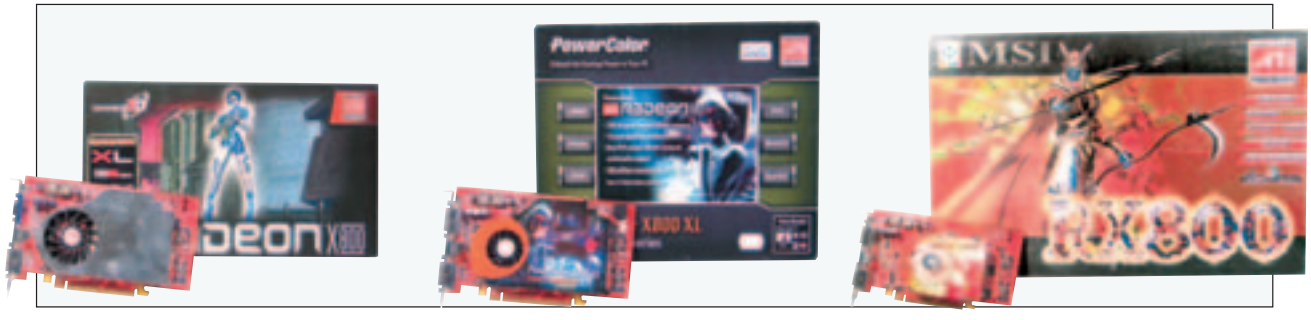
Michael Galuschka

Tools

DIE MINIMALISTISCHE
CONNECT3D RADEON X800 XL

DIE UNSCHEINBARE
POWERCOLOR RADEON X800 XL

DIE SCHEIBENREICHE
MSI RX800XL-VT2D256E



Schlichter geht es kaum: Das Modell von Connect3D verzichtet auf jeglichen Firlefanz und bietet sozusagen **Radeon X800 XL** pur. Das reicht von der angenehm kleinen Pappbox über einen Kühler in blankem Silber bis hin zur aufs Mindestmaß beschränkten Ausstattung. Die wichtigsten Kabel, eine blanke Treiber-CD – das war es dann schon.

Auch technisch fehlt der Connect3D jegliche Extravaganz, zudem ist sie mit einem billigen Lüfter bestückt. Der bläst die heiße Luft denn auch mit einem unangenehm wirkenden Laufgeräusch weg. Im Standardbetrieb hält er die Karte immerhin ausreichend kühl.

Der Preisbrecher

Wie alle anderen Karten ist auch die Connect3D mit 398 MHz (Chip) und 985 MHz (Speicher) getaktet. Die Messwerte liegen damit im Mittelfeld, ohne Ausreißer nach oben oder unten. Auch das Übertaktpotenzial hält sich im Rahmen; 430/1.120 MHz schafft sie lässig, bei idealen Bedingungen sind auch noch stabile 440/1.140 MHz drin.

Rein punktemäßig muss sich dieser Kandidat mit seiner Minimalausstattung und der biederen Technik damit hinten anstellen. Dafür ist die Connect3D auch die mit Abstand billigste **X800 XL**, was ihr glatt unseren Preistipp einbringt.

In Deutschland gehört Tul mit seiner Marke Powercolor wahrlich nicht zu den klangvollen Namen im 3D-Business. Dabei ist man nicht weniger als weltweiter Marktführer bei Ati-Grafikkarten. Dass trotzdem, speziell in Spielerkreisen, andere Hersteller begehrter sind, mag an der Schlichtheit der Powercolor-Modelle liegen. Sie sind sozusagen 3D-Hausmannskost: nicht unbedingt was für Feinschmecker, aber günstig und nach bewährter Rezeptur. Angerichtet mit Ausstattungs-Beilagen, die weder mager noch übermäßig üppig ausfallen.

Vollgas-Nervensäge

Ähnlich wie die GeCube nach oben schlug die Powercolor bei den Benchmarks dezent nach unten aus – hier gehen wir ebenfalls von einer gewissen Serienstreuung aus. Leichte Enttäuschung auch bei der Leistung des kleinen, schnell drehenden Lüfters. Er war der Lauteste im Test und nervt bei Volllast mit einem dezent kreischenden Unterton; bei der Kühlleistung reicht es wiederum nur für die hinteren Ränge. Mit seinem zusätzlichen Stromanschluss und der ViVo-Funktionalität ist die Powercolor aber ein zuverlässiges vielseitiges Arbeitspferd, das dank des bärenstarken XL-Chips auch bei Spielen eine blendende Figur abgibt – nur innerhalb des Testfeldes reicht es zu keiner besonderen Empfehlung.

Zuerst fällt an der **RX800XL** die Schachtel auf. Die erreicht fast Koffergröße, weshalb man sich spontan fragt, was da wohl so alles drin sein mag. Vor allem sind es CDs, hier liegt MSI fast schon traditionsgemäß ganz weit vorne: Satte zwölf Scheiben sind es diesmal, alleine **Splinter Cell 2** und **XIII** vereinnahmen zusammen schon acht Discs. Desweiteren stechen noch die Knall-Neon-bunten Adapter und Kabel ins Auge. Ansonsten präsentiert sich die Karte eher unauffällig. Den **Rage Theater**-Chip (und damit umfangreiche ViVo-Funktionen) vermerken wir positiv, die kleine Lüfter-Kühler-Einheit macht uns eher skeptisch.

Ordentlich warmgelaufen

Und in der Tat: Die MSI kühlt von unseren neun Kandidaten mit am schlechtesten – ohne dabei in den roten Bereich zu kommen – und ist dabei gleichzeitig mit am lautesten. Das führt zu Abzügen in der Technik-Note und bewirkt, dass die **RX800XL** in der hinteren Hälfte des Feldes landet.

Dass ihr Durchschnittspreis immerhin rund 315 Euro beträgt, lässt sich mit der ordentlichen Ausstattung durchaus begründen. Dennoch gehört das Preis-Leistungs-Verhältnis zu den schlechtesten im Testfeld – insgesamt keine berauschende Vorstellung der **MSI RX800XL**.

DIE SCHÖNE
ASUS EXTREME AX800 XL

DIE PASSIVE
GIGABYTE GV-RX80L256V

DIE SOLIDE
GECUBE RADEON X800 XL



Der oft knallbunten Konkurrenz setzt Asus die auf edel getrimmte **Extreme AX800 XL** entgegen. Die orange-braune Platine, der kupferne Kühler mit seiner platinfarbenen Abdeckung und ein von blauen LEDs durchleuchteter, transparenter Lüfter setzen optisch jedenfalls Akzente. Originelle Details hat Asus auch bei der Ausstattung zu bieten, wie etwa das Programm **Gameface Live** für Videokommunikation während eine LAN-Partie. Dazu gesellt sich das Tool **Smartdoctor** zum (eingeschränkten) Übertakten, Überwachen der Temperaturen und Spannungen sowie zum Steuern des Lüfters.

Teurer Spaß

Letztere ist eines der Highlights der **AX800 XL**: Sie können ihn wie üblich temperaturgesteuert laufen lassen, selber für vier Drehzahlen Temperatur-Grenzwerte einstellen oder ihm gleich eine fixe Drehzahl zuweisen. Das ist auch deshalb sehr praktisch, da das Lüfterrad wie beim baugleichen GeCube-Modell schon bei mittleren Drehzahlen ordentlich und deutlich hörbar das Röhren anfängt.

In Sachen Leistung und Übertakten taucht die Asus in der grauen Masse unter – beziehungsweise hinkt mitunter sogar minimal hinterher. Das ist aber in der Praxis nicht zu spüren; dank ihrer Ausgewogenheit platziert sich die **Extreme AX800 XL** insgesamt dennoch im Vorderfeld. Allerdings fällt sie trotz der guten Ausstattung (unter anderem Video-Eingang) einige Euro zu teuer aus.

Nach dem Testsieg in der letzten Ausgabe steuert Gigabyte auch diesmal ein komplett passiv gekühltes Modell bei. Gewagt: Im Gegensatz zur **6600 GT** haben die Taiwanesen von der **X800 XL** erst gar keine normal bestückte Alternative im Programm. Um der enormen Abwärme der leistungsstarken **XL**-GPU Herr zu werden, packte Gigabyte einen extra großen Kühlkörper auf die Platine. Die vordere, chipseitige Hälfte fällt wenigstens recht dünn aus; die Karte blockiert also keinen zweiten Slot. Dafür sollte nach hinten ordentlich viel Platz auf dem Mainboard sein.

Stiller Heizkörper

Bei den Testdurchläufen zeigt sich bald, dass der massige Kühler ganz schön mit der entstehenden Hitze zu kämpfen hat. Trotz zweier Heatpipes und den in unserem Labor vergleichsweise guten thermalen Bedingungen steigt die Temperatur schnell auf über 75 Grad, im Dauerlauf werden sogar mehr als 90 Grad erreicht. Wer mit der Gigabyte liebäugelt, sollte also nicht unbedingt einen PC mit Hitzewallungen sein Eigen nennen. Und mit lärmenden Gehäuse-Lüftern macht wiederum das Silentpipe-Konzept der **GV-RX80L256V** wenig Sinn.

Trotz der thermalen Bedenken landet Gigabytes Passiv-Modell letztendlich doch wieder weit vorne. Neben dem einzigartigen Kühlkonzept überzeugt erneut die Kombination aus ordentlicher Ausstattung und attraktivem Preis.

Würde man von allen anderen Karten den Durchschnitt bilden, ihre Stärken und Schwächen gegeneinander aufwiegen – es käme wohl exakt die **GeCube** dabei raus. Der deutsche Vertrieb Cemos schickte uns eine Karte, die sich auffällig unauffällig gibt. Der Lüfter ist baugleich mit dem von Asus: das gleiche große Lüfterrad, die gleiche Kombination aus Kupfer-Kühlkörper und Heatpipe. Ihre guten theoretischen Voraussetzungen setzt die **GeCube** aber nur halb in die Praxis um: Der Lüfter kühlt wirkungsvoll, wird aber schon bei mittleren Drehzahlen deutlich hörbar. Bei Belastung in Form von 3D-Spielen schaltet er dann automatisch auf volle Drehzahl und wirkt dann mit seinem leicht sägenden Geräusch aufdringlich-nervig.

Flottes Grundtempo

Im Praxistest rückte sich die Karte dann doch noch kurz ins Rampenlicht: Trotz der üblichen Taktraten von 398/985 MHz war sie in den Benchmarks meist ein bis drei Prozent schneller als die Konkurrenz. Einen Grund dafür konnten wir nicht feststellen; eventuell handelt es sich um einen Ausreißer bei der Serienstreuung. Beim Übertakten tut sich hingegen nichts Auffälliges. Wie die Konkurrenz schafft sie maximal 440/1.140 MHz. Die restlichen »Besonderheiten« lassen sich schnell zusammenfassen: Die **GeCube** hat das mit Abstand schönste Handbuch, eine mäßige Vollversion und ist nach der Connect3D im Schnitt am billigsten.

OMEGA STATT CATALYST: DIE TREIBER-ALTERNATIVE

In letzter Zeit unternimmt Ati enorme Anstrengungen, seine **Catalyst-Treiber** auf Vordermann zu bringen. Denn bis vor ein paar Jahren war das dazugehörige Kontrollpanel eine trostlose Wüste: In Sachen Performance ließ sich so gut wie nichts einstellen, das wenig Vorhandene machte Einstellungs-Freaks und Tuning-Profis wenig glücklich.

Also setzte sich ein Mann namens Angel Trinidad daran, eine bessere Alternative zu programmieren – die legendären **Omega-Treiber** waren geboren. Die erlauben mehr Einfluss, mehr Übersicht, mehr Kontrolle – und sollen auf manchen Rechnern zudem noch einen Tick schneller sein als die Werkstreiber. Und auch wenn die **Catalysts** wie gesagt aufgeholt haben: Wer als erfahrener User möglichst viel Macht über seine Grafikkarte und deren Optionen haben will, kommt an den **Omega-Treibern** (beziehungsweise einer der inzwischen zahlreich existierenden Derivate) nicht vorbei.
www.omegadrivers.net



LÜFTER IM EIGENBAU

Die beiden besten Lüfter in unserem Vergleichstest sind auch einzeln zu haben: Wer etwas handwerkliches Geschick aufweist, kann zum Beispiel eine billige Connect3D aufrüsten und so gegenüber den teuren Karten von Sapphire und HIS viel Geld sparen.

Während es den **Arctic-Cooling VGA Silencer** gleich in zehn, speziell an die jeweiligen Grafikkarten angepassten Varianten gibt, beschränkt sich beim **Zalman VF700** die Auswahl auf zwei universell verwendbare Varianten: einmal in Alu-Kupfer und einmal in der wirkungsvolleren, aber auch teureren Vollkupfer-Ausführung. Alle Kühler liegen je nach Modell und Händler zwischen 20 und 30 Euro.

Wer es gerne kühl und leise mag, sollte eine Nachrüstung ernsthaft in Erwägung ziehen. Größtes Hindernis ist wie gesagt der unter Umständen und je nach Karte fitzelige Einbau. Doch Abhilfe naht: In der nächsten Ausgabe erläutern wir Schritt für Schritt den Vorgang – inklusive Anleitungsvideo auf der Heft-DVD.



DIE KÜHLE **HIS EXCALIBUR RADEON X800 XL ICEQ 2**

DIE ELEGANTE **SAPPHIRE RADEON X800 XL ULTIMATE**

DIE AUSGEWOGENE **CLUB-3D RADEON X800 XL**



Ein wahres Monster von Karte ist die **X800 XL** von HIS. Der Zusatz **IceQ 2** verrät dem Kundigen auch warum. Anstatt eines Standardkühlers verbaut HIS einen **Ati-Silencer 5** von Arctic-Cooling. Und der geriet verdammt wuchtig: Die Karte braucht nicht nur zwei Slots, auch das Lüfterrad selbst ist ziemlich ausladend. Wenn Sie sich für die Karte interessieren, sollten Sie also sicher gehen, dass sie bei Ihnen auch reinpasst – oder dass der Händler sie andernfalls zurücknimmt.

Zum Lieferumfang der Karte gehört auch ein Übertakttool namens **iTurbo**. Mit seiner übersichtlich schlichten, leicht zu bedienenden Oberfläche und dem sinnvollen Funktionsumfang (Übertakten, Lüftersteuerung, Temperaturüberwachung) gehört es zu den besten seiner Art. Allerdings will es beim ersten Start einen Key haben – der sich entgegen der Info nicht auf der CD-Hülle befindet. Erst nach einigen Minuten des Suchens entdecken wir die Lösung: Er versteckt sich auf dem Autostart-Bildschirm. Ein weiterer Vorteil: Per Knopfdruck übertaktet das **iTurbo**-Tool die Karte auf 432/1.000 MHz. Und das mit voller Werksgarantie. Sollte die Karte bei diesen Frequenzen abrauchen, gibt es Ersatz. Da im Test auch alle anderen Karten bei diesen Frequenzen zuverlässig funktionierten, entpuppt sich das aber als eher theoretischer Vorteil.

Leisetreter

Der **Arctic-Cooling Ati Silencer** beweist im Test wieder einmal, dass er nicht umsonst so beliebt ist. Er hält die HIS nicht nur am kühlsten, sondern war im »Normalmodus« (54 Prozent Lüfterdrehzahl) nach der Gigabyte und ganz knapp vor der Sapphire auch noch der leiseste Proband. Geht man auf 100 Prozent Drehzahl hoch, wird es nur wenig lauter – allerdings bringt das gesteigerte Luft wegschaufeln auch wenig. Am insgesamt eh schon besten Übertaktpotenzial dieser Neunerrunde ändert sich dadurch jedenfalls nichts.

Dafür, dass die **Excalibur** abgesehen vom Lüfter – der einzeln mit rund 25 bis 30 Euro zu Buche schlagen würde – weder technisch noch bei der Ausstattung Außergewöhnliches bietet, fällt der Preis doch recht happig aus: Rund 350 Euro kostet sie im Schnitt und ist damit das mit Abstand teuerste Modell im Test. Auch nach unten gibt es keine Ausreißer. Deutlich unter 335 Euro konnten wir sie nirgendwo entdecken. Das ändert aber nichts daran, dass sie rein augrund ihrer Qualitäten knapp den Testsieg davon trägt: Leistungshungrige XL-Interessenten kommen an ihr kaum vorbei.

Sapphire leistet sich den Luxus von gleich zwei XL-Modellen. Zur eher unauffälligen und günstigen »normalen« Variante (Test in der März-Ausgabe) kam vor kurzem noch die **Ultimate**-Edition mit Spezialkühler hinzu. Sapphire verbaut hier den auch einzeln erhältlichen **VF700** von Zalman in der leichten Aluminium-Kupfer-Version. Im Vergleich zum **Arctic-Cooling Ati Silencer** der HIS wirkt diese Lösung geradezu zierlich – beschlagnahmt aber ebenfalls einen zweiten Slot.

Gespannt waren wir, wie sich der Kühler im Praxistest schlägt. Immerhin gehören die CPU-Lüfter von Zalman zu den absolut Besten ihres Fachs. Der Aufwand hat sich gelohnt: Der **VF700** hält die Karte auch bei kritischen Bedingungen kühl, die Lautstärke des Lüfters schwankt je nach Drehzahl zwischen »angenehm leise« und »fast unhörbar«.

Knapper Vizemeister

In der Kombination beider Kriterien erreicht die **Ultimate** damit klar den zweiten Platz. Nur die **HIS Excalibur** kann es jeweils noch ein Quäntchen besser. Im Gegensatz zu dieser läuft die **Ultimate** nur dann mit 450 MHz GPU-Takt ordentlich stabil, wenn man den Speichertakt im Gegenzug drastisch heruntersetzt – womit sie aber auf langsamere Werte kommt als zuvor. Zum Übertakten legt Sapphire mit **Redline** gleich noch ein eigenes, ganz passables Tuning-Tool bei.

Allerdings schlägt sich der Lüfter-Luxus auch bei Sapphire im Preis nieder, wenngleich nicht so krass wie bei HIS. Man findet sie bei manchem Händler schon für knapp über 300 Euro. Im Schnitt kostet sie rund 20 Euro weniger als der schärfste Konkurrent. Damit ist sie ein höchst attraktives Angebot, auch wenn die Ausstattung abgesehen vom sehr guten Spielebundle (**Splinter Cell 2**, **Prince of Persia 4**) keine neuen Rekorde aufstellt.

Mit einem Durchschnittspreis von genau 300 Euro gehört die **Club-3D Radeon X800 XL** zur günstigeren Hälfte des Testfeldes. Darüber hinaus ist sie sehr gut verfügbar: Bei unserer Händlerabfrage ist sie nach der **MSI RX800XL** am zweithäufigsten im Angebot vertreten.

Optisch gibt sich die Karte zunächst normalschlicht, doch beim zweiten Hinsehen fallen einige Besonderheiten auf. Da wäre zunächst der für PCIe-Karten typische, 6-polige Stromanschluss zur stabilen Spannungsversorgung – laut Spezifikation bei einer XL (noch) nicht nötig, aber es schadet auch nicht. Ein auf der Platine verbauter **Rage Theater**-Chip von Ati weist auf die ViVo-Funktionalität hin. Und der von blauen LEDs durchleuchtete, transparente Lüfter sorgt schließlich für ein bisschen Show. Eher bieder gibt sich dagegen die Software-Ausstattung. **Colin McRae Rally 4** ist ein grundsolider Teil der exzellenten Rallye-Serie, für den standesgemäßen Spaß mit Video und DVDs liegt das übliche Gespann aus **PowerDVD** und **PowerDirector** in der Packung. Nicht in der Packung liegt dagegen ein gedrucktes Handbuch. Hier muss man mit einer PDF-Version vorlieb nehmen.

Heiße Sache

Die Platine stammt anscheinend aus der Powercolor-Fabrik; sowohl das Layout als auch die Bestückung und die Fertigungsnummern sind identisch. Allerdings verwendet Club-3D einen anderen, ans Referenzdesign angelehnten Kühler. Der große Lüfter arbeitet angenehm leise; der nur grob gerippte, kleinflächige Kühlkörper lässt die Temperaturen aber relativ weit nach oben schnellen. Im Test hat das aber weder auf die Stabilität noch aufs Übertakten negative Auswirkungen. Die Club-3D-Karte reiht sich hier wie auch beim Gesamtergebnis mitten ins dicht gestaffelte Feld ein.

FAZIT: **VIER SIEGER, KEINE VERLIERER**

Vier Karten gehen aus diesem Test als Sieger hervor: **HIS** und **Sapphire** mit ihren Hightech-Lüftern, die passiv gekühlte, völlig lautlose **Gigabyte** – die auch ohne dieses Alleinstellungsmerkmal zum Vorderfeld zählen würde – und die **Connect3D**: Billiger kann man eine X800-XL-Karte derzeit nicht bekommen.

Gut & Günstig

Das soll aber beileibe nicht heißen, dass wir von den anderen fünf Karten abraten. Sie stellen in fast jeder Beziehung die goldene Mitte dar, was vielen Interessenten gerade recht kommt. Die Modelle von Club-3D, Powercolor und GeCube kombinieren rundum zufriedenstellende Leistungen und eine praxistaugliche Ausstattung mit günstigen Preisen um die 300 Euro. Ausgerechnet die Modelle der beiden bekanntesten und größten Marken, Asus und MSI, konnten sich diesmal nicht so Hundertprozentig in Szene setzen. Sie sind im Schnitt deutlich teurer, ohne dafür einen echten Mehrwert zu bieten. Zwar findet man bei ihnen das ein oder andere nette (Ausstattungs-)Detail; ansonsten beschränkt es sich Großteils auf üppige, aber nur begrenzt attraktive Software-Beigaben.

	ASUS	CLUB-3D	CONNECT3D	GECUBE
				
ALLGEMEIN				
Name	Extreme AX800XL	Radeon X800 XL	Radeon X800 XL	Radeon X800 XL
Homepage	www.asuscom.de	www.club3d.nl	www.connect3d.de	www.gecube.com
TECHNIK				
Grafikchip	Ati Radeon X800 XL	Ati Radeon X800 XL	Ati Radeon X800 XL	Ati Radeon X800 XL
Schnittstelle	PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express
Taktraten Chip/Speicher (MHz)	398/985	398/985	398/985	398/985
Speichermenge	256 MB	256 MB	256 MB	256 MB
Speicheranbindung	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit
Speicherart	DDR3; 2ns (Samsung)	DDR3; 2ns (Samsung)	DDR3; 2ns (Samsung)	DDR3; 2ns (Samsung)
AUSSTATTUNG				
Speicherkühler	teilweise (nur vorne)	nein	teilweise (nur vorne)	ja
S-Video Out/In	ja/ja	ja/ja	ja/nein	ja/nein
Monitorausgänge	DVI/DVI (2 Adapter liegen bei)	DVI/DVI (Adapter liegt bei)	DVI/VGA (Adapter liegt bei)	DVI/VGA (Adapter liegt bei)
Zubehör	Video-In/Out-Anschlussbox	S-Video/YUV-Adapter, Video-In-Adapter, S-Video-/Composite-Kabel	S-Video/YUV-Adapter, S-Video-Kabel, Composite-Kabel	S-Video/Composite-Kabel, S-VideoYUV-Adapter-Kabel
SOFTWARE				
Treiber-Version auf CD	Catalyst 4.11 (8.08)	Catalyst 4.11 (8.072)	Catalyst 4.11 (8.082)	Catalyst 4.11 (8.08)
Übertakt-Tool	Asus Smartdoctor	keins	keins	keins
Spiele	Joint Operations	Colin McRae Rally 4	keine	Counterstrike Condition Zero
Programme	AsusDVD, Asus-Tools, Power Direc.	PowerDVD 5, PowerDirector 3	keine	PowerDirector 3 ME, PowerDVD 5
Handbuch (Umfang/Qualität)	Deutsch (sehr knapp/befriedigend)	nur als PDF	Englisch (knapp/ausreichend)	Deutsch (normal/befriedigend)
PREISSPIEGEL				
Durchschnittlicher Händlerpreis	332,00 Euro	300,00 Euro	281,00 Euro	295,00 Euro
Günstigster Preis	298,67 Euro	281,00 Euro	265,00 Euro	285,73 Euro
Verfügbarkeit	sehr gut	sehr gut	befriedigend	ausreichend
MESSWERTE				
Temperatur nach Dauerbetrieb	71° C	73° C	66° C	54° C
Lautstärke (2D/Dauerbetr./Volllast)	57,7/64,6/65,1 dB	52,6/55,8/58,0 dB	58,7/61,6/64,4 dB	55,5/64,4/64,9 dB
BENCHMARKS STANDARDTAKT (alle 1.280x1.024)				
Far Cry	69,3 fps	69,4 fps	69,5 fps	69,5 fps
Far Cry 4AA/8AF	53,0 fps	53,4 fps	53,1 fps	54,1 fps
Doom 3	67,2 fps	66,9 fps	67,6 fps	69,0 fps
Doom 3 4AA/8AF	43,0 fps	43,0 fps	43,1 fps	43,9 fps
Splinter Cell 3	50,3 fps	50,9 fps	50,2 fps	51,3 fps
Splinter Cell 3 4AA/8AF	40,0 fps	40,6 fps	39,9 fps	40,7 fps
Half-Life 2	92,2 fps	92,1 fps	92,1 fps	92,5 fps
Half-Life 2 4AA/8AF	80,3 fps	80,4 fps	80,1 fps	81,3 fps
3DMark05	3.889 3DMarks	3.913 3DMarks	3.958 3DMarks	4.013 3DMarks
3DMark05 4AA/8AF	3.227 3DMarks	3.236 3DMarks	3.261 3DMarks	3.315 3DMarks
BENCHMARKS ÜBERTAKTET (Maximalwert bei x MHz)				
Far Cry	68,3 fps (440/1.140)	69,6 fps (440/1.140)	68,6 fps (440/1.140)	68,9 fps (440/1.140)
Far Cry 4AA/8AF	58,7 fps (440/1.140)	59,2 fps (440/1.140)	58,8 fps (440/1.140)	59,0 fps (440/1.140)
Doom 3	74,3 fps (440/1.140)	74,1 fps (440/1.140)	74,9 fps (440/1.140)	75,5 fps (440/1.140)
Doom 3 4AA/8AF	48,2 fps (440/1.140)	48,3 fps (440/1.140)	48,4 fps (440/1.140)	48,9 fps (440/1.140)
Splinter Cell 3	56,3 fps (440/1.140)	57,3 fps (440/1.140)	56,4 fps (440/1.140)	56,4 fps (440/1.140)
Splinter Cell 3 4AA/8AF	45,3 fps (440/1.140)	46,0 fps (440/1.140)	45,1 fps (440/1.140)	45,3 fps (440/1.140)
Half-Life 2	93,1 fps (440/1.140)	93,7 fps (440/1.140)	92,6 fps (440/1.140)	93,4 fps (440/1.140)
Half-Life 2 4AA/8AF	84,0 fps (440/1.140)	84,8 fps (440/1.140)	83,2 fps (440/1.140)	84,4 fps (440/1.140)
3DMark05	4.316 3DMarks (440/1.140)	4.333 3DMarks (440/1.140)	4.374 3DMarks (440/1.140)	4.357 3DMarks (440/1.140)
3DMark05 4AA/8AF	3.604 3DMarks (440/1.140)	3.607 3DMarks (440/1.140)	3.630 3DMarks (440/1.140)	3.621 3DMarks (440/1.140)
BEWERTUNG				
Leistung (50%)	**83**	**83**	**83**	**83**
Bildqualität (25%)	**85**	**85**	**85**	**85**
Technik (15%)	**81**	**82**	**81**	**82**
Ausstattung (10%)	**80**	**73**	**56**	**65**
GESAMT	**83**	**82**	**81**	**82**
Preis/Leistung	**befriedigend**	**gut**	**sehr gut**	**gut**



	GIGABYTE	HIS	MSI	POWERCOLOR	SAPPHIRE
					
	GV-RX80L256V	Excalibur Radeon X800 XL IceQ 2	RX800XL-VT2D256E	Radeon X800 XL	Radeon X800 XL Ultimate
	www.gigabyte.de	germany.hisdigital.com	www.msi-computer.de	de.powercolor.com	www.sapphiretech.de
	Ati Radeon X800 XL	Ati Radeon X800 XL	Ati Radeon X800 XL	Ati Radeon X800 XL	Ati Radeon X800 XL
	PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express
	398/985	398/985 (432/1.000 mit Turbotool)	398/985	398/985	398/985
	256 MB	256 MB	256 MB	256 MB	256 MB
	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit
	DDR3; 2ns (Samsung)	DDR3; 2ns (Samsung)	DDR3; 2ns (Samsung)	DDR3; 2ns (Samsung)	DDR3; 2ns (Samsung)
	teilweise	ja	nein	teilweise (nur vorne)	ja
	ja/ja	ja/nein	ja/ja	ja/ja	ja/nein
	DVI/VGA	DVI/VGA (Adapter liegt bei)	DVI/DVI (Adapter liegt bei)	DVI/DVI (Adapter liegt bei)	DVI/VGA (Adapter liegt bei)
	Video-In/Out-Anschlussbox	S-Video-Kabel, S-Video/YUV-Adapter, S-Video/Composite-Adapter	Video-In/Out-Anschlussbox, S-Video-Kabel	S-Video/YUV-Adapter, Vid.-In-Adapter, S-Vid.-/Composite-Kabel	S-Video/YUV-Adapter, S-Video-Kabel, Composite-Kabel
	Catalyst 4.11 (8.082)	Catalyst 4.11 (8.082)	Catalyst 4.11 (8.09)	Catalyst 4.11 (8.072)	Catalyst 4.12 (8.09)
	V-Tuner 2	iTurbo	MSI 3D!Turbo Experience	keins	Redline
	Thief 3, Joint Operations	Dungeon Siege	Splinter Cell 2, Uru, XIII	Hitman Contracts	Splinter Cell 2, Prince of Persia 4
	PowerDirector 3 ME, PowerDVD 5	Power Director 3 SE, Power2Go 4	Cyberlink DVD Suite, MSI-Tools	Cyberlink DVD Suite	PowerDVD 5
	Englisch (normal/gut)	Deutsch (knapp/befriedigend)	Englisch (sehr ausführlich/gut)	Englisch (ausführlich/gut)	Deutsch (normal/befriedigend)
	298,00 Euro	352,00 Euro	316,00 Euro	304,00 Euro	333,00 Euro
	282,77 Euro	334,73 Euro	287,40 Euro	282,95 Euro	303,29 Euro
	gut	gut	sehr gut	gut	gut
	90° C	49° C	70° C	62° C	76° C
	0 dB (passiver Lüfter)	48,6/49,8/52,5 dB	59,2/62,3/68,6 dB	63,5/70,7/71,2 dB	49,0/49,8/55,7 dB
	69,4 fps	69,6 fps	69,6 fps	69,6 fps	69,3 fps
	53,3 fps	53,2 fps	53,4 fps	53,4 fps	53,2 fps
	67,6 fps	67,7 fps	67,7 fps	66,9 fps	67,6 fps
	43,1 fps	43,1 fps	43,1 fps	43,0 fps	43,1 fps
	50,2 fps	50,1 fps	50,2 fps	50,8 fps	50,2 fps
	40,0 fps	39,9 fps	40,0 fps	40,6 fps	39,9 fps
	92,2 fps	92,2 fps	92,3 fps	91,9 fps	92,2 fps
	79,9 fps	80,5 fps	80,6 fps	80,4 fps	80,6 fps
	3.961 3DMarks	3.953 3DMarks	3.960 3DMarks	3.909 3DMarks	3.952 3DMarks
	3.256 3DMarks	3.251 3DMarks	3.256 3DMarks	3.242 3DMarks	3.258 3DMarks
	68,5 fps (440/1.140)	69,4 fps (450/1.150)	69,3 fps (440/1.140)	68,9 fps (440/1.140)	68,8 fps (440/1.140)
	58,2 fps (440/1.140 fps)	59,8 fps (450/1.150)	59,0 fps (440/1.140)	58,2 fps (440/1.140)	58,5 fps (440/1.140)
	74,8 fps (440/1.140)	76,0 fps (450/1.150)	74,9 fps (440/1.140)	74,7 fps (440/1.140)	74,9 fps (440/1.140)
	48,8 fps (440/1.140)	49,3 fps (450/1.150)	48,7 fps (440/1.140)	48,6 fps (440/1.140)	48,6 fps (440/1.140)
	56,9 fps (440/1.140)	57,4 fps (450/1.150)	56,6 fps (440/1.140)	56,9 fps (440/1.140)	56,4 fps (440/1.140)
	45,5 fps (440/1.140)	45,9 fps (450/1.150)	45,2 fps (440/1.140)	45,2 fps (440/1.140)	45,5 fps (440/1.140)
	92,4 fps (440/1.140)	93,5 fps (450/1.150)	92,3 fps (440/1.140)	93,5 fps (440/1.140)	92,8 fps (440/1.140)
	83,4 fps (440/1.140)	86,4 fps (450/1.150)	84,2 fps (440/1.140)	84,9 fps (440/1.140)	83,9 fps (440/1.140)
	4.377 3DMarks (440/1.140)	4.444 3DMarks (450/1.150)	4.343 3DMarks (440/1.140)	4.359 3DMarks (440/1.140)	4.373 3DMarks (440/1.140)
	3.624 3DMarks (440/1.140)	3.686 3DMarks (450/1.150)	3.618 3DMarks (440/1.140)	3.625 3DMarks (440/1.140)	3.629 3DMarks (440/1.140)
	83	**84**	**83**	**83**	**83**
	85	**85**	**85**	**85**	**85**
	80	**84**	**82**	**81**	**84**
	80	**73**	**75**	**68**	**74**
	83	**83**	**82**	**82**	**83**
	sehr gut	**befriedigend**	**befriedigend**	**gut**	**befriedigend**

RADEON X800/850 WELCHE NEHMEN?

Neben der X800 XL verwirrt Ati den Kunden mit sieben weiteren Varianten seiner X800/X850-Reihe. Wir vergleichen – und **ermitteln die besonders attraktiven Modelle des schärfsten Nvidia-Konkurrenten**.

So schwer sich Ati in der Mittelklasse gegen Nvidias **6600 GT** auch tun mag: Wer mehr als 180 Euro für eine Grafikkarte ausgeben will, findet bei den Kanadiern eine ganze Fülle an passenden Chips. Grob lassen sich diese in die etwas älteren Grafikbausteine mit dem Code R423 (**X800 SE, X800 Pro, X800 XT/XT PE**) und die neueren mit den Codes R430 (**X800, X800 XL**) und R480 (**X850 Pro, X850 XT/XT PE**) einteilen.

Während Nvidia seine vier Topmodelle der 6800er-Reihe sowohl von den Leistungsdaten her als auch preislich fein säuberlich trennt, herrscht bei Ati auf den ersten Blick ein wildes Durcheinander: Taktraten und Anzahl der so wichtigen Pixel-Pipelines wirken fast wie ausgewürfelt. Das schreit geradezu nach einem klärenden Leistungs-Vergleichstest, zumal sich die Ati-Chips preislich mitunter deutlich überschneiden.

Radeon X800



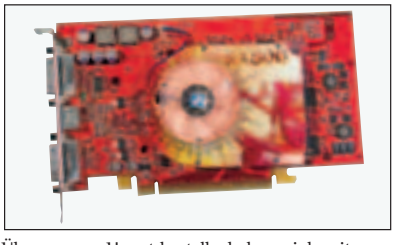
Die **X800** ganz ohne Zusatzbezeichnung stellt das Basismodell dar. Als einzige Karte gibt es sie seit kurzem auch mit nur 128 MByte RAM. Damit unterschreitet sie teilweise die magische 200-Euro-Grenze – endlich hat Ati ein für Spieler konkurrenzfähiges Gegenstück zur **Geforce 6600 GT** im Angebot.

Unser Testmodell hat die bis dahin üblichen 256 MByte verbaut. Der Nutzen des Mehr-RAMs ist nur minimal und schlägt sich erst bei Auflösungen ab 1.600 x 1.200 Pixel oder extensivem Einsatz von Verschönerungseffekten wie Antialiasing und anisotropischem Filtering in (außerhalb der Messtoleranz) gestiegenen Frameraten nieder.

Insgesamt schlägt der **X800** sowohl Nvidias **6600 GT** als auch die **6800 LE** klar und die normale 6800er knapp. Karten unter 200 Euro (128 MB) bzw. deutlich unter 250 Euro (256 MByte) bieten deshalb ein gutes bis sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und eignen sich insbesondere für sparsame Benutzer, die für relativ wenig Geld die bestmöglichste Grafikleistung in ihrem System wollen.

ca. Preis	180 bis 220 Euro (128 MB) 220 bis 300 Euro (256 MB)
Preis/Leistung	sehr gut (128 MB) gut (256 MB)
Gesamturteil	empfehlenswert

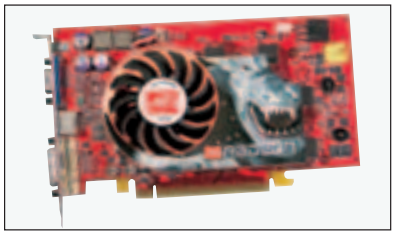
Radeon X800 XL



Über unseren Hauptdarsteller haben wir bereits ausführlichst berichtet. Im Verlauf der Vergleichstests bewies er eindrücklich, wie wichtig bei modernen Hochleistungskarten die Anzahl der Pixel-Pipelines ist: Vier Stück zusätzlich können selbst deutliche Nachteile bei Chip- und Speichertakt mehr als aufwiegen. Innerhalb der **X800/850**-Reihe ist der **XL** unsere ganz klare Empfehlung – nur kompromisslose Leistungsfetischisten greifen besser zu der deutlich teureren **XT**-Variante.

Name	Radeon X800 XL
ca. Preis	260 bis 350 Euro
Preis/Leistung	sehr gut
Gesamturteil	sehr empfehlenswert

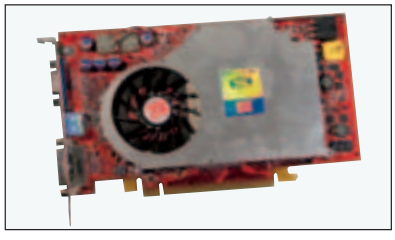
Radeon X800 Pro



Der **X800 Pro** war quasi der »Volkschip« der ersten **X800**-Generation. Offiziell durch **X800 XL** und **X850 Pro** abgelöst, haben ihn viele Hersteller immer noch im Angebot. Und das zu erstaunlichen Preisen: Bis auf einige nach unten ausreißende Sonderangebote gibt es die Karten kaum für weniger als 320 bis 350 Euro zu haben: Wer da zugreift, ist auf Deutsch gesagt schlicht reingefallen. Gegenüber einer **X800 XL** sieht die **Pro** kein Land mehr – und das zu höheren Preisen. Ursache sind die nur zwölf Pixel-Pipelines der **Pro** gegenüber den 16 der **XL**. Da auch die Taktraten nicht besonders hoch liegen, fällt das Urteil klar und deutlich aus: Zum jetzigen Preisniveau können wir von einer **Pro** nur abraten. Investieren Sie lieber in eine **X800 XL**.

Name	Radeon X800 Pro
ca. Preis	320 bis 450 Euro
Preis/Leistung	ausreichend
Gesamturteil	nicht empfehlenswert

Radeon X850 Pro

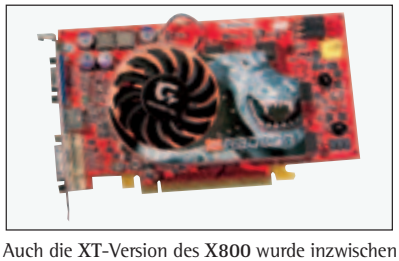


Er ist der große Unbekannte unter den X8x0-Chips: Viele wissen gar nicht, dass es den **X850 Pro** überhaupt gibt – interessanterweise schweigt sich auch die offizielle Ati-Homepage über ihn aus. Der R480-Nachfolger der **X800 Pro** schleppt ebenfalls den Malus von nur zwölf Pixel-Pipelines mit sich herum. Zudem weisen die verkauften Exemplare nicht die Taktraten auf, die vorab angekündigt wurden (nur 505/1.040 statt 520/1.080 MHz). Das Ergebnis: Auch die **X850 Pro** unterliegt dem je nach Hersteller 40 bis 100 Euro billigeren **XL**-Bruder (knapp) in den Benchmark-Werten, speziell bei aktiviertem AA/AF.

Damit wäre auch das zweite Pro-Modell nicht empfehlenswert; einige Hersteller (z.B. MSI und Gigabyte) haben es folgerichtig auch gar nicht erst im Programm. Allerdings schlummern in den entsprechenden Karten noch einige versteckte Reserven: Dank schnellem 1,6ns-Speicher und dem bei den XTs höher getaktetem R480-Chip hat sie ein vergleichsweise hohes Übertaktungs-Potenzial. Das steigert die Endwertung immerhin noch auf »bedingt empfehlenswert«.

Name	Radeon X850 Pro
ca. Preis	320 bis 450 Euro
Preis/Leistung	befriedigend
Gesamturteil	bedingt empfehlenswert

Radeon X800 XT/XT PE



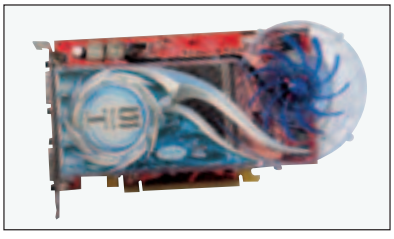
Auch die **XT**-Version des **X800** wurde inzwischen offiziell vom **X850**-Nachfolger abgelöst. Im Gegensatz zur **Pro** klappt hier die zwangsweise Verdrängung ganz gut: **X800 XT**-Karten sind bei den Händlern nur noch spärlich verstreut zu finden. Schade, denn der Chip ist immer noch voll konkurrenzfähig und im Vergleich zum **X850 XT** im Schnitt gerade

mal rund fünf Prozent langsamer. Das PE (Premium Edition) genannte Topmodell unterscheidet sich vom normalen lediglich durch höhere Taktraten bei Chip (dezent) und Speicher (deutlich).

Da die meisten noch zu kaufenden **X800 XT**s auf dem gleichen Preisniveau wie die **X850 XT** liegen, gibt es trotz aller Qualitäten im Hinblick auf den Preis wenig Grund, hier zuzugreifen. Eine Ausnahme (und damit auch Geheimtipp) ist die Bulk-Version der Sapphire **X800 XT**, die schon für rund 350 bis 380 Euro den Besitzer wechselt.

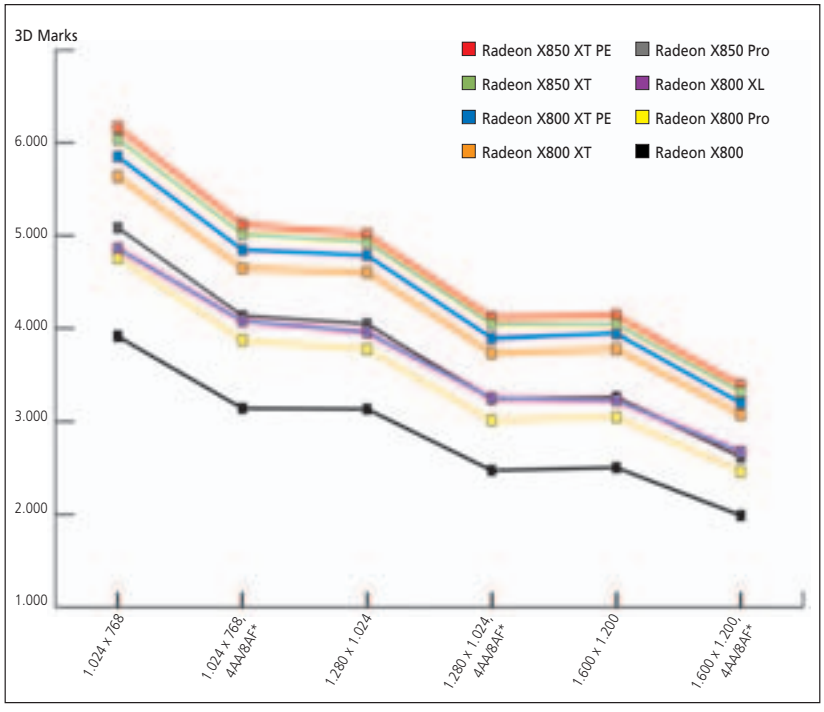
Name	Radeon X800 XT/XT PE
ca. Preis	350 bis 550 Euro (XT) 520 bis 650 Euro (XT PE)
Preis/Leistung	gut (XT) befriedigend (XT PE)
Gesamturteil	empfehlenswert (XT) bedingt empfehlenswert (XT PE)

Radeon X850 XT/XT PE



Schon ein Blick auf die Daten zeigt: Rein leistungstechnisch fällt bei der **X850 XT** der Fortschritt gegenüber der **X800 XT** bescheiden aus. Ati gibt denn auch unumwunden zu, dass der Fokus eher auf einer höheren Produktionsausbeute und damit besseren Verfügbarkeit liegt. Den üblichen Preisen zwischen knapp 400 und 500 Euro bietet die **X850 XT** eine angemessene Leistung.

Die PE-Version unterscheidet sich wie gehabt nur durch die höheren Taktraten und ist damit rund zwei bis zehn Prozent schneller. Ob sich der Aufpreis dafür lohnt, hängt vom Hersteller bzw. Händler ab. Die berechnen zwischen moderaten zehn und happigen hundert Euro Aufschlag – mehr als dreißig, maximal vierzig Euro sind die Extra-Frames unserer Meinung nach nicht wert.



*4fach Anti-Aliasing, 8fach Anisotropischer Filter

Name	Radeon X850 XT/XT PE
ca. Preis	400 bis 600 Euro (XT) 450 bis 650 Euro (XT PE)
Preis/Leistung	gut (XT) gut – befriedigend (XT PE)
Gesamturteil	empfehlenswert (XT) bedingt empfehlenswert (XT PE)

Radeon X800 SE

Als Spar-Variante zur Integration in Komplett-PCs gedacht, kam der **SE** vor Weihnachten 2004 aufgrund eines Engpasses bei den restlichen Chips nur kurzfristig in die Händlerregale. Inzwischen ist er praktisch vollständig von der Bildfläche verschwunden; mit nur acht Pixel-Pipelines war er sowieso nicht wirklich konkurrenzfähig.

DER LEISTUNGSVERGLEICH

Anhand unserer ausführlichen Benchmark-Tabellen können Sie sich selbst vom Leistungsstand aller Kandidaten ein Bild machen. Die Testbedingungen waren exakt die gleichen wie beim **X800 XL**-Vergleich. Zusätzlich zur aussagekräftigen Haupttabelle mit fünf Benchmarks (**3DMark05**, **Doom 3**, **Far Cry**, **Splinter Cell 3** und **Half-Life 2**) mit und ohne Antialiasing sind wir noch einige weitere Tests gefahren: Wir vergleichen anhand des **3DMark05**, wie stark die einzelnen Chips skalieren. Soll heißen, wie stark ihre Performance mit steigender Auflösung und eingeschaltetem AA/AF zurückgeht. Das Resultat sehen Sie in der Grafik oben.

Michael Galuschka

	RADEON X800	RADEON X800 PRO	RADEON X800 XL	RADEON X850 PRO	RADEON X800 XT	RADEON X800 XT PE	RADEON X850 XT	RADEON X850 XT PE
3DMARK05								
1.280x1.024	3.137 3DMarks	3.782 3DMarks	3.961 3DMarks	4.049 3DMarks	4.605 3DMarks	4.928 3DMarks	4.787 3DMarks	5.010 3DMarks
1.280x1.024, 4AA/8AF	2.476 3DMarks	3.015 3DMarks	3.256 3DMarks	3.246 3DMarks	3.739 3DMarks	4.045 3DMarks	3.896 3DMarks	4.114 3DMarks
DOOM 3								
1.280x1.024	47,6 fps	59,8 fps	67,6 fps	65,0 fps	76,3 fps	81,3 fps	78,6 fps	82,0 fps
1.280x1.024, 4AA/8AF	26,8 fps	34,0 fps	43,1 fps	37,4 fps	48,9 fps	53,7 fps	51,4 fps	54,9 fps
FAR CRY								
1.280x1.024	66,3 fps	68,0 fps	69,4 fps	68,0 fps	69,5 fps	69,8 fps	69,7 fps	69,3 fps
1.280x1.024, 4AA/8AF	38,3 fps	48,4 fps	53,3 fps	51,3 fps	59,5 fps	63,6 fps	61,7 fps	64,2 fps
SPLINTER CELL 3								
1.280x1.024	37,9 fps	47,4 fps	50,2 fps	51,0 fps	58,7 fps	63,6 fps	61,1 fps	64,6 fps
1.280x1.024, 4AA/8AF	29,1 fps	36,6 fps	40,0 fps	37,9 fps	45,9 fps	50,3 fps	48,0 fps	51,2 fps
HALF-LIFE 2								
1.280x1.024	82,4 fps	90,1 fps	92,2 fps	91,6 fps	93,4 fps	93,8 fps	94,1 fps	94,5 fps
1.280x1.024, 4AA/8AF	63,3 fps	75,1 fps	79,9 fps	77,2 fps	85,4 fps	86,9 fps	87,1 fps	88,8 fps



SCHWER AUF DRAHT
NETZWERK ENTWIRRT

Gemeinsam im Internet surfen oder sich bei spannenden Multiplayer-Spielen gegenseitig eins auf die Mütze geben – wir zeigen, **wie Sie Ihr Spiele-Netzwerk richtig aufbauen** und was Sie bei der Planung beachten müssen.

Computer sind sensible Wesen. Das stellen Sie meistens dann fest, wenn Ihre mühsam geplante Netzwerk-Konfiguration wie ein Scherbenhaufen in sich zusammenfällt, weil Sie einige auf den ersten Blick unbedeutende Details nicht beachtet haben. Bevor Sie sich dem Frust hingeben, Ihre teuer erkaufte Hardware aus dem Fenster werfen und dabei noch harmlose Passanten verletzten, lesen Sie lieber bei uns nach, wie Sie Ihr Spiele-Netzwerk erfolgreich aufbauen und konfigurieren – egal ob verkabelt (LAN) oder drahtlos (W-LAN).

Die richtige Planung

Die benötigte Hardware ist davon abhängig, wie viele Rechner Sie verbinden wollen und was Ihr Netzwerk können soll. Der einfachste Fall ist die Verbindung zweier Rechner. Dafür sind lediglich zwei Netzwerkkarten und ein RJ45-Crosskabel erforderlich. Aufwändiger ist es, wenn Sie mehr Rechner verbinden wollen. Dafür benötigen Sie einen Hub oder einen Switch, quasi eine Telefonzentrale, welche die Daten in Empfang nimmt und an den richtigen Adressaten weiterleitet. Möchten Sie mit Ihrem Netzwerk auch im Internet spielen, ist ein Router mit mehreren LAN-Ports erforderlich, der zusätzlich eine Anschlussmöglichkeit für DSL hat.

Kabel-LAN oder W-LAN?

W-LAN ist in aller Munde, Sie sollten sich im Vorfeld aber genau überlegen, ob Sie die drahtlose Verbindung überhaupt benötigen. Möchten Sie etwa drei oder vier nahe beieinander stehende Rechner miteinander verbinden, reicht ein verkabeltes LAN locker aus. Sind die Rechner hingegen über die gesamte Wohnung verteilt, ist W-LAN dank der drahtlosen Übertragung eine echte Alternative zu unschönen Bohrlöchern und komplizierten Kabelkanälen. Der Nachteil: W-LAN ist deutlich teurer. Bei drei oder vier Computern plus Access Point sind schnell einige hundert Euro fällig. Zudem ist es bei falscher Konfiguration offen wie ein Scheunentor.



Für W-LAN ist oft **teure Zusatz-Hardware** nötig.

INHALT

Einrichtung eines verkabelten Netzwerks	173
Einrichtung eines W-LANs	174
Router, Hub und Switch	174
Verbindungsmöglichkeiten	174
Netzwerkprotokolle	175
Kostenfrage	176
Glossar	176

EINRICHTUNG EINES VERKABELTEN NETZWERKS

So konfigurieren Sie ein Kabel-LAN

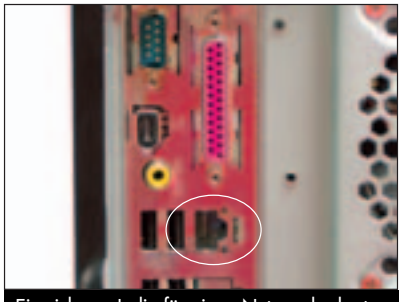
Damit die Einrichtung eines Kabel-Netzwerks für Sie zum Kinderspiel wird, zeigen wir Ihnen anhand einer detaillierten Anleitung, was Sie beim Zusammenbau beachten müssen.

LAN UND IP – WAS IST DAS ÜBERHAUPT?

LAN ist die Abkürzung für »Local Area Network«. Frei übersetzt bedeutet das so viel wie »Lokales Netzwerk«. Üblicherweise werden in einem LAN zwei oder mehr beieinander stehende Rechner miteinander verbunden. Jeder im Netzwerk verbundene Rechner verfügt über eine eindeutige IP-Adresse, die sich aus einer 32-Bit-Zahlenkombination zusammensetzt. Über diese Adressen werden die einzelnen Rechner angesteuert und identifiziert.
Eine Unterform des LAN ist das W-LAN (kurz für »Wireless LAN«, zu deutsch »kabelloses LAN«), das eine Kommunikation der Rechner über Funk und ohne Kabel ermöglicht.

Schritt 1: Netzwerkkarte vorhanden?

Überprüfen Sie als erstes, ob die einzelnen Computer bereits mit einer Netzwerkkarte oder mit Onboard-LAN ausgerüstet sind. Schauen Sie dazu einfach mal auf die Rückseite des Gehäuses. Finden Sie dort denselben Anschluss wie auf der Abbildung? Wenn nicht, lesen Sie bei Schritt 2 weiter.



Ein sicheres Indiz für einen Netzwerkadapter ist dieser **Anschluss** auf der PC-Rückseite.

Immer noch hier? Prima, dann sind Sie ja schon bestens gerüstet. Falls Sie über Onboard-LAN verfügen, der oder die Netzwerkchip(s) also direkt auf dem Mainboard sitzen, sehen Sie sicherheitshalber im Bios nach, ob es aktiviert ist. In den allermeisten Fällen finden Sie die Netzwerkadapter unter dem Punkt »Integrated Peripherals«. Wie Sie sich im Bios zurechtfinden, lesen Sie am besten im Bios-Special in der vergangenen Ausgabe nach.

Booten Sie anschließend Windows. In der Systemsteuerung können Sie nachsehen, ob die Karte korrekt vom Betriebssystem erkannt wurde. Im Unterpunkt System / Hardware / Geräte-Manager finden Sie das Gerät in der Kategorie »Netzwerkadapter«. Der Gerätename muss nicht unbedingt mit dem Hersteller der Netzwerkkarte übereinstimmen. Finden Sie stattdessen ein »Unbekanntes Gerät« oder eine Warnmeldung, ist der Treiber vermutlich nicht richtig installiert. Den finden Sie in der Regel auf Mainboard-CD oder Treiber-Diskette des Herstellers. Konsultieren Sie das entsprechende Handbuch, um den Treiber richtig zu installieren. Ist die Karte eingerichtet, geht es bei Schritt 3 weiter.

Schritt 2: Die Wahl der richtigen Netzwerkkarte

Netzwerkkarten gibt es wie Sand am Meer. Oft werden Sie in günstigen Kombi-Packs verkauft. Schon ab 10 Euro erhalten Sie eine 100 MBit-taugliche Netzwerkkarte – für Exemplare mit Glasfaseranschluss und 1.000-MBit-Übertragung kann auch schon mal ein halber Tausender fällig sein. Wir backen aber kleine Brötchen: 100 MBit sind nach dem aktuellen Stand der Technik für ein Spiele-Netzwerk völlig ausreichend. Üblicherweise handelt es sich bei den Netzwerkadaptern um PCI-Steckkarten, es gibt sie aber auch in einer USB-Variante und für Notebooks als PCMCIA-Karte. Beachten Sie nur, dass jeder mit dem Netzwerk verbundene Computer über eine eigene Netzwerkkarte verfügen muss. Die Installation einer PCI-Netzwerkkarte ist nicht schwer: einfach in einen freien PCI-Slot stecken. Viele Netzwerkchips werden sogar von Windows erkannt – in dem Fall können Sie sich die manuelle Installation der Hersteller-Treiber sparen.

Schritt 3: Hub, Switch oder Router?

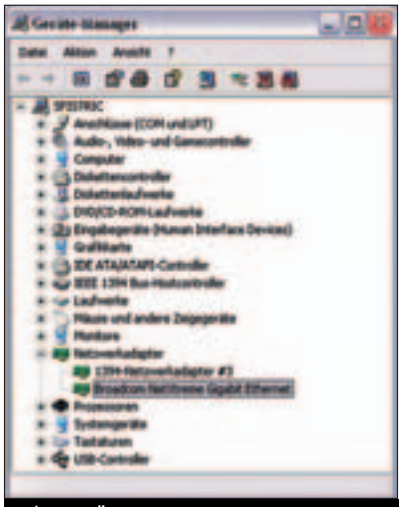
Grundsätzlich kommt es bei dieser Frage erstens auf die Größe Ihres Netzwerks an und zweitens, ob Sie Ihren DSL-Anschluss im Netzwerk nutzen wollen. Haben Sie nur zwei PCs, entfällt das Gerät sogar ganz – im dem Fall genügt ein spezielles Crosskabel, damit Ihre Computer untereinander kommunizieren können. Ab drei Rechnern ist der Kauf eines Verteilers aber zwingend erforderlich. Den Unterschied zwischen Hub, Switch und Router erklären wir in einem Extrakasten.

Schritt 4: Windows konfigurieren

Die folgenden Einstellungen müssen Sie für jeden im Netzwerk angeschlossenen Rechner wiederholen. Klicken Sie auf Start / Einstellungen / Systemsteuerung / System / Computername. Wählen Sie »Ändern«, und geben Sie unter »Computername« einen beliebigen Namen ein, den der Computer im Netz-



Schritt 4b: Alle auf Ihrem PC **installierten Netzwerkkarten** werden hier aufgelistet.



Schritt 1: **Überprüfen Sie im Geräte-Manager**, ob eine Netzwerkkarte installiert ist.



Schritt 4a: Alle Teilnehmer müssen sich auf die **selbe Arbeitsgruppe** einigen.



Schritt 4c: Die IP-Adresse ist die **Telefonnummer des Rechners** im Netzwerk.

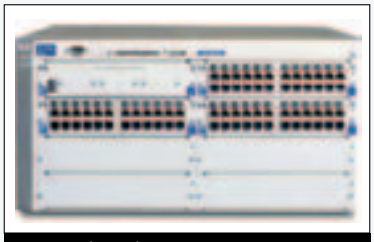
ROUTER, HUB UND SWITCH

Ob sie nun Router, Hub oder Switch heißen: Die kleinen, zumeist grauen Kästchen erfüllen den Zweck, mehrere Rechner untereinander zu verbinden. Abgesehen von dieser Grundfunktion gibt es aber Unterschiede im Detail.



Hub
Ein Hub empfängt die von einem Rechner gesendeten Pakete und leitet sie an alle anderen Rechner weiter. Prinzipiell ist der Hub also eine Telefonzentrale, mit dem Unterschied, dass er den eingehenden Anruf an sämtliche angeschlossenen Teilnehmer weiterleitet. Erst am jeweiligen Rechner wird überprüft, ob das gesendete Paket angenommen wird. Mehrere Hubs können per Uplink-Port zusammengesteckt werden, um die mögliche Anzahl der angeschlossenen Rechner zu erhöhen. Verwechseln Sie einen Netzwerk-Hub aber nicht meinem USB-Hub: Dieser dient nur dazu, die USB-Anschlüsse an Ihrem Rechner zu erhöhen.

Switch
Der Switch ist der intelligentere Hub: Statt die Daten an alle Rechner weiterzuleiten, sortiert er schon vorher aus und sendet direkt an den richtigen Adressaten. Besonders in großen Netzwerken kommen ausschließlich Switchs zum Einsatz, da so weniger Datenpakete versendet werden müssen. Die verfügbaren Eingänge bestimmen den Preis: Je mehr Rechner am Switch angeschlossen werden können, desto teurer ist das Gerät.



Ein Switch ist der **intelligentere Hub**.

Router
Ein Router ist ein eigener kleiner Computer. Er ermöglicht die gemeinsame Nutzung einer Internetverbindung. Zudem ersetzt er auch gleich den Switch. Er empfängt oder sendet Datenpakete ins Internet und verteilt sie an die angeschlossenen Rechner. Meistens lässt sich ein Router über eine mitgelieferte Software detailliert konfigurieren. Sie können damit auch bestimmte Ports sperren oder den Zugriff zum Web reglementieren. Unter diesem Aspekt dient ein Router auch als Hardware-Firewall. Achtung: Es gibt Router mit nur einem LAN-Eingang. In diesem Fall ist ein zusätzlicher Hub oder Switch nötig, den Sie mit dem Router verbinden. Natürlich gibt es auch W-LAN-Router, welche die Daten drahtlos versenden.



Ein professioneller **Internet-Router**.

werk tragen soll. Anschließend aktivieren Sie im unteren Feld die Option »Arbeitsgruppe« und tragen dort ebenfalls einen beliebigen Namen ein. Achtung: Dieser muss auf allen Computern im Netzwerk gleich sein! Bestätigen Sie mit einem Druck auf »OK«.

Im nächsten Schritt lassen Sie sich unter Start/Einstellungen/Netzwerkverbindungen dir derzeitigen Netzwerkverbindungen anzeigen. Doppelklicken Sie hier auf die »LAN-Verbindung«. Unter der Option »Eigenschaften« finden Sie den Namen Ihres Netzwerkadapters sowie sämtliche installierte Netzwerkprotokolle. Näheres zu den Protokollen finden Sie im Kasten »Protokolle«. Wichtig ist der Punkt »TCP/IP«. Markieren Sie ihn, und klicken Sie auf »Eigenschaften«. Jetzt können Sie manuell die IP-Adresse des Rechners bestimmen, mit der er im Netzwerk adressiert wird. Wählen Sie eine Adresse nach dem Muster 192.168.0.x, wobei x eine Zahl zwischen 1 und 255 sein kann. Nach diesem Schema nummerieren Sie Ihre Rechner durch. Beim Punkt »Subnetmaske« tragen Sie auf jedem Computer die Zahlenkolonne 255.255.255.0 ein.

Natürlich können Sie die IP-Vergabe von Windows automatisch verwalten lassen; im Praxistest funktioniert das normalerweise recht gut, kann jedoch den Startvorgang ein wenig verzögern. Der Übersicht halber sollten Sie die IP-Adressen manuell verwalten – so können Sie bei Problemen in Spielen die einzelnen Rechner gezielt ansteuern.

Einzige Ausnahme: Falls Sie Ihr System über einen Router anschließen, der über einen DHCP-Server (siehe Glossar) verfügt, sollten Sie die IP-Adresse automatisch bestimmen lassen.

Schritt 5: Rechner verbinden

Sind die Einstellungsarbeiten auf jedem Rechner abgeschlossen, können Sie die Geräte miteinander verbinden. Bei zwei PCs nehmen Sie ein Crosskabel, und stecken die Enden jeweils in den Netzwerkeingang an den Computern. Bei mehreren Rechnern müssen Sie den Umweg über einen Verteiler wie einem Hub oder einem Switch nehmen.

EINRICHTUNG EINES W-LANS

So konfigurieren Sie ein W-LAN

Drahtlos ins Internet, auf dem Balkon eine Runde **Battlefield** spielen, keine nervigen Kabel mehr: Dem W-LAN gehört die Zukunft. Allerdings werden Einsteiger in die Technik mit verschiedenen Standards und unterschiedlicher Hardware geradezu erschlagen. Wir bringen Licht ins Dunkel.

Schritt 1: Installieren Sie Service Pack 2

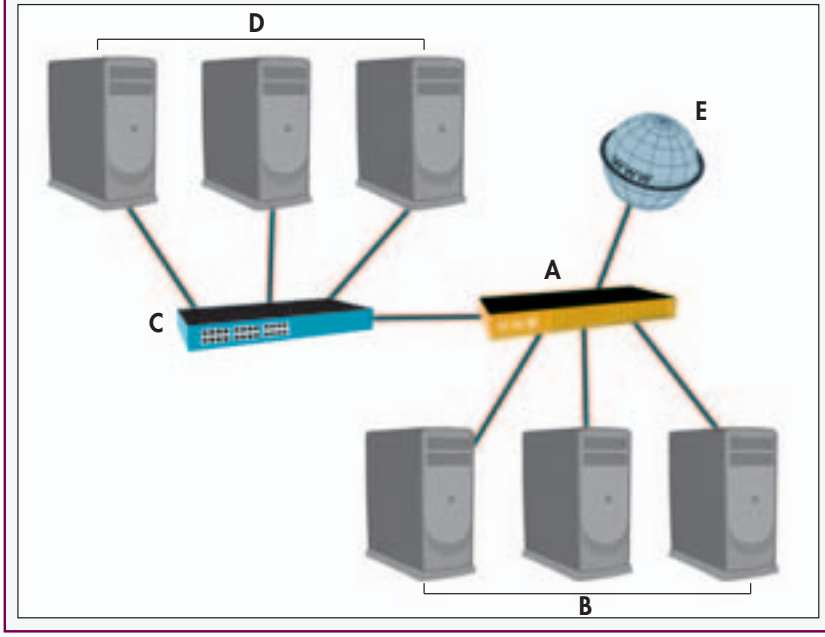
Gerade im Punkt »Drahtlose Übertragung« hat Microsoft mit dem Service Pack 2 einige wichtige Änderungen in den Einstellungsdialogen und im Bereich Sicherheit vorgenommen. Wenn Sie es nicht schon längst installiert haben, sollten Sie das unbedingt nachholen. Das Service Pack 2 finden Sie im Internet unter http://www.microsoft.com/germany/ technet/sicherheit/servicepacks.mspx oder können es bei Microsoft kostenfrei auf CD bestellen. Im Folgenden beziehen wir uns auf ein System mit installiertem Service Pack 2.

Schritt 2: Der richtige Access Point

Ein Access Point ist die Zentrale eines Funk-Netzwerks. Die einzelnen Wireless-Geräte melden sich daran an. Außerdem steuert der Access Point die Zugriffsrechte der drahtlosen Geräte auf das Netzwerk. Oft ist ein Internet-Router gleichzeitig ein Access Point. Egal für welches Gerät Sie sich letztendlich entscheiden: Wichtig für ein Spiele-Netzwerk

VERBINDUNGSMÖGLICHKEITEN

Ein Kabel-LAN. Herzstück ist ein Router (**A**), der über das Internet (**E**) Daten empfängt und an die angeschlossenen Rechner weitergibt (**B**). Diese sind über den Router auch untereinander verbunden. An den vierten Ausgang ist ein Switch (**C**) angeschlossen, der ein weiteres Netzwerk (**D**) mit den Daten versorgt.



NETZWERKPROTOKOLLE

Was ist ein Protokoll?

Ein Netzwerkprotokoll regelt die Art der Datenübertragung in einem Netzwerk. Es ist in etwa mit einer Sprache zu vergleichen, in der die Prozessoren miteinander kommunizieren. Das bekannteste Protokoll ist TCP/IP – es kommt unter anderem im weltumspannenden Internet zum Einsatz, läuft aber auch auf einem Großteil der Heimnetzwerke. Eine Übersicht über die auf Ihrem Rechner installierten Protokolle finden Sie, in dem Sie die Eigenschaften Ihres Netzwerkadapters (siehe Kabel-Netzwerk) aufrufen.

IPX/SPX
Das IPX-Protokoll kommt heute kaum noch zum Einsatz. Spiele wie Star-Craft benutzten es in frühen Versionen. Mittlerweile hat sich das TCP/IP-Protokoll durchgesetzt. Sollten Sie IPX noch benötigen, müssen Sie es nachinstallieren. Dazu klicken Sie in der Protokollübersicht (Abbildung) auf »Installieren« und suchen es in der Liste aus. Sonstige Einstellungen müssen nicht beachtet werden.

NetBEUI
Ein Microsoft-Standardprotokoll, um das Sie sich nicht weiter kümmern müssen. Für Spiele unerheblich.

QoS
Kurzform für Quality of Services. Das Protokoll ist für Spieler wenig interessant – in professionellen Netzwerken soll es Videoübertragung in Echtzeit ermöglichen.

TCP/IP
Kurz für Transfer Control Protocol, hat es sich zum Standardprotokoll in Netzwerken etabliert. Auch das Internet benutzt dieses Protokoll für die Datenübertragung. Die einzelnen Clienten in einem Netzwerk werden über eine eindeutige IP-Adresse identifiziert. Der ungefähre Ablauf der Rechnerkommunikation unter TCP/IP: Zunächst schickt Rechner 1 ein Datenpaket, in dem steht, dass er eine Verbindung zu Rechner 2 aufbauen möchte. Rechner 2 antwortet, dass er dazu bereit ist. Schließlich bestätigt Rechner 1, dass er die Rückmeldung erhalten hat. Danach ist die Verbindung aufgebaut. Diese Prozedur läuft unsichtbar und in Bruchteilen von Sekunden ab.



Eine Übersicht über alle installierten **Netzwerkprotokolle.**

ist die Anzahl der Rechner, die darauf zugreifen können, und dass sie über den Access Point miteinander kommunizieren können. Wie beim Kabel-LAN gibt es die Möglichkeit, nur zwei Rechner ohne Verteiler miteinander zu verbinden. Diese Verbindung nennt man Ad-Hoc-Verbindung.

Schritt 3: W-LAN-Adapter

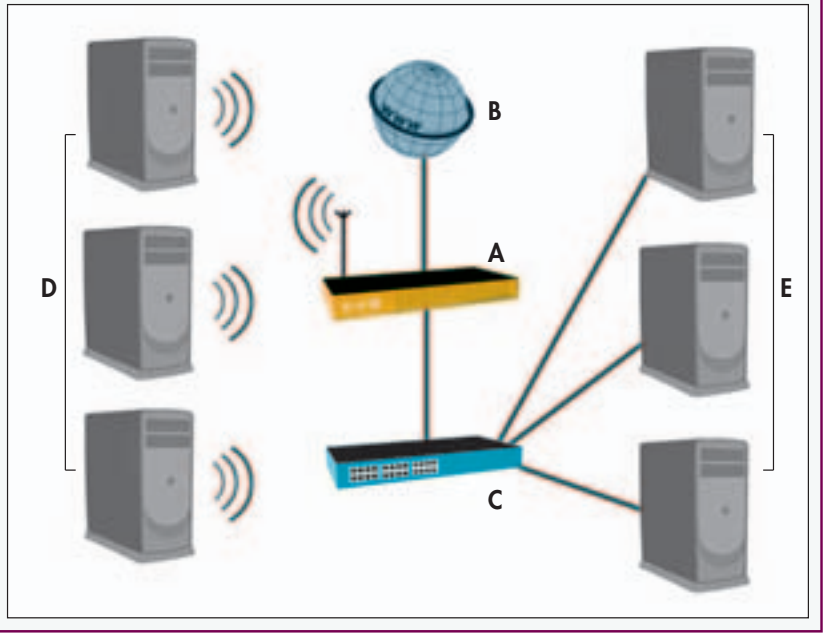
Unabhängig vom Access Point braucht jeder Rechner wie beim Kabel-LAN eine W-LAN-Netzwerkkarte, erhältlich als PCI-Steckkarte, mit USB-Anschluss oder für Notebooks in einer PCMCIA-Variante. Die Karten erkennen Sie an den charakteristischen Antennen. Die Installation entspricht der eines Kabel-Netzwerkadapters. Es gibt mehrere Übertragungsstandards im Bereich W-LAN, Sie sollten beim Kauf auf den aktuellen IEEE 811g setzen, da er zukunftssicher und abwärtskompatibel ist.

Schritt 4: Konfiguration

Die Rechner sind ausgerüstet, jetzt geht es an die Konfiguration. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder nutzen Sie die beiliegende Software des Herstellers, oder das Windows-Tool »Drahtlose Netzwerkverbindung«.

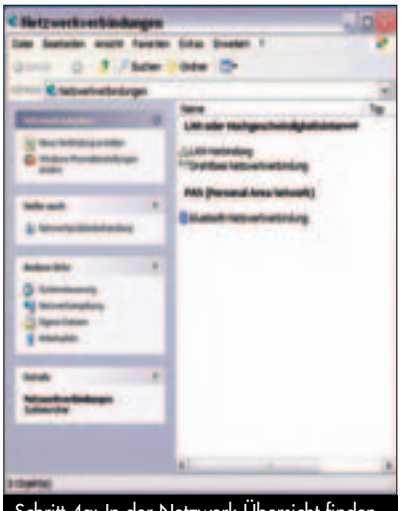
Unter Einstellungen / Netwerkverbindungen finden Sie den Punkt »Drahtlose Netzwerkverbindung«. Klicken Sie mit rechts darauf, und wählen Sie »Eigenschaften«. Wie bei den Kabel-Netzwerken sehen Sie eine Liste sämtlicher installierter Netzwerkprotokolle. Wichtig: Falls Sie einen Access Point benutzen, der gleichzeitig ein DHCP-Server ist (siehe Glossar), dürfen Sie die IP-Adresse nicht manuell bestimmen. Falls nicht, wiederholen Sie einfach den vierten Schritt aus unserer Anleitung zum Aufbauen eines Kabelnetzwerks und bestimmen so für jeden Rechner eine IP-Adresse.

Ein W-LAN. Der Access Point (**A**) ist mit dem Internet (**B**) verbunden und versorgt per Funk drei Rechner (**D**). Zusätzlich wird über einen per Kabel angeschlossenen Switch (**C**) ein weiteres LAN (**E**) in das Netzwerk eingebunden. Insgesamt können sechs Rechner miteinander kommunizieren.

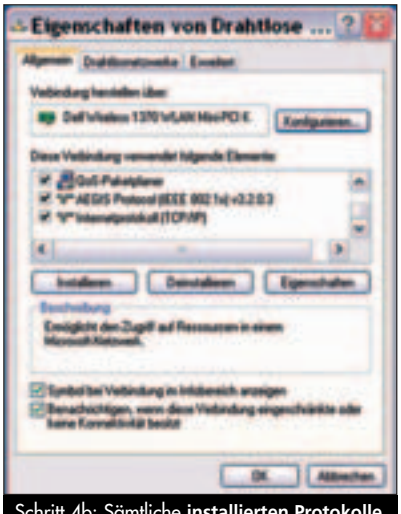


Klicken Sie anschließend auf die Registerkarte »Drahtlosnetzwerke«. Sofern sich bereits ein eingeschalteter Access Point in Ihrer Nähe befindet, wird er in der Zeile »Verfügbare Netze« angezeigt.

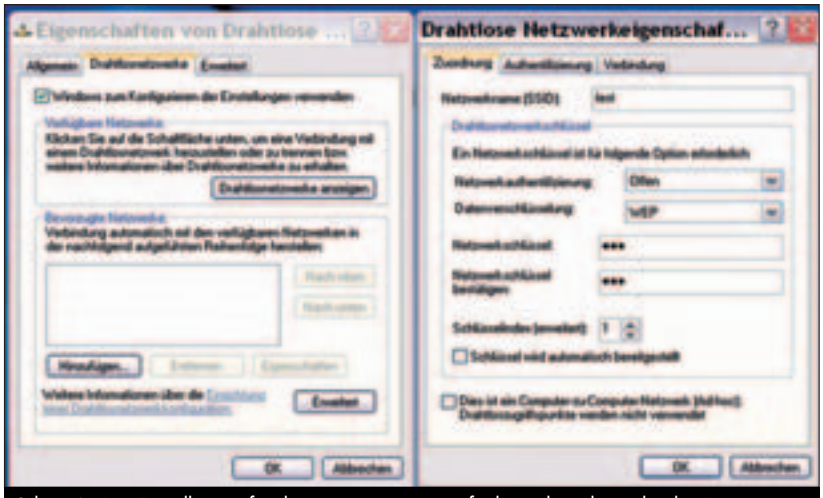
Funk-Netzwerke haben eine Identifikationsbezeichnung, kurz SSID genannt. Diese muss auf



Schritt 4a: In der Netzwerk-Übersicht finden Sie die **installierte W-LAN-Verbindung.**



Schritt 4b: Sämtliche **installierten Protokolle** finden Sie in den Verbindungseingeschaften.



Schritt 4c: Die Einstellungen für das **W-LAN-Netzwerk** finden sich in diesen beiden Fenstern.

allen Rechnern im Netzwerk gleich sein. Klicken Sie auf »Hinzufügen«, und wählen Sie eine Bezeichnung aus. Im Fenster »Drahtlosnetzwerkschlüssel« können Sie Ihr Netzwerk mit einem Passwort absichern – auch das Passwort muss auf sämtlichen Rechnern übereinstimmen. Sollten Sie keinen Access Point benutzen und nur eine Verbindung mit zwei Rechnern einrichten wollen, müssen Sie das Kästchen vor »Dies ist ein Computer-zu Computer-Netzwerk (Ad-hoc)« aktivieren. Bestätigen Sie sämtliche Einstellungen mit einem Klick auf »OK«.

EGAL, OB LAN ODER W-LAN: SPIELETAUGLICHKEIT PRÜFEN

Ob Kabel oder Funk, jetzt wird es ernst: Starten Sie ein Spiel Ihrer Wahl mit Multiplayer-Modus. Ein Spieler im Netzwerk ist der so genannte Host: Er eröffnet das Netzwerkspiel, setzt den Level und die Anzahl der möglichen Spieler fest und bestimmt, welche Bedingungen für einen Sieg erfüllt werden müssen. Er muss aufpassen, dass er ein LAN- und kein Internetspiel startet. Die anderen Rechner sind die Clients: Sobald das Netzwerkspiel gehostet wurde, müssen sie sich nur noch einklinken.

Keine Panik!

Falls die Verbindung nicht auf Anhieb klappt, begeben Sie sich auf Fehlersuche: Probieren Sie mal, ob die Computer sich unter Windows finden. Dazu klicken Sie im Windows-Explorer auf die »Netzwerkumgebung«. Dort sollten Ihre Arbeitsgruppe oder sämtliche verbundene Rechner auftauchen. Ist das nicht der Fall, überprüfen Sie, ob sämtliche Kabel richtig sitzen und ob alle Geräte eingeschaltet sind. Gehen Sie unsere Anleitung noch mal Schritt für Schritt durch: Vielleicht hat sich bei der Vergabe der IP-Adresse ein Fehler eingeschlichen. Bei kabellosen Netzwerken können auch eventuelle Störquellen wie Mikrowellenherde und DSL-Modems dazwischenfunken.

Simon Fistrich

DEDICATED SERVER

Viele Spiele enthalten die Option, einen »Dedicated Server« zu starten. Dieser eröffnet ein Netzwerk-Spiel im Hintergrund, ohne dass der Host sich aktiv daran beteiligen muss. Er kann sich aber als Client in das Spiel einklinken. In großen Netzwerken (ab fünf Teilnehmern) wird der »Dedicated Server« aus Performance-Gründen auf einem eigenen Rechner eingesetzt. In kleinen Spiele-Netzwerken ist der Gebrauch eher unüblich.

KOSTENFRAGE

Damit Sie einen Überblick darüber haben, was Sie der Netzwerk-Spaß kostet, haben wir den Preis von drei Beispielkonfigurationen errechnet. Die Computer in unserem Beispiel besitzen keine Netzwerkkarten.

Fall 1: Zwei Rechner per Crosskabel

2x Netzwerkkarte	28,00 Euro
Crosskabel	1,90 Euro
Gesamtpreis	29,90 Euro

Fall 2: Vier Rechner per Switch

4x Netzwerkkarte	56,00 Euro
4 x Patchkabel	7,60 Euro
5-Port Switch	20,00 Euro
Gesamtpreis	83,60 Euro

Fall 3: Acht Rechner per W-LAN mit Internet-Router

8x W-LAN-Netzwerkkarte	200 Euro
W-LAN-Router	110 Euro
Gesamtpreis (ohne DSL-Modem)	310 Euro

GLOSSAR

Die wichtigsten Begriffe aus der Netzwerk-Welt im Überblick

Abschlusswiderstand
Ein Abschlusswiderstand kommt bei seriellen Netzwerken mit BNC-Kabeln zum Einsatz, die heutzutage kaum noch verwendet werden. Der jeweils letzte Rechner im Cluster muss mit einem End-Widerstand versehen werden.

Client
In einem Netzwerk gibt es Server und Clients: Der Server stellt die Daten zu Verfügung, auf welche die einzelnen Rechner zugreifen können. Bei Spielen ist derjenige, der ein Multiplayer-Spiel eröffnet (= hostet), der Server. Die anderen Spieler, die sich in das Spiel einklinken (= connecten), sind die Clients.

DHCP-Server
DHCP steht für Dynamic Host Configuration Protocol. Ein DHCP-Server vergibt automatisch IP-Adressen aus einem zuvor bestimmten Bereich.

Ethernet
Als Ethernet wird allgemein ein übliches lokales Netzwerk bezeichnet, in welchem die Rechner seriell oder per Hub/Switch/Router miteinander verbunden sind. Netzwerkkarten werden häufig als auch Ethernet-Adapter bezeichnet.

Hot Spot
Dieser Begriff bezeichnet ein Gebiet, das per W-LAN den Zugang ins Internet ermöglicht.

IEEE 802
Ähnlich wie DIN ist dies die Abkürzung für die international gültige Normung der W-LAN-Netzwerktechnologie.

IP-Adresse
Mit der 32 Bit langen IP-Adresse werden die Computer in einem Netzwerk eindeutig identifiziert.

IPX/SPX
Das IPX-Protokoll kommt heute kaum noch zum Einsatz. Spiele wie StarCraft benutzten es in frühen Versionen. Mittlerweile hat sich das TCP/IP-Protokoll durchgesetzt.

Kaskadieren
Wenn mehrere Hubs über den Uplink-Port miteinander verbunden werden, spricht man vom »Kaskadieren«.

MAC Adresse
Eine fest in den Netzwerk-Chip eingebrannte Hardware-Adresse. Über die MAC-Adresse kann innerhalb eines großen Netzwerkes (zum Beispiel in einem Studentenheim) verhindert werden, dass mehrere Nutzer sich einen Zugang teilen, indem nur bestimmte MAC-Adressen zugelassen werden.

NETBEUI, auch NETBIOS
Ein Microsoft-Netzwerkprotokoll, das bei Spielen aber nicht zum Einsatz kommt.

Patchkabel
Das Patchkabel sorgt für die Verbindung zwischen den Rechnern und dem Hub/Switch oder Router. Sie sind entweder auf Lichtwellenleiter- oder Kupferbasis aufgebaut.

Peer-to-Peer
Bezeichnet ein Netzwerkprotokoll, in dem der Benutzer gleichzeitig Server und Client ist. Viele der umstrittenen Internet-Tauschbörsen benutzen dieses Protokoll, da es keinen großen Server gibt, von dem die Daten heruntergeladen werden, sondern sich die Nutzer die Files gegenseitig zusenden.

QoS
Kurzform für Quality of Services. Das Protokoll ist für Spieler wenig interessant – in professionellen Netzwerken soll es Videoübertragung in Echtzeit ermöglichen.

Server
Ein Server ist quasi der Chef-Computer in einem Netzwerk. Er enthält Daten, auf die alle Clients zugreifen können. In manchen Netzwerken haben die Clients noch nicht mal eigene Festplatten und booten das Betriebssystem vom Server.

TCP/IP
Kurz für Transfer Control Protocol, hat es sich zum Standardprotokoll in Netzwerken etabliert. Auch das Internet benutzt dieses Protokoll für die Datenübertragung.

Voice-over-IP
Voice-over-IP bezeichnet die digitale Sprachübertragung über das Internet.

MADCATZ

PC CON



Hardware-Kategorie: Gamepad

Quasi unverändert für den PC übernommenes **Xbox-Pad**.

Auf Konsolen gehört Madcatz zu den wichtigsten Zubehörherstellern überhaupt. Am PC sind sie dagegen eine kleine Nummer – und daran wird sich wahrscheinlich auch mit dem **PC Con** nur wenig ändern. Dabei ist das Pad an sich ganz gut: Es liegt bequem in der Hand und ermöglicht auch nach längerer Zeit noch ermüdungsfreies Spielen. Die Verarbeitung passt ebenfalls, und das transparente Design mit den Weichgummi-Griffteilen hebt sich wohltuend vom üblichen Billigplastik-Look ab.

Umgeschulter Xboxler

Warum wir mit dem **PC Con** nur bedingt warm werden, liegt an einer konzeptionellen Sackgasse. MadCatz passte einfach sein Xbox-Pad an den PC an. Selbst die Abdeckung für die nicht benötigten Memcard/Headset-Schächte wirkt eher behelfsmäßig. Durch das Xbox-Konzept – keine Schultertasten, stattdessen zwei analoge, am PC als Achsen eingestufte Trigger – ist das **PC Con** für bestimmte Genres (Sportspiele) oder auf das PS2-Pad-Layout hin optimierte Titel nur eingeschränkt nutzbar. Bei Arcade-Rennspielen und auch bei manchen Actiontiteln hingegen macht das Pad einen Heidenspaß. Da man zudem für lumpige 20 Euro sehr viel Gegenwert bekommt, ist uns das **PC Con** doch noch eine eingeschränkte Empfehlung wert.

Michael Galuschka

PC CON		
Typ		Gamepad
ca. Preis		20 Euro
Hersteller		Madcatz
Internet		www.madcatz.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	70
Ergonomie	(20%)	76
Ausstattung	(20%)	73
Verarbeitung	(10%)	82
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 4 (von 7 getesteten Gamepads)
FAZIT		

»Der Controller ist eigentlich besser, als es die Wertung aussagt. In der Praxis leidet er allerdings darunter, dass das typische Xbox-Pad-Layout am PC nur unzureichend unterstützt wird.«

73

REVOLTEC

LIGHTMOUSE PRECISION



Hardware-Kategorie: Maus

Präzise und günstige Designer-Maus mit **magerer Ausstattung**.

Bei Revoltecs **Lightmouse Precision** kommt Disco-Stimmung auf. Nach dem Einstöpseln in den USB-Port leuchtet der Nager farbenfroh aus allen Ecken und Enden. Zusätzlich wechselt ein Emblem auf dem Mausrücken in Sekundenabständen die Neonfarbe. Technisch überzeugt das Gerät auf Anhieb: Im Praxistest ermöglicht die Auflösung von 800 dpi ein präzises Zielen in schnellen Ego-Shootern.

Optik hui, Ausstattung pfui

Der sehr günstige Straßenpreis von durchschnittlich 12 Euro macht sich in der sparsamen Ausstattung bemerkbar. Gerade mal drei Tasten inklusive Scrollrad sind für eine moderne Spielermaus definitiv zu wenig. Auf eine eigene Treiber-Software verzichtet Revoltec gänzlich – viele Konfigurationsmöglichkeiten gäbe es ohnehin nicht. Immerhin liegt ein Stoffsäckchen bei, in welchem die Maus staubgeschützt transportiert werden kann.

Die **Lightmouse Precision** kann daher nicht mit den Spitzenmodellen von Logitech und Razer konkurrieren. Wer auf zusätzliche Tasten keinen Wert legt, bekommt aber eine solide Maus mit guter Technik, die trotz ihrer geringen Größe noch angenehm in der Hand liegt und sich aufgrund der symmetrischen Form sowohl für Links- als auch für Rechtshänder eignet.

Simon Fistrich

LIGHTMOUSE PRECISION		
Typ		Maus
ca. Preis		12 Euro
Hersteller		Revoltec
Internet		www.revoltec.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	77
Technik	(10%)	85
Ergonomie	(20%)	70
Ausstattung	(20%)	55
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 6 (von 11 getesteten Mäusen)
FAZIT		

»Die Maus hat ein exzellentes Preis/Leistungs-Verhältnis, ist wegen der schwachen Ausstattung aber nur eingeschränkt zu empfehlen. Profi-Spieler sollten ein paar Euro mehr investieren.«

72

GENIUS

MAXFIRE MINIPAD



Hardware-Kategorie: Gamepad

Gefällig gestyltes **Notebook-Pad** mit eingeschränktem Nutzen.

»Retro!« ist das Erste, was uns beim Anblick des **Maxfire MiniPad** in den Sinn kommt. Doch falsch gedacht: Genius will damit nicht auf der Nostalgie-Welle mitreiten. Das Pad ist für den mobilen Notebook-Einsatz gedacht, etwa bei einer langen Zugfahrt. Und als solches muss es vor allem klein, flach und leicht sein. Diese Kriterien erfüllt das **MiniPad** bestens; das ist aber keine Entschuldigung für die spärliche Ausstattung. Mit einem digitalen Steuerkreuz und vier Tasten befindet es sich auf dem Stand von 1993. Zwar platzierte man zwei weitere in der Mitte, die sind aber selten sinnvoll nutzbar.

Sport ist Mord

Im Verbund mit den schmerzlich vermissten Schultertasten fällt damit das komplette Sportspielgenre raus – denn selbst mit einer hohen Frustgrenze machen **Pro Evo Soccer**, **Tony Hawk** & Co. damit auf Dauer keinen Spaß. Mit unserer Vollversion **Duke Nukem Manhattan Project** (Ausgabe Mai 2005) klappt es hingegen problemlos. Allerdings macht sich hier die mäßige Präzision bemerkbar – der Duke will ständig nach oben schießen. Aber wir wollen nicht zu kritisch sein: Als Notebook- oder eben dann doch Retro-Pad schlägt sich das **MiniPad** halbwegs wacker. Allerdings sind 18 Euro für das bisschen Hardware eindeutig zu viel.

Michael Galuschka

MAXFIRE MINIPAD		
Typ		Gamepad
ca. Preis		18 Euro
Hersteller		Genius
Internet		www.genius-euorpe.com
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	52
Ergonomie	(20%)	70
Ausstattung	(20%)	46
Verarbeitung	(10%)	61
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 7 (von 7 getesteten Gamepads)
FAZIT		

»Einfach nur klein zu sein, reicht selbst bei einem Notebook-Gerät heutzutage nicht mehr. Für knapp 20 Euro darf man mehr erwarten als ein technisch mäßiges Standard-Pad.«

55

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden**:
Die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

AGP-GRAFIKCHIPS

Platz	Name	verbaut in	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Gesamtwertung
KARTEN ÜBER 300 EURO						
1	NVIDIA **GEFORCE 6800 ULTRA**	(z.B. Gigabyte GV-N68U256D, Galaxy Zeus 6800GU Glacier)	490 Euro	12/04	gut	**SEHR GUT**
2	ATI **RADEON X800 XT PE**	(z.B. Asus AX800 XT/TVD, Club 3D Radeon X800 XT)	500 Euro	12/04	gut	**SEHR GUT**
3	NVIDIA **GEFORCE 6800 GT**	(z.B. Aopen Aeolus 6800 GT-DV256, Gigabyte GV-N68T256D)	370 Euro	12/04	sehr gut	**SEHR GUT**
4	ATI **RADEON X800 PRO**	(z.B. Abit RX800 Pro, Sapphire Atlantis Radeon X800 Pro)	340 Euro	12/04	sehr gut	**SEHR GUT**
5	NVIDIA **GEFORCE 6800**	(z.B. Asus V9999GE/TD256, Gainward PowerPack! Ultra 2100)	300 Euro	12/04	sehr gut	**GUT**
KARTEN BIS 300 EURO						
1	NVIDIA **GEFORCE 6600GT**	(z.B. Asus N6600 GT/TD, Gainward Ultra/1960 XP, XFX 6600 GT)	190 Euro	–	sehr gut	**GUT**
2	ATI **RADEON 9800 PRO**	(z.B. HIS Rad. Excalibur 9800 Pro IceQ, MSI RX9800 Pro-TD128)	190 Euro	12/04	sehr gut	**GUT**
3	NVIDIA **GEFORCE 6800 LE**	(z.B. Gainward PowerPack Ultra/2100LE, MSI NX6800 LE-TD128)	220 Euro	12/04	gut	**GUT**
4	ATI **X700 PRO**	(z.B. Club3D Radeon X700 Pro, GeCube X700 Pro G-CR)	180 Euro	–	gut	**BEFRIEDIGEND**
5	NVIDIA **GEFORCE FX 5900XT**	(z.B. Leadtek A350 XT TDH, Sparkle 8835XT-DT)	170 Euro	12/04	gut	**BEFRIEDIGEND**
KARTEN BIS 150 EURO						
1	NVIDIA **GEFORCE 6600**	(z.B. PNY Verto 6600, Aopen Aeolus 6600-DV128)	130 Euro	12/04	gut	**BEFRIEDIGEND**
2	ATI **RADEON 9600XT**	(z.B. Abit R9600 XT, Asus A9600 XT/TD)	130 Euro	12/04	gut	**BEFRIEDIGEND**
3	ATI **RADEON 9600 PRO**	(z.B. Club3D Radeon 9600 Pro, Sapphire Atl. Radeon 9600 Pro)	110 Euro	12/04	gut	**AUSREICHEND**
4	NVIDIA **GEFORCE FX5700**	(z.B. Leadtek Winfast A360 TDH128, MSI FX5700-TD128)	100 Euro	12/04	gut	**AUSREICHEND**
5	NVIDIA **GEFORCE FX5500**	(z.B. PNY Verto FX5500, Sparkle SP8855-DT)	70 Euro	12/04	ausreichend	**MANGELHAFT**

MAINBOARDS

Platz	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (30%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (30%)	Service (10%)	Gesamtwertung
PENTIUM 4 (SOCKEL 775)										
1	ASUS **P5AD2 PREMIUM**	230 Euro	i925X	–	gut	86	95	94	90	**92**
2	ASUS **P5GD2 PREMIUM**	170 Euro	i915P	–	gut	85	95	93	90	**91**
3	GIGABYTE **8ANXP-D**	220 Euro	i925X	–	gut	89	95	85	90	**90**
4	MSI **915P NEO2**	120 Euro	i915P	–	sehr gut	86	95	76	90	**86**
5	ABIT **AA8 DURAMAX**	150 Euro	i925X	–	gut	84	95	74	90	**85**
6	MSI **915G COMBO-FR**	110 Euro	i915G	–	sehr gut	83	95	74	90	**85**
ATHLON 64 (SOCKEL 939)										
1	MSI **K8N DIAMOND**	200 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	befriedigend	87	87	84	71	**86**
2	GIGABYTE **K8NXP-SLI**	160 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	befriedigend	82	84	88	86	**85**
3	ASUS **A8N-SLI DELUXE**	150 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	gut	81	82	90	86	**85**
4	GIGABYTE **K8NXP-9**	160 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	–	befriedigend	81	84	83	86	**83**
5	MSI **K8N NEO4 PLATINUM**	140 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	–	gut	85	80	83	83	**83**
6	DFI **LANPARTY NF4 SLI-DR**	150 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	05/05	befriedigend	81	86	76	89	**82**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

NVIDIA
GEFORCE 6600 GT



Hardware-Kategorie	Grafikchip
ca. Preis	220 Euro
Preis/Leistung	sehr gut

NVIDIA
GEFORCE 6800



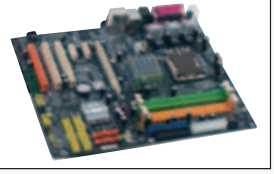
Hardware-Kategorie	Grafikchip
ca. Preis	300 Euro
Preis/Leistung	sehr gut

EXCELSTOR
J680S



Hardware-Kategorie	S-ATA-Festplatte
ca. Preis	55 Euro
Gesamtwertung	75

MSI
915P NEO2



Hardware-Kategorie	Pentium-4-Mainboard
ca. Preis	120 Euro
Gesamtwertung	86

SOUND-SYSTEME

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klangtest (50%)	Regelfestigkeit (20%)	Ausstattung (20%)	Bedienung (10%)	Gesamtwertung
STEREO-BOXENSETS										
1	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	150 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
2	LOGITECH **Z-3**	75 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	74	82	70	78	**75**
3	JBL **CREATURE 2**	80 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	68	71	62	64	**67**
4	SHARKOON **AUDICS 2.1**	30 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	57	63	71	73	**63**
5	X-TENSIONS **FULL METAL 2.1**	100 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	mangelhaft	56	52	78	77	**62**
SURROUND-BOXENSETS										
1	CREATIVE GIGAWORKS **S750**	420 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
2	LOGITECH **Z-5500**	300 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
3	LOGITECH **Z-5300**	150 Euro	Surround-Boxenset	02/05	sehr gut	80	82	70	74	**78**
4	JBL ESCXCITE	270 Euro	Surround-Boxenset	02/05	ausreichend	76	83	70	76	**76**
5	CREATIVE **INSPIRE T7900**	100 Euro	Surround-Boxenset	02/05	sehr gut	74	79	71	59	**73**

EINGABEGERÄTE

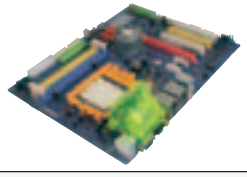
Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Gesamtwertung
MÄUSE										
1	LOGITECH **MX518**	55 Euro	optische Kabelmaus	05/05	gut	96	93	86	91	**93**
2	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	95	92	87	89	**92**
3	LOGITECH **MX510**	35 Euro	optische Kabelmaus	–	sehr gut	92	85	86	90	**90**
4	LOGITECH **MX1000**	65 Euro	Funk-Lasermaus	–	gut	85	91	81	91	**86**
5	GENIUS **NETSCROLL+ SUPERIOR**	20 Euro	optische Kabelmaus	04/05	sehr gut	74	76	73	84	**76**

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarbeitung (10%)	Gesamtwertung
GAMEPADS										
1	THRUSTMASTER **FIRESTORM DUAL POWER 3**	30 Euro	Rumble-Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
2	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	20 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
3	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	25 Euro	Rumble-Gamepad	–	gut	73	79	78	77	**75**
4	THRUSTMASTER **DUAL TRIGGER GAMEPAD**	20 Euro	Gamepad	12/04	befriedigend	61	65	78	72	**66**
5	SPEEDLINK **HORNET FORCE PAD TOUCH ED.**	20 Euro	Rumble-Gamepad	–	ausreichend	58	64	68	55	**59**
JOYSTICKS										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	Flightstick mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	35 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	Flightstick mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
LENKRÄDER										
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	120 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
2	THRUSTMASTER **F1 FF WHEEL**	170 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	befriedigend	81	85	83	86	**83**
3	LOGITECH **MOMO RACING**	130 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
4	SAITEK **R440 FORCE**	60 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
5	THRUSTMASTER **E. FERRARI 2-IN-1 WHEEL**	60 Euro	Lenkrad	–	gut	74	72	73	69	**73**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

ELITEGROUP KN1 EXTREME



Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	110 Euro
Gesamtwertung	80

SAITEK P880 DUAL ANALOG



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	25 Euro
Gesamtwertung	77

LOGITECH MX510



Hardware-Kategorie	Optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	90

SAITEK R440 FORCE



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76

TFT-MONITORE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 ZOLL										
1	IIYAMA **PROLITE E435S**	280 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	88	96	81	70	**86**
2	VIEWSONIC **VP171B**	330 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	86	87	85	77	**85**
3	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1770NX**	350 Euro	TN+Filme-Display	–	sehr gut	83	88	89	92	**85**
4	EIZO **FLEXSCAN L557**	530 Euro	MVA-Display	–	gut	93	80	71	83	**84**
5	HYUNDAI **IMAGEQUEST L17T+**	340 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	88	81	76	82	**83**
6	PHILIPS **170P5ES**	330 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	81	83	82	85	**82**
7	SAMSUNG **SYNCMASTER 172N**	300 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	82	77	87	80	**82**
19 ZOLL										
1	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1980SX**	790 Euro	MVA-Display	–	befriedigend	89	78	92	71	**84**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 930MP**	540 Euro	MVA-Display	–	sehr gut	86	75	84	92	**84**
3	ADI **MICROSCAN A925**	400 Euro	MVA-Display	–	sehr gut	91	78	71	72	**81**
4	SAMSUNG **SYNCMASTER 913N**	360 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	82	89	74	69	**80**
5	SAMSUNG **SYNCMASTER 193P**	550 Euro	MVA-Display	–	gut	90	76	78	61	**80**
6	VIEWSONIC **VP191S**	500 Euro	MVA-Display	–	gut	89	75	76	61	**79**
7	IIYAMA **PROLITE 481S**	400 Euro	IPS-Display	–	gut	73	78	80	75	**76**

LAUFWERKE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA FESTPLATTEN										
1	WESTERN DIGITAL **RAPTOR WD740GD**	155 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	gut	92	94	51	75	**84**
2	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	130 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	77	72	87	**77**
3	EXCELSTOR **J680S**	55 Euro	80 GB, 7.200 U/min	–	sehr gut	73	74	76	83	**75**
4	SAMSUNG **SPINPOINT SP1614C**	95 Euro	160 GB, 7.200 U/min	–	gut	70	65	89	86	**74**
5	SEAGATE **BARRACUDA SATA 7200.7**	115 Euro	200 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	80	69	49	72	**71**
DVD-LAUFWERKE						Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	
1	TEAC **DV-516E**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	88	82	76	87	**85**
2	ARTEC **DHM-G48**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	85	81	75	91	**83**
3	ASUS **DVD-E616**	22 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	79	89	87	68	**82**
4	LITE-ON **LTD-163**	26 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	76	87	87	74	**81**
5	SONY **DDU1621**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	84	70	71	81	**78**
DVD-BRENNER						Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	
1	PLEXTOR **PX-712A**	70 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4-fach	–	gut	91	92	86	89	**90**
2	PLEXTOR **PX-716A**	110 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4-fach	–	befriedigend	90	93	85	89	**90**
3	BENQ **DW1620**	70 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	sehr gut	89	89	84	86	**88**
4	PHILIPS **DVDR1640K**	85 Euro	IDE-Brenner 16/8/4/4/2,4-fach	–	gut	88	88	83	88	**87**
5	MSI **DR-16B**	95 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	gut	87	84	85	84	**85**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

IIYAMA **E435S**



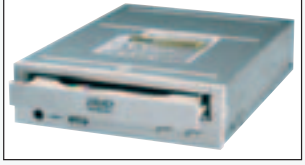
Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	330 Euro
Gesamtwertung	86

VIEWSONIC **VP191S**



Hardware-Kategorie	19-Zoll-TFT
ca. Preis	540 Euro
Gesamtwertung	79

ARTEC **DHM-G48**



Hardware-Kategorie	DVD-Laufwerk
ca. Preis	24 Euro
Gesamtwertung	83

BENQ **DW1620**



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	70 Euro
Gesamtwertung	88

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 ums Thema Hardware.

3D-KARTEN UND STRATEGIESPIELE

Holger Nießen Da ich mir einen neuen PC zulegen will, habe ich interessiert den Artikel über die 6600-GT-Serie von Nvidia gelesen. Allerdings wurde nur mit Doom 3 und FarCry getestet. Da ich jedoch begeisterter Stratege bin, möchte ich wissen, ob man mit einer solchen Grafikkarte auch Titel wie Siedler 5, Schlacht um Mittelerde oder Stronghold 2 einwandfrei spielen kann. Außerdem würde ich gerne wissen, ob sich die Anschaffung einer 6800er im Vergleich zur 6600 GT lohnen würde.

PC PowerPlay Dass die Benchmarks Action-Spiele sind, kommt nicht von ungefähr: Sie beanspruchen die Grafikkarte wie kein anderes Genre. Zwar sind auch die von Ihnen genannten Titel grafisch durchaus anspruchsvoll, mit einer 6600 GT laufen sie aber bereits optimal. Von einer gewöhnlichen Geforce 6800 (ohne Zusatz) raten wir ab: Sie ist merklich teurer, aber nicht spürbar schneller als eine 6600 GT.

BILDFEHLER

Binggang Shang Vor kurzem habe ich mir eine Radeon X700 Pro gekauft. Wenn ich spiele, bekomme ich heftige Bildfehler. Woran kann das liegen? Die neuesten Treiber habe ich installiert.

Kendy Fricke Ich habe ein Problem mit dem neuen Treiber von Ati (Catalyst 5.4). Nach der Installation ist noch alles normal und funktioniert noch richtig. Sobald ich aber ein Spiel spiele, wie etwa Medal of Honor, treten heftige Pixelfehler auf. Ich habe nichts übertaktet.

PC PowerPlay Gerade am neuen Treiber könnte das Problem liegen: Ati-Karten sind in dieser Beziehung recht empfindlich und wollen unbedingt, dass vor der Installation der neuen Version die alten Treiber komplett deinstalliert werden. Ansonsten kommen für die typischen Bildfehler noch eine mangelnde Strom-/Spannungsversorgung oder Überhitzung in Frage.



OPENGL-TREIBER

Jakob Roller Ich habe einen älteren Rechner mit 700-MHz-CPU, 128 MB RAM und einer Nvidia Geforce 2 TI mit 64 MB. Wenn ich Jedi Knight – Jedi Academy spielen will, bekomme ich die Fehlermeldung *GLW_StartOpenGL() - could not load OpenGL subsystem*

Woran kann das liegen? Ich erfülle alle Systemanforderungen und habe auch die neuesten Treiber installiert. Wo bekomme ich dieses OpenGL her und was ist das überhaupt?

PC PowerPlay OpenGL steht für »Open Graphics Language« und ist ein Standard zur Entwicklung von 3D-Grafik. Es steht quasi in Konkurrenz zu Direct3D; eine 3D-Karte beziehungsweise ihr Treiber muss also beide Standards beherrschen können.

Wenn die angegebene Fehlermeldung kommt, bedeutet das in der Regel, dass dem Treiber die nötige OpenGL-Unterstützung fehlt. Da Sie aber bereits den neuesten installiert haben, bleiben noch folgende Möglichkeiten übrig: Entweder haben Sie ihn falsch oder unvollständig installiert. Am besten deinstallieren Sie alle 3D-Treiber und installieren den neuen anschließend nochmals. Achten Sie aber darauf, wirklich den Nvidia-eigenen Treiber und nicht etwa den von Windows XP zu verwenden. Oder aus irgendeinem Grund ist die .cfg-Datei des Spiels (in Ihrem Falle die jaconfig.cfg) nicht mehr in Ordnung. Löschen Sie diese einfach (bereits getätigte Einstellungen gehen verloren), und sie wird beim nächsten Spielstart automatisch neu angelegt. Das Problem sollte dann hoffentlich behoben sein.

VERSCHIEDENES

Fabian Kampfmann Ich habe gleich mehrere Fragen:

1. Im Hardwareticker der Ausgabe 5/05 steht, dass herkömmlicher DDR-Speicher in naher Zukunft viel günstiger werden könnte. Der Speicher-Preis ist seit etwa zwei Monaten aber sowieso schon stark gesunken. Bezieht sich Ihr Ticker darauf, oder wird der Preis von derzeit rund 90 Euro für das GB RAM noch weiter fallen?
2. Im Artikel zur Geforce 6600 GT geben Sie für die Temperatur der passiv gekühlten Gigabyte-Karte einen Höchstwert von 88° C an. Senkt so eine relativ extreme Temperatur die Lebenserwartung der Grafikkarte?

Außerdem ist die Leadtek-Karte in eurem Test nach kurzer Zeit ausgefallen. Muss man davon ausgehen, dass Leadtek-Karten häufig defekt bzw. von schlechter Qualität sind, oder kann das immer wieder mal vorkommen? ►

PC PowerPlay 1. Ob die Preise weiter deutlich fallen, können wir nicht sagen – dazu ist die taiwanesische Speicher-Industrie viel zu unberechenbar. Allerdings gehen wir davon aus, dass das Preisniveau bei DDR-Speicher aus den bekannten Gründen weiter so stabil-niedrig bleibt. 2. Länger lebt die Karte dadurch sicher nicht. Aber wir glauben nicht, dass es sich merklich negativ auf die Lebenserwartung auswirkt. 88 Grad sind zwar viel, der 6600 GT hält aber deutlich mehr aus: Nvidia selbst setzt in seinen Treibern die Temperatur, bei der die GPU automatisch langsamer wird, auf 145° C an.

Eine kaputt gehende Karte kann schon mal vorkommen. Unseren Nachforschungen nach hat Leadtek jedenfalls keine auffallend hohen Reklamations- bzw. Rücklaufquoten.

ALDI-PC

Marco Künstler Ich habe mir vor zwei Monaten den neuen Aldi-PC (Medion MD 8386) gekauft. Als treuer Leser eures Magazins ist mir nicht entgangen, dass ihr den neusten Ati-Catalyst-Treiber (Version 5.4) auf die DVD gepackt habt. Ist dieser Treiber auch kompatibel mit meiner 3D-Karte (ATI Radeon X740 XL)? Ein Mitarbeiter des Supportteams sagte mir, dass die Karte nicht offiziell von Ati unterstützt wird. Ich habe aber gehört, dass der Treiber die Leistung der Karte enorm steigern soll.

Und im Rechner-Handbuch steht, dass noch zusätzlich zu den 1.024 MByte Arbeitsspeicher eine Bank zur Speichererweiterung frei wäre. Wie viele MB kann ich noch dazu stecken? Im Handbuch wird das nicht erwähnt.

PC PowerPlay Tatsächlich wird die Radeon X740 XL des letzten Aldi-PCs nicht »offiziell« von Ati unterstützt. Da es sich dabei aber schlicht um eine (mit einem Phantasienamen versehene) Radeon X700 Pro mit erhöhtem Speichertakt handelt, können Sie auch gefahrlos den aktuellen Catalyst 5.4 installieren.

In die dritte RAM-Bank passt ein Riegel mit bis zu 1.024 MB, insgesamt kann der PC drei GB Speicher aufnehmen.

SCHREIBEN SIE UNS

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Anregungen, Fragen oder einfach Gedanken rund um die Hardware-Welt!


MADE IN
GERMANY



»Kein Spiel, sondern Arbeit!« Die komplexen Wirtschaftskreisläufe von Anno 1503 stoßen bei amerikanischen Spielern auf **wenig Gegenliebe**.



Far Cry ist das einzige deutsche Spiel, das sich in den vergangenen Jahren auch auf dem internationalen Markt behaupten konnte.

AUSGESPIELT?

Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben: Während die Spieleindustrie in den USA boomt und einen Top-Titel nach dem anderen in alle Welt exportiert, könnten deutsche Entwickler schon bald den internationalen Anschluss verpassen. **Wir werfen einen kritischen Blick auf Spiele und Probleme Made in Germany**.

Dass die Amerikaner ein recht eigenwilliges Völkchen sind, ist nicht erst seit gestern bekannt. Davon können neben den Vereinten Nationen die Entwickler von **Gothic 2**, **Anno 1503** oder **Spellforce** ein Liedchen singen. Diese drei Spiele gehören zu den prominenten Opfern eines Phänomens, an dem sich die deutsche Spiele- und auch Filmindustrie schon seit etlichen Jahren die Zähne ausbeißen – was Unterhaltungsmedien angeht, ist Made in Germany in den Vereinigten Staaten kein Gütesiegel, sondern fast schon ein finanzielles Todesurteil. Während deutsche Spieler ganz offensichtlich keine Berührungsängste mit ausländischen Produktionen haben (siehe Grafik), macht man sich in den USA nicht viel aus deutschen Spielen – ganz egal, wie aufwändig sie produziert wurden. Was auch immer deutsche Entwickler ins Land der unbegrenzten Möglichkeiten exportierten, es floppte. Einzige Ausnahme: Der konsequent auf amerikanisch getrimmte Ego-Shooter **Far Cry**.

Anno ist kein Spiel, sondern Arbeit

Man könnte es sich nun einfach machen und den Amerikanern Ignoranz vorwerfen – das ist ja neuerdings auch wieder in Mode. Allerdings würde man damit weder dem Problem, noch den Amerikanern gerecht werden – denn die wissen ziemlich genau, was ihnen an deutschen Spielen nicht gefällt. Beispiel **Gothic 2**: In Deutschland wurde das hochkomplexe Rollenspiel von Piranha Bytes mit Auszeichnungen und Traumwertungen förmlich bombardiert, in den amerikanischen Fachmedien kommt es mit einer Durchschnittswertung von 79 Prozent (Quelle: www.gamerankings.com) nicht einmal über die 80er-Marke hinaus. Zu beanstanden haben die US-Kritiker in erster Linie die »umständliche« Steuerung sowie die »frustrierend schweren« Kämpfe. Auch die mittelalterliche Spielwelt – hierzulande gerade wegen ihrer Glaubwürdigkeit geschätzt – kommt in den USA nicht gut an: zu langweilig, zu bieder, zu unspektakulär.

Die gleichen Kritikpunkte sorgen übrigens auch bei **Anno 1503** (75 Prozent) und **Spellforce** (76 Prozent) für ernüchternde Wertungen. Fragt man in einschlägigen amerikanischen Spiele-Foren nach der Meinung über deutsche Spiele im Allgemeinen, fällt das Resultat ebenfalls wenig schmeichelhaft aus: zu kompliziert, zu schwierig, zu gewöhnlich, so der Konsens. Ein Diskussionsteilnehmer bemerkt, dass ihm **Gothic 2** zu zeitintensiv sei, ein anderer konstatiert: »Anno 1503 ist kein Spiel, sondern Arbeit.«



Bayerns Innenminister Beckstein fordert **Herstellungsverbote** für Spiele mit expliziter Gewaltdarstellung.



Die chinesische Regierung will die einheimische Spieleentwicklung in den nächsten Jahren mit einem Fördervolumen in mehrstelliger **Millionenhöhe** unterstützen.



Ketten wie **EBGames** kontrollieren den amerikanischen Markt und lassen sich schon mal dafür bezahlen, ein Spiel überhaupt in ihr Sortiment aufzunehmen.



Tom Hanks im Anti-Kriegsdrama **Der Soldat James Ryan** – in Deutschland freigegeben ab 16 Jahren.



Hier der Kontrast: Die alliierte Landung in der Normandie als PC-Spiel wird nicht wie ein Film als Kunst behandelt. **Medal of Honor** erhielt von der deutschen USK keine Jugendfreigabe.

Spieleentwickler werden in Deutschland nicht gefördert

Deutsche Spiele verfehlen dabei allerdings nicht nur den Nerv des amerikanischen Publikums, sie haben auch in Europa einen schweren Stand. Die von der britischen Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA) verliehene Auszeichnung für mehr als 100.000 verkaufte Exemplare verdiente sich bislang nur ein deutsches Spiel – **Far Cry**. Kein Wunder also, dass der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) den deutschen Entwicklern einen erheblichen »Aufholbedarf« attestiert. »Im Gegensatz zu Frankreich oder England«, so der VUD weiter, »wurden in Deutschland Computerspiele bisher nicht als Wirtschaftsfaktor erkannt, der gleichberechtigt neben andere Medienbereiche getreten ist«. Im Klartext: Spieleentwickler genießen in Deutschland weder Steuervorteile noch Subventionen – und haben es dementsprechend schwer, sich international gegen Entwickler aus England, Frankreich, Japan, Kanada und den USA zu behaupten, wo staatliche Förderprogramme schon seit einigen Jahren üblich sind. Auch China – sonst nicht unbedingt für seinen Modernismus bekannt – hat Computerspiele als Markt der Zukunft erkannt und fördert gezielt die einheimischen Entwickler. So fand im vergangenen Dezember der dritte »China Internet Gaming«-Wettbewerb in Peking statt, bei dem unter anderem auch **Counter-Strike** auf dem Spielplan stand. Die chinesische Regierung unterstützte nicht nur die Veranstaltung, sondern ließ so ganz nebenbei auch verlauten, dass Computerspiele ein guter Weg seien, um das Interesse von Kindern und Jugendlichen an Online-Aktivitäten zu wecken und ihre Intelligenz zu fördern.



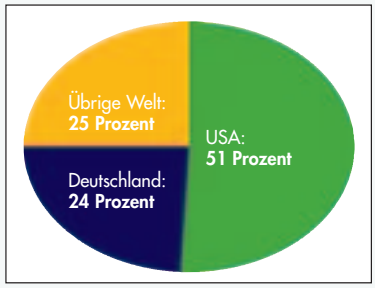
Auf der US-Webseite **gamerankings.com** erreicht Gothic 2 nicht mal 80% Durchschnittswertung.

Im aktuellen politischen Klima sind Subventionen undenkbar

Solche Aussagen wird man aus deutschen Politikerkreisen wohl nicht so schnell vernehmen. Im Schatten von Erfurt und den jüngsten Sensationsberichten des ZDF-Magazins Frontal 21 sind Computerspiele hierzulande längst zu einem Wahlkampfthema geworden. Konservative Politiker wie der bayerische Innenminister Günther Beckstein fordern medienwirksam ein komplettes Verbot der angeblichen »Killerspiele«, andere Parteien ziehen nach, um sich nicht vorwerfen zu lassen, sie ignorierten die öffentliche Meinung. Einen endgültigen Beleg für die These, dass Spiele die Gewaltbereitschaft von Kindern und Jugendlichen tatsächlich fördern, bleiben die Moralwächter indes schuldig. Leittragende dieser Debatte sind nicht zuletzt die deutschen Spieleentwickler. Im Gegensatz zu den USA – die 1999 nach dem Amoklauf von zwei Schülern der Columbine Highschool eine vergleichbare Diskussion erlebte – haben sich Computerspiele (und deren Entwickler) in Deutschland noch nicht von diesem Imageschaden erholt. Staatliche Subventionen – in der Filmindustrie schon seit vielen Jahren üblich – sind im derzeitigen politischen Klima schlichtweg undenkbar. Zudem beweist diese Debatte auch, dass Computerspiele hierzulande weit davon entfernt sind, als Teil des kulturellen Lebens anerkannt zu werden; während Filme mit expliziten Gewaltdarstellungen – etwa **Der Soldat James Ryan** – nicht selten gerade wegen ihres schonungslosen Realismus Beifall finden und aus aufklärerischen Gründen auch für Jugendliche freigegeben sind, werden Spiele mit einem vergleichbaren thematischen Hintergrund (beispielsweise **Medal of Honor**) üblicherweise auf ihre Brutalität reduziert und von den Boulevardmedien öffentlich an den Pranger gestellt.

BORN IN THE USA

Herkunft der Spiele, die mit dem VUD-Award für mindestens 100.000 in Deutschland verkaufte Exemplare ausgezeichnet wurden:



Quelle: www.vud.de | Stand: 12.05.2005

Es fehlt ein deutscher Publisher mit internationalen Kanälen

Um weltweit wettbewerbsfähig zu werden, fehlt es der deutschen Entwicklerszene allerdings nicht nur an staatlicher Unterstützung, sondern auch an einem deutschen Publisher, der über internationale Vertriebskanäle verfügt. Ohne einen einflussreichen



In Deutschland enorm erfolgreich, im Ausland eher unter ferner liefen – **Spellforce** konnte in den USA nicht punkten. Bleibt zu hoffen, dass der Nachfolger auch in Übersee Erfolg haben wird.



Der fünfte **Siedler**-Teil bricht mit alten Traditionen und setzt auf Echtzeit-Strategie.



Die mittelalterliche Spielwelt von Gothic 2: Viele US-Zocker halten sie für **bieder**.

und finanzstarken Partner ist es in den USA schon ein Kunststück, ein Spiel in die Händlerregale zu bekommen. Ketten wie Wallmart oder EBGames, bei denen der Löwenanteil der in den Staaten verkauften Spiele über den Ladentisch geht, verlangen nicht selten Unsummen, um ein Produkt überhaupt in ihr Sortiment aufzunehmen. Wenn das Spiel dann auch noch verkaufsfördernd ausgestellt werden soll (sprich: im Schaufenster oder vorderen Teil des Geschäfts) wird's richtig teuer. Deutsche Produktionen finden sich da schnell in den hintersten Regalwinkeln – tödlich für die Absätze. Hinzu kommen die Kosten für eine professionelle Lokalisierung sowie ein Werbebudget, das sich die vergleichsweise kleinen deutschen Publisher in der Regel nicht leisten können. Ohne einen Branchenriesen wie EA oder Ubisoft als Partner ist auf dem internationalen Markt kein Blumentopf zu gewinnen; diese Branchenriesen stammen allerdings nicht aus Deutschland und sind daher verständlicherweise selten bereit, ein deutsches Spiel zu finanzieren, bei dem unsicher ist, ob es im Ausland überhaupt Akzeptanz findet.

Preiserhöhung als Lösungsvorschlag

Selbst auf dem einheimischen Markt haben es deutsche Entwickler mittlerweile schwer, sich gegen die amerikanische Unterhaltungsmacht zu behaupten. Zwar verkaufen sich die typisch deutschen Genres wie Aufbau-Strategie immer noch gut, in anderen Bereichen kann man die erfolgreichen Spiele aus Deutschland allerdings an einer Hand abzählen. Rollenspiel? **Gothic 2**. Ego-Shooter? **Far Cry**. Echtzeit-Strategie? **Spellforce**. Besonders schwer wiegt, dass sich hierzulande nur die absoluten Top-Titel verkaufen lassen – was sich nicht auf Anhieb in den Charts etablieren kann, wird oft schon nach drei Monaten zum Budgetpreis verramscht. Eine vernünftige Gewinnspanne lässt sich auf diese Weise natürlich nicht erzielen; viele Hersteller müssen schon froh sein, wenn sie die Entwicklungskosten wieder reinholen. Ein so genanntes Mid-Price-Segment – also Spiele in der Preisklasse von 20 bis 30 Euro, die für Entwickler und Käufer gleichermaßen interessant wäre – konnte sich in Deutschland im Gegensatz zu den USA nie richtig etablieren. Unter Umständen ließe sich damit aber auch ein anderes Problem lösen, das sich dank der inzwischen weit verbreiteten DSL-Flatrates zu einem echten Flächenbrand entwickelt hat: Raubkopien. Weil Geiz ja neuerdings geil ist, wird in Deutschland gezogen und gesaugt, was die Leitungen hergeben. Gerade kleine Entwickler, die ohnehin schon knapp kalkulieren müssen, spüren jede illegale Kopie schmerzhaft.

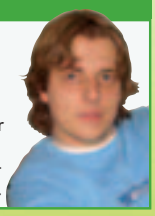
In diesem Licht erscheint der Vorschlag des Bundesverbandes der Entwickler von Computerspielen (G.A.M.E.) zunächst kontraproduktiv. Der Verband, in dem unter anderem Piranha Pytes und Funatics organisiert sind, forderte Ende vergangenen Jahres eine Förderabgabe auf den Verkaufpreis von Spielen und stieß damit auf vehemente Ablehnung. So sah sich die Zeitschrift PC Games postwendend zu einer Unterschriftenaktion gegen diese angebliche »Sondersteuer« genötigt – und verschwieg dabei geflissentlich, dass die geforderte Abgabe lediglich ein Prozent des Handelspreises betragen soll. Im Klartext: Sollte sich dieser Vorschlag durchsetzen, würden Vollpreisspiele nur um etwa 50 Cent teurer werden. Was PC Games ebenfalls verschweigt: Der Erlös soll ganz gezielt dazu verwendet werden, deutsche Entwickler international konkurrenzfähig zu machen, und nicht etwa, wie der Aufruf impliziert, die leeren öffentlichen Kassen füllen. Angesichts der Tatsache, dass Deutschland die einzige große Industrienation ist, in der die Entwicklung von Computerspielen nicht staatlich gefördert wird, ist eine solche Maßnahme zumindest eine Diskussion wert. Sie populistisch zu torpedieren, hilft deutschen Entwicklern jedenfalls wenig.

Die Filmindustrie als mahnendes Beispiel

Auf lange Sicht besteht nämlich durchaus die Gefahr, dass die Spieleszene das Schicksal der Filmbranche teilt – sich also zu einer von den USA völlig kontrollierten Industrie entwickelt, in der Deutschland bestenfalls eine Statistenrolle spielt. Um dies zu verhindern, wäre es aber nötig, dass deutsche Entwickler den amerikanischen Studios auch international Paroli bieten könnten. Einen umstrittenen Schritt in diese Richtung stellt beispielsweise der fünfte **Siedler**-Teil dar. Statt hochkomplexer Wuselwirtschaft, die im Ausland zumeist für Verwirrung statt Spielspaß sorgt, setzten die Entwickler auf weltweit vermarktbare Echtzeit-Strategie. Auch **Anno 3** wird voraussichtlich deutlich Amerika-kompatibler auf den Markt kommen. So lange Computerspiele in Deutschland nicht gefördert werden und es keinen großen deutschen Publisher gibt, ist eine solche Anpassung wohl der einzige Weg, um den internationalen Anschluss nicht völlig zu verlieren. Dauerhaft wettbewerbsfähig werden deutsche Spiele aber nur, wenn sich die politischen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen grundlegend ändern. England und Frankreich machen es vor – wir müssen eigentlich nur noch nachziehen.

Jochen Gebauer

DER AUTOR



Jochen Gebauer ist 26 und studiert Amerikanistik, Anglistik und Philosophie. Zuvor schrieb er als Redakteur und freier Autor unter anderem für PC Games. Seit 2005 bereichert er PC PowerPlay mit seinen Reportagen und Features.

SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Wer kennt dieses Gefühl nicht: Man kämpft sich gerade durch eine Horde von finsteren Höllenwesen in **Doom 3**, setzt zum finalen Schuss an, und schon liegt auch die letzte Kreatur vor dem Space Marine am Boden. Beim Anblick des leblosen Körpers schweifen plötzlich die Gedanken in die Vergangenheit. Bilder von den beiden Vorgängern des id-Shooters ziehen am geistigen Auge vorbei. Ein wohliges Gefühl der Nostalgie vermischt sich mit überschwänglichen Glücksgefühlen.

»Hach, damals, das waren noch Zeiten« – Sätze wie diese schießen uns gestandenen Spielern des Öfteren durch den Kopf, wenn wir an die Spieleperlen der vergangenen zehn bis 15 Jahre denken. Nicht selten trüben die etwas verklärten Erinnerungen das Urteilsvermögen ein wenig, denn viele lieb gewonnene Titel aus Kindes- und Jugendjahren entpuppen sich beim Wiedersehen als ziemlich seichtes und unspektakuläres Stück Software. Doch es gibt tatsächlich einige Spiele, die ein bestimmtes Genre oder sogar die komplette Branche bis zum heutigen Tag beeinflussten. Spuren davon sind mehr oder weniger deutlich erkennbar. Man sollte eigentlich vor den beteiligten Entwicklern huldigend auf die Knie fallen. Wir wollen uns an dieser Stelle einige der Titel ins Gedächtnis rufen, ohne die es heute so manches Highlight gar nicht geben würde.

Point&Click

In den letzten Monaten erlebt ein ehemals großes Genre eine Art kleines Revival – die Point&Click-Adventures. Vor allem Publisher dtp hat die Zeichen der Zeit erkannt und versorgt die Fangemeinde aktuell mit zahlreichen Abenteuern der alten Schule. Spiele wie **Runaway**, **Tony Tough** oder jüngst **Nibiru** verbinden zeitgemäße Optik mit schmackhafter Rätselkost und der beliebten Maussteuerung. Objekte, mit denen Sie interagieren möchten, werden einfach angeklickt, und selbst die Fortbewegung der Hauptfigur vollzieht sich nach diesem Simpelmuster. Doch wo genau hat diese viel gepriesene Art der Interaktion eigentlich ihren Ursprung? Die Antwort darauf liegt weit in der Vergangenheit. Im Jahr 1987 veröffentlichte die damals noch recht unbekannte Softwareschmiede Lucasfilm Games das Adventure **Maniac Mansion**. Im Gegensatz zur damaligen Genrekonkurrenz durften wir Aktionen erstmals über eine grafische Oberfläche aktivieren oder ausführen. Mittels einfacher Mausklicks kombinierten wir verschiedene Verben (öffnen, ziehen etc.) mit den Objekten in der Spielwelt. Ein ebenso komfortables wie revolutionäres System mit einem merkwürdigen Namen: SCUMM (Scripting Creation Utility for Maniac Mansion).

Die Begeisterung der Fangemeinde war enorm und auch die Branche horchte interessiert auf. Was folgte war eine wahre Flut an Spielen mit ähnlicher Oberfläche – das Genre der Point&Click-Adventures war geboren. Ende der 90er-Jahre ebbte die Begeisterung allerdings langsam aber sicher wieder ab und die Entwickler experimentierten mit anderen Steuerungsmethoden. Allerdings ohne großen Erfolg und mit viel Widerstand aus den Reihen der Community. Erst Jahre später tauchten wieder die ersten Adventures mit Maussteuerung auf und wurden mit offenen Armen empfangen. Ob es nochmals einen ähnlichen Höhenflug gibt, bleibt abzuwarten, doch die Spuren von **Maniac Mansion** sind auch heute noch deutlich zu erkennen.

Befehlen und erobern

Wir schreiben das Jahr 2005. Die Sparte der Echtzeit-Strategiespiele gehört zu den beliebtesten Genres überhaupt. Es gibt kaum ein Entwicklerstudio, das nicht bereits die eine oder andere Einheit auf das virtuelle Schlachtfeld geschickt hat. Thematisch wurde dabei in den letzten zehn Jahren eigentlich so gut wie alles abgegrast: Zweiter Weltkrieg, Science Fiction, Fantasy, Altertum etc. Die RTS-Szene (RTS: Real Time Strategy) brachte einige Meilensteine der PC-Geschichte hervor, die jedem halbwegs versierten Spieler ein Begriff sind. Wer kennt nicht die packenden Gefechte aus **Command & Conquer** und die perfekte Spielbalance eines **StarCraft** samt dessen Addon **Brood War**? Letzteres hat bereits sieben Lenze auf dem Buckel, ist jedoch noch immer ein fester Bestandteil vieler LAN-Sessions und der florierenden eSports-Szene. Ein Wurzelspiel dieses Genres ausfindig zu machen, ist schwer, denn viele Aspekte gab es vereinzelt in verschiedenen Titeln.

Wenn man sich jedoch einen konkreten Vertreter rauspicken müsste, fiele die Wahl ziemlich sicher auf **Dune 2** aus den Händen der Westwood Studios. Bereits 1992 schickten diese drei verschiedene Fraktionen mit individuellen Fähigkeiten in den Echtzeitkampf. Die Gruppenselektion mit Hilfe eines Auswahlkastens sowie der Rohstoffabbau mit Sammeleinheiten waren schon damals vorhanden; Aspekte, die als Grundstein für jedes aktuelle RTS gelten. Natürlich hat sich seit dieser Zeit einiges verbessert. KI und Wegfindung errei-



Innovative Ideen, aber verkümmertes Spieldesign: **Black & White**.



Doom ist der Urvater der Ego-Shooter und Multiplayer-Gemetzel.

Jeder von uns hat seine persönlichen Spiele-Klassiker. **Doch welche Titel waren so herausragend**, dass sie ihr jeweiliges Genres bis heute spürbar beeinflusst haben? Kommen Sie mit auf eine Reise in die Vergangenheit!

chen mittlerweile ein ebenso hohes Niveau wie die optische Präsentation. Der Verdienst von **Dune 2** für das Genre ist jedoch unbestritten. Immerhin gilt es als der inoffizielle Vorgänger des späteren **Command & Conquer** – ebenfalls von Westwood.

Geballte Action aus Texas

Wer könnte sich die heutige Branche noch ohne First Person Shooter à la **Doom 3**, **Half-Life 2** oder **Far Cry** vorstellen? Actionspiele aus der Ego-Perspektive sind ebenso populär wie in den öffentlichen Medien umstritten. Der Erfolg gibt den Entwicklern allerdings Recht. Vom dramatischen Weltkriegs-Szenario in **Call of Duty** bis hin zu Ausflügen in den Science-Fiction-Bereich wurde wohl schon in jedem erdenklichen Schauplatz geballert, was die Waffen hergeben. Doch wann begann dieser Reigen actionreicher Feuergefechte aus der Sicht des Helden? Einige Vorreiter tauchten schon in den 80er-Jahren auf, doch den wirklichen Grundstein für den Erfolgszug der Ego-Shooter legten die texanischen Jungs von id Software 1993 mit einem mittlerweile indizierten Spiel rund um die Invasion von Höllenmonstern auf dem Mars. Erstmals erzeugte die Grafik eine beängstigend intensive Atmosphäre. Die damals bahnbrechende Optik war zwar nicht mal richtiges 3D, ließ aber **Doom** zusammen mit dem genialen Multiplayer-Part schnell zum Kult werden.
In gewisser Weise brachte **Doom** die Welt der Netzwerkpartien, wie wir sie heute kennen, erst richtig ins Rollen. Der entsprechende Programmcode gilt bis heute als richtungsweisend und ermöglichte bereits 1993 rasante Deathmatch-Partien mit bis zu vier Leuten gleichzeitig.

Schicke Bilderrätsel

Neben den bereits erwähnten Point&Click-Adventures brachte das Genre für Rätselknacker noch eine andere interessante Unterform an Spielen hervor, die vor allem beim Massenmarkt der Gelegenheitszocker ebenso beliebt wie erfolgreich waren (bzw. noch immer sind). 1995 veröffentlichten die Jungs von Cyan World das Adventure **Myst**. Die Besonderheit: Statt gezeichneter Schauplätze und Figuren wanderte man selbst in der Egoperspektive durch aufwändig vorberechnete Renderszenarien. Das Ergebnis war zumindest optisch ein echtes Erlebnis, denn bisher kannte man solch hochwertigen Bilder nur aus wenigen Zwischensequenzen, die dazu meist noch recht kurz gehalten waren. Spielerisch beschränkten sich die Entwickler auf einen Mix aus Logikrätseln und simpler Schalterdrückerei. Doch die Atmosphäre war einmalig und begeisterte zahlreiche Fans.

Die Zahlen sprechen eine deutliche Sprache: von **Myst** und dem Nachfolger **Riven** wanderten insgesamt mehr als 12 Millionen Exemplare über die Ladentheke. Davon können andere Studios nur träumen. In den Folgejahren gab es zahlreiche Nachahmer, die sich das erfolgreiche Rezept zu Nutze machen wollten. Erwähnenswert sind dabei unter anderem die **Schizm**-Reihe, die unter dem Banner der Adventure Company erschien und von der Qualität her recht ordentlich waren. Die Klasse von **Myst** erreichte jedoch keiner der Konkurrenten. Aktuell arbeitet Cyan übrigens am fünften Teil der Serie mit dem Untertitel **End of Ages**, der im dritten Quartal diesen Jahres erscheinen soll.

Aufbruch in Online-Welten

Nicht zuletzt dank des großen Erfolgs von **World of WarCraft** sind die früher oft belächelten Online-Rollenspiele endlich salonfähig. Bis dahin war es jedoch ein langer und vor allem steiniger Weg, der erst durch mutige Pioniere geebnet werden musste. Diese waren durchaus zahlreich, doch der erste Titel, der spielerischen mit kommerziellen Erfolg richtig miteinander verband, war eindeutig **Ultima Online** aus den Händer der Designer-Legende Richard Garriott. Dieser rief immerhin die Rollenspiel-Serie **Ultima** ins Leben, die noch immer als beste ihrer Art gilt. Dann aber wollte sich Richard samt seiner Firma Origin einer neuen Herausforderung stellen und entwickelte eine Online-Variante der bekannten Fantasy-Welt. Mehrere hundert Spieler zogen gemeinsam ins Abenteuer, kämpften gegen Monster, bauten sich prächtige Häuser und übten nebenbei alltägliche Berufe wie Schreiner oder Rüstungsschmied aus.

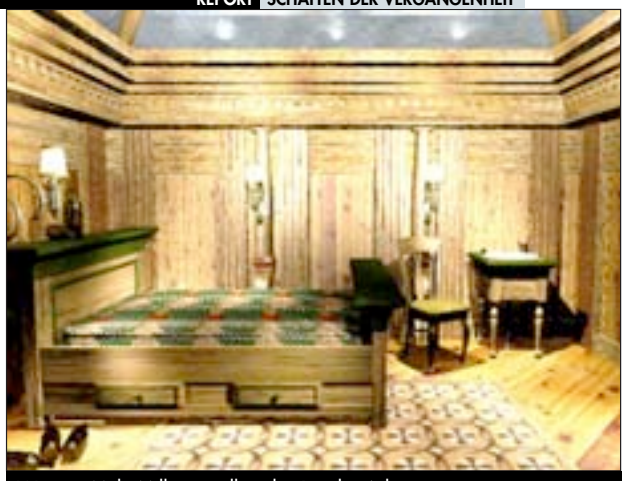
Dieses Miteinander im großen Stil und im schicken Grafikgewand war bahnbrechend und läutete eine neue Ära bzw. ein neues Genre ein. Es folgten weitere Spiele wie **Everquest** oder **Asheron's Call**, deren Erfolge auch die letzten Zweifel in der Branche beseitigten. Der Weg für neue Projekte war also frei. An dieser Stelle muss man aber eigentlich auch das noch sehr junge **World of WarCraft** in die Riege der Wegbereiter aufnehmen. Ein hohes Maß an Zugänglichkeit und viel Spaß für Gelegenheitsspieler führte die Online-Rollenspiele auch erfolgreich in den Massenmarkt ein. Wer weiß, in zehn Jahren gibt es vielleicht einen ähnlichen Artikel und Blizzards



Mit EAs Unterstützung gilt **Ultima Online** als Zugpferd der Online-RPGs.



Counter-Strike hat massgeblich alle Taktik-Shooter beeinflusst.



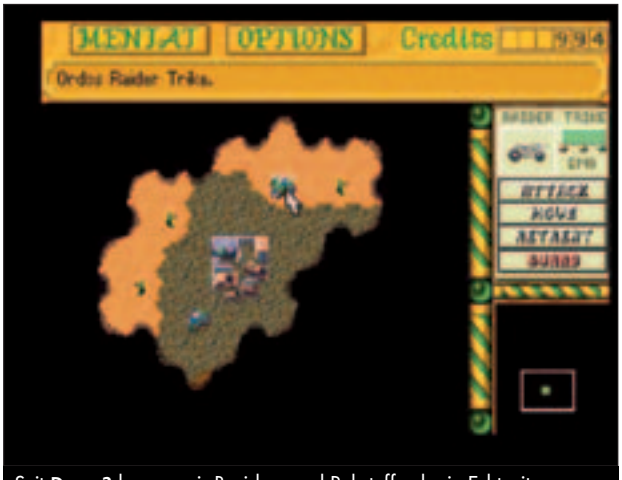
War ein Multi-Millionenseller: das Render-Adventure **Myst**.



Maniac Mansion prägte die Point&Click-Adventures bis heute.



NHL Hockey 95 ist für viele Fans Höhepunkt der EA-Sports-Serien.



Seit **Dune 2** kennen wir Basisbau und Rohstoffsuche in Echtzeit.

jüngstes Projekt taucht dann eventuell erneut auf – berechtigt wäre es jedenfalls.

Sportlicher Wettkampf

Im Bereich der Sportspiele ist eigentlich so gut wie unmöglich, eine Art Urvater zu präsentieren, da die Untergenres ebenso zahlreich wie vielfältig sind. Nimmt man es ganz genau, müsste an dieser Stelle ein Bild des guten alten **Pong** stehen, denn immerhin war dies der erste Titel, bei dem man einen virtuellen Ball auf dem heimischen Bildschirm hin- und herschubsen konnte. Auch Perlen wie **International Superstar Soccer** oder das brillante **Sensible Soccer** kämen durchaus in Frage, begrenzen sich aber zu stark auf eine Sportart. Wir wollen den Fokus allerdings erweitern. Daher werfen wir doch mal einen Blick auf die großen Serien und deren Vermarktung – diese ist in kaum einem Genre so wichtig wie hier.

Spricht man von Sportspielen, fällt fast schon zwangsläufig der Name Electronic Arts bzw. EA Sports. Auch wenn man nicht jedes ihrer Produkte mag und es in bestimmten Sparten bessere Vertreter (zum Beispiel **Pro Evolution Soccer**) gibt, muss man diesem Publisher-Entwickler-Gespann Lob für ihre Vorarbeit zollen. Ein Paradebeispiel für eine erfolgreiche Sportserie ist ganz klar **NHL Hockey**. Der erste Teil erschien im Jahre 1992 für das Sega Mega Drive und bestach durch hervorragende Spielbarkeit und eine schicke Präsentation. Die Reaktionen waren dermaßen positiv, dass schon bald ein Nachfolger erschien und kurzum eine jährliche Neuauflage in die Regale der Händler wanderte. Zwar gab es immer wieder Episoden, die sich inhaltlich kaum von den Vorgängern unterschieden, doch die wenigen Meilensteine machen diese und andere Serien von EA Sports zum Aushängeschild des gesamten Genres.

Taktische Gefechte

Obwohl das Action-Genre bereits abgehandelt wurde, widmen wir einem bestimmten Teilbereich zusätzliche Aufmerksamkeit – den Taktik-Shootern. Stumpfe Ballerei ohne Sinn und Verstand führt bei ihnen selten zum Erfolg. Vielmehr ist geschicktes Vorgehen und vor allem Teamwork von entscheidender Bedeutung. Ein gewisses Spiel an dieser Stelle nicht zu nennen, obwohl es nicht das erste seiner Art war, würde fast schon an Ketzerei grenzen – **Counter-Strike**. Anfangen als ambitionierte Modifikation für den Ego-Shooter **Half-Life** mauserte es sich dank toller Community und enormen Spielspaß schnell zu einem eigenständigen Spiel. Beinahe täglich tauchten neue Server auf und die Anzahl an frisch gegründeten Clans schoss in die Höhe. Die packenden Partien im Netzwerk oder via Internet waren sehr beliebt und aufgrund der gut designten Maps gingen Taktik und Action Hand in Hand. Des Weiteren steht wohl kein anderes Spiel so sehr für die junge eSports-Szene wie **Counter-Strike**. Titel wie **Battlefield 1942** bauen auf diesem Erfolg auf und brachten es in der Gunst der Fangemeinde ebenfalls ganz nach oben. Zwar verbindet man **Counter-Strike** noch immer gerne mit unangenehmen Themen wie Cheats und Hackern, doch die Auswirkungen der ehemaligen Modifikation auf die gesamte Branche sind unbestritten.

Wie sieht die Zukunft aus?

Schaut man sich die aktuellen Veröffentlichungen an, glaubt man fast, es mittlerweile nur noch mit Sequels und aufgewärmten Ideen zu tun zu haben. Die erfolgreichsten Spiele der letzten Monate tragen tatsächlich meist eine Episodenzahl hinter dem Namen und zehren von einem der eben aufgeführten Urväter. Die großen Publisher setzen verstärkt auf kommerziell lukrative Nachfolger, statt Geld in riskante Produktionen zu stecken. Gibt es sie denn noch? Innovative Wegbereiter, die komplett neue Genres einläuten oder Mechanismen ans Tageslicht bringen, die noch in zehn Jahren zu erkennen sind? Die Chancen stehen jedenfalls besser als man zunächst denken mag. Das spielerisch etwas verkümmerte **Black & White** brachte den Anteil der künstlichen Intelligenz am Spieldesign einen ordentliches Stück nach vorne. Ebenfalls aus der Hand von Peter Molyneux stamm die Hollywood-Simulation **The Movies**, das zwar noch immer auf sich warten lässt, aber allem Anschein nach mit einer viel versprechenden Benutzeroberfläche aufwartet. Es sind wohl eher die kleinen Studios, die für die wirklich großen Überraschungen sorgen werden, doch von denen gibt es mittlerweile immer weniger.

Andre Linken



Schiedsrichter-San verkündigt das Ergebnis eines jeden Kampfes. Sieger ist derjenige Kämpfer mit den **meisten verteilten Treffern.**



Witzige Grafikgimmicks wie die **rutschende Hose** oder animierte Tierchen im Hintergrund lockern das immer gleiche Spielprinzip auf.

INTERNATIONAL KARATE +

Joystick-Akrobatik in Verbindung mit wildem Kampfgeschrei und fernöstlichem Charme: **Trotz Simpel-Prinzip fesselt International Karate + heute noch.**



Wir schreiben das Jahr 1988. Der Amiga befindet sich auf seinem Homecomputer-Höhepunkt, die Disketten-Industrie reibt sich die Hände. Es gibt noch kein Internet, also besorgt man sich die neusten Spiele beim netten Kumpel von nebenan, der bekommt seinerseits die eigenen Titel – und so weiter. So gab es Spiele, die damals jeder in seiner Diskettenbox hatte. **International Karate +** vom Ein-Mann-Team Archer MacLean ist ein sehr bekannter Vertreter dieser Gattung. Fragt man gestandene Zocker-Veteranen danach, wissen sie sofort, wo der Prügel-Hase läuft.

Aus zwei wurden drei

Augenfälligster Unterschied zu den damals zu Dutzenden erschienenen fernöstlichen Kampfspielen ist die Tatsache, dass drei statt zwei Kämpfer aufeinander einklopfen. Mindestens einer der Kontrahenten wird vom Rechner übernommen. Eine Runde dauert 30 Sekunden, einen Level weiter kommen nur die zwei Kämpfer, die die meisten Treffer landen können, der dritte scheidet aus. Es lohnt also, sich zu zweit gegen den Rechner zu verbünden, um möglichst lange im Spiel zu bleiben. Alle drei Runden gibt es ein kleines Extra-Spiel, in dem menschliche Spieler hintereinander antreten. Mal gilt es, mit einem Schild Bälle abzuwehren, die von rechts und links ins Bild fallen und immer schneller werden, im zweiten Minispielchen müssen Bomben weggekickt werden, bevor sie explodieren. Wer die Prozedur Kampf-Kampf-Extra-Spiel lange genug übersteht, kann sich bis zum schwarzen Gürtel hoch kämpfen.

Putzige Grafik

Es gibt gerade mal eine Hintergrundgrafik, vor der die Kämpfe stattfinden. Die fernöstliche Seenlandschaft, komplett mit Sonnenuntergang und Chinatown-Tor, ist aber liebevoll in Szene gesetzt: Pixelige Fische springen aus dem Wasser, Spinnen seilen sich ins Bild herab, und als Höhepunkt frisst sich **Pac-Man** persönlich durch die Szenerie. Ein ulkiger Schiedsrichter, der dem betagten Trainer aus den **Karate Kid**-Filmen frappierend ähnlich sieht, verkündet Sieg oder Niederlage. Lässt man die eigene Spielfigur zu lange herumstehen, rutscht schon mal die Karatebuchse auf Bodenhöhe – der peinlich berührte Gesichtsausdruck der Spielfigur ist auch heute noch für einen Lacher gut.

Überall dabei

International Karate + wurde auf zahlreiche Systeme portiert. Ursprünglich stammt es aus der Spielhalle, wurde dann für C64, Schneider und Amiga, später sogar für Gameboy Advance und Playstation 1 umgesetzt. Für Spielehistoriker: Der Vorgänger **International Karate** ist ein Klon des C64-Urvaters **Way of the Exploding Fist**, der 1985 eine ganze Welle an fernöstlichen Kampfspielen auf verschiedenen Systemen lostrat.

Simon Fistrich

Video

WOHER KRIEG ICH'S?

Unser Artikel basiert auf der Amiga-Version, die wir mit dem Emulator **WinFellow** gespielt haben. Für den PC gibt es keine offizielle Portierung, falls Sie aber den Umgang mit komplizierten Emulatoren scheuen, gibt es einen anderen Weg: Auf der Internet-Seite http://ant.simian-zombie.com/games/ik/ik.php können Sie eine gut gemachte Flash-Version spielen und herunterladen, die dem Original-Spiel bis ins kleinste Detail nachempfunden ist. Lediglich auf die Joystick-Steuerung müssen Sie verzichten und mit der Tastatur vorlieb nehmen.



Die **immer schneller werdenden Bälle** müssen mit dem Schild abgewehrt werden. Das gibt massig Punkte.

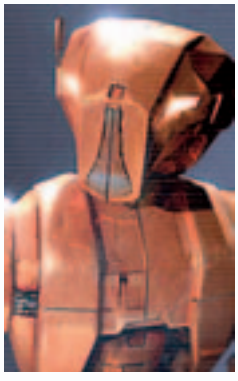
DIE 10 SYMPATHISCHSTEN HELDEN AUS DER ZWEITEN REIHE

Man kann zwar ohne sie leben, doch sind sie aber einmal da, will man sie nicht mehr missen: Sidekicks und Nebenhelden. Unsere Redakteure haben sich auf die Suche nach der **Top Ten der beliebtesten Nebencharaktere** begeben.

Sie sind wie das Salz in der Suppe, die Butter auf dem Brot und das volle Magazin in der Lieblingswumme. Lange Jahre vornehmlich den Adventures vorenthalten, werden Helden langsam auch in Rollenspielen und Shootern dieser Welt von ihren Freunden und Kumpels begleitet, und helfen ihnen hin und wieder auch aus der Patsche. Und wenn wir mal ehrlich sind: Wünschen wir uns nicht alle einen Handlanger an unserer Seite, der in den passenden Situationen bestätigt, dass wir der einzig wahre Held sind?

Platz 10
HK-47

Der Schriftsteller Isaac Asimov legte in seinen berühmten Robotergesetzen fest, dass Droiden auf keinen Fall Menschen schaden dürfen. HK-47 aus **Knights of the Old Republic** hat davon entweder noch nie etwas gehört oder (was wahrscheinlicher ist) pfeift völlig drauf. Der Killerdroide ist stets bemüht, seine menschenverachtende Gesinnung auszudrücken und den Spieler zu motivieren, endlich jeden nervigen »Fleischklumpen« im Umkreis zu meucheln. HK-47 lebt neben seinen zynischen Sprüchen vom krassen Kontrast zu den bekannten putzigen Droiden wie R2-D2 oder C3PO. Ein Roboter eben, der in (oder auf?) keiner Sith-Party fehlen sollte.



Platz 9
Barney

Barney Calhound hat als einer der wenigen Computerspiel-Helden aus der zweiten Reihe den Sprung in die erste Liga geschafft. Nach dem kurzen Auftritt im Original **Half-Life** widmete sich die Erweiterung **Blue Shift** ganz den Abenteuern des sympathischen Wachmanns. Wenn auch nur kurz – der Spaß war nach rund vier Stunden schon wieder vorbei. Kein Wunder, war **Blue Shift** doch ursprünglich nur als Zugabe zu der nie erschienenen Dreamcast-Version von **Half-Life** gedacht. Auch in **Half-Life 2** ist Barney wieder mit von der Partie, diesmal als Agent der Widerstandsbewegung in den Reihen der Combine-Unterdrücker. Er verhilft nicht nur Weltenretter Gordon Freeman zur Flucht, sondern beschafft ihm auch sein heiß geliebtes Brecheisen und ficht später Seite an Seite mit der Resistance gegen die furchteinflößenden dreibeinigen Kampfmaschinen.



Platz 8
Pey'j

In einem quietschbunten Action-Adventure dürfen ungewöhnliche Charaktere nicht fehlen. Fotografin Jade aus **Beyond Good & Evil** wird von ihrem »Onkel« Pey'j begleitet – ein großschnäuziger, mürrischer Mischling aus Schwein und Mensch. Sein bevorzugtes Kleidungsstück: ein uraltes Unterhemd. Trotz seines grummeligen Gemüts wäre Jade ohne ihn ganz schön aufgeschmissen, denn er ist ein genialer Erfinder und kümmert sich liebevoll um seine abgedrehten Fahrzeuge und Spielzeuge. Nur mit seinen Geniestreichen gelingt es Jade, die Hover-Rennen heil zu überstehen und die außerirdischen Angreifer in Schach zu halten.



Platz 7
Hobbes

Wer Chris Roberts' Weltraumoper **Wing Commander** geliebt hat, der bekommt auch noch Jahre nach der vierten und letzten Episode (**Prophecy** zählt nicht!) feuchte Augen, wenn er Namen wie Paladin, Angel, Maniac, Jazz, Iceman oder Doomsday hört. Im Kampf gegen die löwenhaften Kilrathi waren die Flügelmänner bestenfalls als Kugelfänger zu gebrauchen. Mit ihren markigen, coolen und witzigen Kommentaren im Dogfight oder den spektakulären Zwischensequenzen wuchsen sie einem aber mit der Zeit richtig ans Herz. Die wohl tragischste Figur war Hobbes. Selbst ein Kilrathi, kämpfte das Fliegerass im ersten und zweiten Teil an der Seite der Menschen, nur um sich dann im dritten Akt der Serie als getarnter Geheimagent und Verräter zu entpuppen.



Platz 6
Flux M. Wild

1996 waren Adventures nicht nur populärer als heute – sie durften sogar richtig Geld kosten. Virgin Interactive etwa investierte acht Millionen US-Dollar in die Entwicklung des Comic-Klamauks **Toonstruck**. Einen großen Teil davon dürfte Schauspieler Christopher Lloyd eingestrichen haben, der als Comiczeichner Mal Block in einer Zeichentrickwelt gefangen war. Sein treuer Begleiter: Flux W. Wild – eine anarchistische, sprechende Wurstpelle in pink, die in Sachen Sarkasmus selbst Häschen Max das Wasser reichen kann. Mit fiesen Sprüchen und einem unübertroffenen Talent fürs Aufspüren von Fettnäppchen hat Flux den armen Mal allerdings immer wieder in den Wahnsinn getrieben. Aber das muss eine echte Männerfreundschaft aushalten. Die Entwicklungskosten konnte **Toonstruck** übrigens nicht einmal annähernd einspielen, und eine Fortsetzung gab es nie.



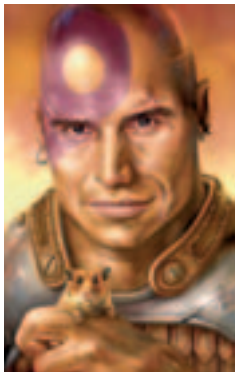
Platz 5
Max

Beim unzertrennlichen Adventure-Duo Sam & Max sind die Rollen klar verteilt. Hund Sam ist der clevere Star des tierischen Detektivteams, Hase Max der klassische Sidekick, der mit seinen Anarcho-Sprüchen und Slapstick-Einlagen die Lacher auf seine Seite zieht. Erdacht wurden die beiden vom Geschwisterpaar Steve und David Purcell. Steve heuerte nach den ersten Gehversuchen mit Comics bei den Adventure-Spezialisten von LucasArts an, die **Sam & Max** nach zahlreichen Gastauftritten in Titeln wie **Monkey Island**, **Dark Forces** oder **Indiana Jones** und der letzte Kreuzzug 1993 endlich ein eigenes PC-Abenteuer spendierten. Obwohl das Point&Click Adventure vor allem aufgrund seines abgedrehten und irrwitzigen Humors eine große Fangemeinde rund um den Globus gewinnen konnte, stampfte LucasArts den bereits fast fertiggestellten Nachfolger im letzten Jahr ein.



Platz 4
Minsc und Boo

Selbst aus bunt gemischten Fantasy-Welten wie **Baldur's Gate** stechen einige markante Persönlichkeiten heraus. Etwa ein Waldläufer mit der Kraft eines Bären, dem Gemüt eines vierjährigen Kindes und einem kleinen Hamster als Begleiter. Minsc kämpft zusammen mit seinem Nagetier Boo rechtschaffen gegen das Böse in jeder Form und hat dabei stets einen heroischen Spruch auf den Lippen, etwa: »Darf ich vorstellen: Das Böse – mein Schwert; mein Schwert – das Böse!« Obwohl er offensichtlich ein paar Schläge zu viel auf den Kopf bekommen hat und von seinen Fähigkeiten und Charakterwerten sicher nicht der beste NPC-Begleiter ist, fehlt Minsc in keiner Party. Er ist halt einfach ein sympathischer Haudrauf und treuer Freund.



Platz 3
Bernhard, Hoagie und Laverne

Die drei Helden aus **Day of the Tentacle** sind Helden und Sidekicks zugleich: Während der Spieler jeweils einem der skurrilen Charaktere aus der Patsche hilft, drehen die anderen Däumchen. Als Bernhard mittels Zeitmaschine einen Tag vor der Katastrophe im Tollhaus landet, reist die durchgedrehte Medizinstudentin Laverne 200 Jahre in die Zukunft, und Rocker Hoagie wird zu den US-Gründervätern geschickt – und alles nur, weil ein psychopathischer purpurner Tentakel mit Stummelärmchen die Weltherrschaft an sich reißen will. Wie in **Maniac Mansion 1** geht's auch in diesem Adventure darum, dem Wahnsinn mit einfallsreichen Tüfteleien zu entgehen. Die Tentakel müssen aufgehalten werden!



Platz 2
Morte

Ein Totenschädel, der frei in der Luft schwebt, ist eher ungewöhnlich. Wenn er dann aber auch noch neunmalklug daherredet und Zombiefrauen anbaggert, ist er sicher einzigartig. Plappermaul Morte aus **Planescape Torment** gehört zu den ungewöhnlichsten Sidekicks. Seine Gegner beißt er kurzerhand oder bringt sie mit seiner Litanei der Flüche so zur Weißglut, dass sie nicht mehr richtig kämpfen können. Doch wenn jemand so darauf erpicht ist, dem namenlosen Helden zu helfen, ist natürlich etwas faul. Was dahinter steckt, finden Sie in interessanten Dialogen mit Morte, Erinnerungen und Gesprächen mit anderen NPCs heraus.



Platz 1
Joey

1993, drei Jahre vor dem ersten Teil der **Baphomets** Fluch-Reihe, veröffentlichte Revolution Software das Adventure **Beneath a Steel Sky**. Als Robert Foster rätselt sich der Spieler durch eine Endzeitwelt, um einem Überwachungsstaat das Handwerk zu legen, der George Orwell würdig wäre. Immer dabei: Roberts selbst gebauter Roboter Joey. Der glänzt im Verlauf des Abenteuers nicht nur mit dem Fachwissen mehrerer dutzend Enzyklopädien und dem effektiven Hacken von Computersystemen. Stattdessen liefert er sich mit seinem Erbauer immer wieder giftige Wortgefechte und trifft dabei ein ums andere Mal sogar unter die Gürtellinie. Robert und Joey sind bis heute eines der besten Buddy-Duos in einem Computerspiel – umso erfreulicher, dass Revolution gerade an einer Fortsetzung arbeitet.

Susanne Braun



LESERBRIEFE

HIRES-VIDEOS

Ich will Eure Zeit nicht lange in Anspruch nehmen und eigentlich schreibe ich auch gar keine Leserbriefe. Aber eure neuen HiRes-Videos sind so klasse, dass ich euch einfach dazu etwas schreiben muss.

Danke, Danke, Danke! Endlich kann man in den Videos das Spiel quasi so sehen, als würde es auf dem eigenen Rechner laufen. Somit kann ich mir viel besser einen optischen Eindruck vom Spiel machen, was bei den »Standard«-Videos nicht wirklich möglich war. Also danke für diese Innovation und macht weiter so!

Chris Steuck

Jetzt bringt Ihr auch noch diese hochauflösenden Videos an den Start – Wahnsinn! Hinter der Qualität kann sich ja selbst so mancher offizielle Spiele-Trailer locker verstecken. Ich wünsche Euch viel Spaß beim Zocken und macht so weiter.

Andreas Koziol

Die Idee mit den HiRes-Videos finde ich spitze; das macht wirklich einen großen Unterschied und erhöht das Vergnügen Eurer echt guten Videos auf dem PC ganz enorm. Schade finde ich allerdings die Tatsache, dass man die Videos jetzt nicht mehr auf einem Hardware-DVD-Player abspielen kann. Ich habe es nämlich immer sehr genossen, die Videos in aller Gemütlichkeit vom Sofa aus auf dem doch etwas größeren Fernseher anzuschauen. Sozusagen als »Ersteindruck« reichte die bisherige Auflösung durchaus aus.

Daher mein Vorschlag, bzw. meine Bitte: Könntet Ihr nicht die Videos auch in der üblichen PAL-Fernsehnorm zusätzlich auf die DVD packen, damit man sie sich auch noch auf dem Ferseher per Hardware-Player anschauen kann?

Frank Ried



Ich kann nicht bestreiten, dass die hochauflösenden Videos von der jetzigen Ausgabe super aussehen. Mein Problem ist es jedoch, dass diese etwas ruckeln. Sprich der Sound ist etwas abgehackt und die Bilder ruckeln auch ein wenig. Ich habe einen P4 1,8 GHz, eine Geforce 2 Ti und 128 MB SDRAM. Was davon müsste ich aufrüsten, damit die Videos normal abspielbar sind?

Philip S.

DIE GLÜCKLICHEN **GEWINNER**

In unserer April-Ausgabe haben wir in Zusammenarbeit mit OnlineWelten.com zwei Gewinnspiele veranstaltet. Zu gewinnen gab es unter anderem die Collector's Editions von **World of WarCraft** und **Everquest 2**. Mittlerweile war unsere Glücksfee fleißig und die Gewinner stehen fest. PC PowerPlay und OnlineWelten.com gratulieren recht herzlich!

Je eine Collector's Edition von World of WarCraft haben gewonnen:

Nadine Deutsch aus Landau

Lorenzo Catti aus München

Benjamin Horst aus Marburg

Philipp Wüstner aus Dornbirn

Patrick Bellartz aus Erkelenz

Je ein Everquest 2-Paket haben gewonnen:

Beatrice Mark aus Datteln

Willi Koop aus Porta Westfalica

Malte Skarupke aus Weyhe

Chris Grieser aus Kempen

Philipp Rehberg aus Berlin

Andreas Balazik aus Nitra

Peter Schindhelm aus Kiel

S. Wünsche aus Hamburg

Josef Stöckl aus Kirchbichl





PC PowerPlay Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich für all die lobenden E-Mails bedanken, die uns zum Thema HiRes-Videos erreicht haben. Enttäuschen müssen wir allerdings jene Leser, die unsere DVD wie Herr Ried am Fernseher sehen wollen. Würden wir die Videos zusätzlich im alten Format auf die Silberscheibe brennen, müssten wir beim Umfang der Videos Abstriche machen oder Demos einsparen.

Sollten die Videos bei Ihnen trotz genügend Rechenpower (ab 1,5 GHz) nur stockend abgespielt werden, hilft es unter Umständen, die Videos auf die Festplatte zu kopieren und von dort zu starten.

WORLD OF WARCRAFT

Es wäre mir und sicherlich auch den vielen hunderttausend anderen World-of-Warcraft-Spielern in Deutschland ein Anliegen, dass die Probleme, die World of WarCraft hat, auch mal in der Presse kritisch zur Sprache kommen – und nicht immer nur überwältigende Reviews erscheinen. Wobei ich mich frage, wie man einen Diablo-2-Klon mit Tradeskills derart loben kann.

Insbesondere möchte ich auf das verhunzte Ehresystem hinweisen, das nun Einzug hält und vielen Spielern den teuer bezahlten Spielspass raubt. Solche Punkte sollten in aller Ausführlichkeit auch in der Presse diskutiert werden, damit sich alle Kaufinteressenten, die ja schließlich auch oder vor allem auf Eure Meinung zählen, auch ein entsprechendes Bild machen können.

Ronald Renken

PC PowerPlay Online-Rollenspiele sind sehr schnelllebig und unterliegen ständigen Veränderung. Mit dem kommenden Patch werden beispielsweise diverse Veränderungen am Ehresystem vorgenommen und in diesem Zuge auch Kritikpunkte ausgemerzt. Ruchlose Morde (das Töten eines weitaus schwächeren Spielers) werden ab Version 1.5 bestraft – das sollte auch niedrig-stufigen Helden wieder entspanntes Spielen ermöglichen. Zudem veröffentlicht Blizzard endlich die ersten zwei der angekündigten Schlachtfelder, auf denen die Spieler in Capture-the-Flag- und Assault-Duellen Ehrenpunkte sammeln. Weitere Verbesserungen werden erfahrungsgemäß folgen. Voreilige Negativ-Berichterstattung würde dem Spiel schlichtweg ungerecht werden. Deshalb ziehen wir keine verfrühten Schlüsse aus Veränderungen, sondern warten erst einmal ab, wie sich die Dinge entickeln. Sollte sich tatsächlich Grundlegendes am Spiel tun, positiv oder negativ, werden wir selbstverständlich darüber berichten.

WITZISCHKEIT KENNT GRENZEN

Ihr gebt mir eigentlich nie Grund zum Meckern, aber jetzt muss ich das doch mal tun. In den ersten beiden Ausgaben konnte ich herzlich über die verschiedenen Witzseiten lachen. Das »Making of PC PowerPlay«, sowie »Ideen, die es nicht ins Heft geschafft haben« und den wunderbaren Test »Welcher Typ Spieleheld sind sie«. Außerdem gab es in der zweiten Ausgabe den »Ausblick 2005«. Aber danach: gar nichts mehr.

Ich bitte euch von ganzem Herzen: Baut wieder Witzseiten ein! Sie sind mein persönlicher Lieblingsteil in Spieleheften.

Paul Etling

PC PowerPlay Tun wir doch. Unsere Top Ten der letzten Ausgabe (»Die 10 häufigsten Gegnertypen«) ist beispielsweise auch nicht bierernst zu nehmen. Dass Klamaukseiten nicht fester Bestandteil von PC PowerPlay sind, hat einen simplen Grund: Wir sind keine Freunde von erzwungenem Humor, der jeden Monat auf Krampf entstehen muss. Es wird immer wieder Satire in unserem Heft geben – aber nur, wenn diese sich anbietet und nicht zum Selbstzweck.

PRÜGEL GEFÄLLIG?

Anlass meines Leserbriefes sind Prügelspiele auf dem PC. Und nun direkt zu meiner Frage: Warum entwickelt niemand mehr Beat'em Ups à la Tekken für den PC? Was ist der Grund dafür, dass die Konsoleros scheinbar das gesamte Genre für sich gepachtet haben? Für Sonys Playstation 2 etc. gibt es Unmengen solcher Spiele. Aufmerksam bin ich auf diese Situation geworden, als ich vor kurzem wieder mal Lust auf ein Spiel besagten Genres hatte. Recherchen nach aktuellen Vertretern dieser Spielegattung blieben ohne Erfolg. Letztlich landete ich in einem Thread in einem Forum, wo mir nur zu altbackenen Spielen wie Virtua Fighter 2 geraten werden konnte. Ich fände es prima, wenn ihr mal einen Artikel über die Problematik veröffentlichen würdet, in dem ihr vielleicht auf noch spielbare Beat'em Ups hinweist. Ich denke, ich bin nicht der einzige Spieler, der gerne wieder Prügelspiele auf dem PC spielen würde.

Florian Kall

PC PowerPlay In der Tat, klassische Prügelspiele auf dem PC sind so selten wie gute Witze vom Kollegen Steidle. Und das aus dem gleichen Grund, aus dem wir keine Artikel über dieses Thema schreiben: Das Interesse der Spieler ist verschwindend gering bis nicht vorhanden. Insofern stehen die Chancen auf eine Rückkehr sehr schlecht. Und der Prügler Mythic Blades (Test in dieser Ausgabe) beweist eindrucksvoll, dass das Ergebnis nicht immer einen Verkaufsschlager verheißt. Eventuell ist One Must Fall – Battlegrounds interessant für Sie. Der Nachfolger von One Must Fall 2097 ist allerdings nur in Amerika erhältlich und muss importiert werden. Wie denken andere Leser über dieses Thema: Würden Sie sich auch gerne wieder am PC die Köpfe einschlagen oder haben Sie für solche Fälle ohnehin eine Konsole daheim stehen? Schreiben Sie an leserbriefe@pcpowerplay.de.

David Bergmann

FORUM

Seit Anfang April ziert ein neues Forum unsere offizielle Webseite. Mit mehr Komfort und der Wahl zwischen Thread- und Baumansicht können Sie hier mit den Redakteuren über Tests, Vorschauen und alle anderen Themen rund um PC-Spiele diskutieren. Schauen Sie doch einmal vorbei unter www.pcpowerplay.de!

Außerdem auf unserer Webseite: Jeden Monat wenige Tage nach Veröffentlich der aktuellen Ausgabe steht Ihnen das gesamte Team von PC PowerPlay im Live-Chat Rede und Antwort zu allen Fragen zum und rund ums Heft! Die genauen Termine der Chats entnehmen Sie bitte den News auf der Startseite.



REPORT

Ich muss Jochen Gebauer für seinen Bericht über »süchtige Computerspieler« ein Kompliment machen. Sie haben die beiden Spieler nicht als Volliditoten hingestellt, wie sie wahrscheinlich von der Gesellschaft gesehen werden. Sie haben objektiv über das Thema berichtet und einem vor Augen geführt, dass Spielesucht heutzutage ein ernstes Thema ist und nicht bloß ein Witz.

Giuseppe Moncada

SO ERREICHEN SIE UNS

REDAKTION

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
leserbriefe@pcpowerplay.de

BEI HARDWARE-FRAGEN

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

ABO

Auf dem Postweg unter:

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

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon: **(0049) 01805/90 90 88**
Per Fax: **(0049) 01805/90 90 89**

BEI DEFEKTEN DVDs

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird.

Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

VORSCHAU 07/2005

Grand Theft Auto SAN ANDREAS



Am 10. Juni wird die PC-Version von **San Andreas** in den Läden stehen. Warten Sie dennoch unseren großen Test ab, um vor dem Kauf zu erfahren, ob Rockstar den mächtigen Hardware-Hunger reduzieren konnte. Und ob das Spiel Bug-frei auf den Markt kommt. Zusätzlich liefern wir massig Tipps und Tricks!

PANZERS 2



CDVs **Panzer** rollen ein zweites Mal auf unsere Testrechner. Die viel versprechende Beta-Version lässt unsere Strategen auf einen echten Hit hoffen.

BATTLEFIELD 2



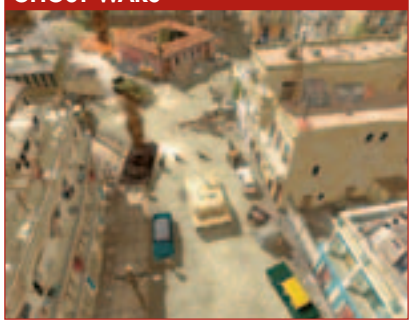
Battlefield 2 soll ohne nachgeschobene Patches fehlerfrei laufen und perfekt ausbalanciert sein. Das prüfen wir im LAN und in Internet-Partien.

UNREAL TOURNAMENT 2007



Die **Unreal 3**-Engine lässt ihre Muskeln mächtig spielen: UT 2007 sieht umwerfend aus! Was die Entwickler spielerisch ändern, lesen Sie bei uns.

GHOST WARS



Echtzeit-Strategiespiel mit Shooter-Modus: Die **E3-Überraschung** hat uns so gut gefallen, dass wir bei den Entwicklern die neueste Version spielen.

PC PowerPlay AUSGABE 07/2005
AB DEM 29.06.2005 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 96

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**


Michael Galuschka (Redakteur)


Georg Valtin (Redakteur)


Rüdiger Steidle (Redakteur)


David Bergmann (Redakteur)


Patrick Hartmann (Redakteur)


Sascha Gliss (Redakteur)


Susanne Braun (Trainee)


Simon Fistrich (Trainee)


Michael Erlwein (DVD-Redakteur)


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

FREIE AUTOREN: Jochen Gebauer, Andre Linken, Udo Lewalter
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
DISPONENTIN: Petra Smith, Tel. (09 31) 4 06 91 22
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 01.11.2004
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Auslang Eurozone 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr,
sonstiges Ausland auf Anfrage
ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0
BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0
BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.
TITEL: Sandra Strehle
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW-MITGLIED Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW I/2005 – verkaufte Auflage: 132.854 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES DVD VISION DVD play PlayStation.2

ABO-SERVICE
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 01805/90 90 88 · Fax: 01805/90 90 89
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PC PowerPlay DVD - JUNI 2005

VOLLVERSIONEN
Soldiers of Anarchy

Hell-Copter

INTERAKTIVE KOMPLETTLÖSUNG
Stronghold 2

DEMOS
1944 – Winterschlacht in den Ardennen

Air Strike 2

American Civil War – Gettysburg

Delta Force Xtreme

Cossacks 2

Mythic Blades

NHL Eastside Icehockey Manager 2005

Rising Kingdoms

SCAR

Stronghold 2

Tribal Trouble

HIRES-VIDEOS
1944 – Winterschlacht in den Ardennen

Boiling Point

Chrome Specforce

Delta Force Xtreme

Domination

Dungeon Lords

Grand Theft Auto San Andreas

Guild Wars

Imperial Glory

International Karate +

Panzers 2

Pariah

Singles 2

Sniper Elite

Still Life

World Racing 2

SPIELE-TRAILER
Alan Wake: Teaser

Bet on Soldier: Cinematic

Black & White 2: Trailer

Dark Sector

Dungeon Lords: Intro

Gothic 3: Teaser

Heart of Empire

Neuro Hunter

Paraworld: Ingame Trailer

Tomb Raider 7

Tunguska

X3 Reunion

SCREENSHOTS
1944 – Winterschlacht in den Ardennen

Domination

GT Legends

Grand Theft Auto San Andreas

Guild Wars

Imperial Glory

Pariah

Still Life

FILM-TRAILER
Der Herr des Hauses

Sahara

Sin City

MODS
Blitzkrieg Rolling Thunder: Grey Tigers Bonus Pack

Half-Life 2: Garry's Mod Eight

Soldiers of Anarchy Map: Return to Base

EXTRAS
Guild Wars Komplettlösungs-Teaser

PATCHES
Armies of Exigo Patch 1.4

Black Mirror Patch 2

Cossacks 2 Patch 1.1

Darwinia Patch 1.21

Domination Sound Patch 2.0.127

Empire Earth 2 Patch 1.05

GTR Update 1.4

Hearts of Iron 2 Patch 1.2

Pariah Patch 1.01

Sacred Underworld Version 2.21

Schlacht um Mittelerde Patch 1.02

Silent Hunter 3 Patch 1.3

Splinter Cell 3 Patch 1.00 auf 1.02

Stolen Patch 887

Stronghold 2 Patch 1.1

TREIBER
Ati Catalyst 5.4

DirectX 9.0c

Nvidia Nforce 71.89

TOOLS
Adobe Acrobat 7.0

Antivir Personal Edition

ATI Tool 0.0.23

Fraps 2.54

PowerStrip 3.59

RivaTuner 2.0

Windows Media 9 Codec 98/ME/XP

Windows Media Player 10

Windows Media Player 9 (98/ME/XP)

WinZip 9.0



GTA San Andreas: 20 Minuten HiRes-Video!



Stronghold 2: Hit-Demo mit drei Missionen.

PC PowerPlay Vollversionen: SOLDIERS OF ANARCHY | HELL-COPTER Juni 2005

CyPress

PC PowerPlay

Juni 2005

SOLDIERS OF ANARCHY



HELL-COPTER

VOLLVERSIONEN
Soldiers of Anarchy

Hell-Copter

INTERAKTIVE KOMPLETTLÖSUNG
Stronghold 2

DEMOS
1944 – Winterschlacht in den Ardennen

Air Strike 2

American Civil War – Gettysburg

Delta Force Xtreme

Cossacks 2

Mythic Blades

NHL Eastside Icehockey Manager 2005

Rising Kingdoms

SCAR

Stronghold 2

Tribal Trouble

HIRES-VIDEOS
1944 – Winterschlacht in den Ardennen

Boiling Point

Chrome Specforce

Delta Force Xtreme

Domination

Dungeon Lords

Grand Theft Auto San Andreas

Guild Wars

Imperial Glory

International Karate +

Panzers 2

Pariah

Singles 2

Sniper Elite

Still Life

World Racing 2

SPIELE-TRAILER
Alan Wake: Teaser

Bet on Soldier: Cinematic

Black & White 2: Trailer

Dark Sector

Dungeon Lords: Intro

Gothic 3: Teaser

Heart of Empire

Neuro Hunter

Paraworld: Ingame Trailer

Tomb Raider 7

Tunguska

X3 Reunion

SCREENSHOTS
1944 – Winterschlacht in den Ardennen

Domination

GT Legends

Grand Theft Auto San Andreas

Guild Wars

Imperial Glory

Pariah

Still Life

FILM-TRAILER
Der Herr des Hauses

Sahara

Sin City

MODS
Blitzkrieg Rolling Thunder: Grey Tigers Bonus Pack

Half-Life 2: Garry's Mod Eight

Soldiers of Anarchy Map: Return to Base

EXTRAS
Guild Wars Komplettlösungs-Teaser

PATCHES
Armies of Exigo Patch 1.4

Black Mirror Patch 2

Cossacks 2 Patch 1.1

Darwinia Patch 1.21

Domination Sound Patch 2.0.127

Empire Earth 2 Patch 1.05

GTR Update 1.4

Hearts of Iron 2 Patch 1.2

Pariah Patch 1.01

Sacred Underworld Version 2.21

Schlacht um Mittelerde Patch 1.02

Silent Hunter 3 Patch 1.3

Splinter Cell 3 Patch 1.00 auf 1.02

Stolen Patch 887

Stronghold 2 Patch 1.1

TREIBER
Ati Catalyst 5.4

DirectX 9.0c

Nvidia Nforce 71.89

TOOLS
Adobe Acrobat 7.0

Antivir Personal Edition

ATI Tool 0.0.23

Fraps 2.54

PowerStrip 3.59

RivaTuner 2.0

Windows Media 9 Codec 98/ME/XP

Windows Media Player 10

Windows Media Player 9 (98/ME/XP)

WinZip 9.0

PowerPlay Vollversionen: SOLDIERS OF ANARCHY | HELL-COPTER Juni 2005

CyPress

PowerPlay

Juni 2005



NHL Version 1

SOLDIERS OF ANARCHY

NHL Version 2

HELL-COPTER